

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juegos recreativos y creatividad en niños de 5 años, I.E.I. N° 2162 –  
Chuñuen, Bolívar, 2021**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

**Autora:**

Camán Lopez, Maritza Elodia

**Asesor:**

Rojas Huamán Ever

Código ORCID

0000-0002-2914-2104

**Cajamarca – Perú**

**2022**

## Índice

Índice .....	i
Índice de tablas .....	iii
Índice de figuras.....	iv
Palabras clave .....	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
INTRODUCCIÓN .....	1
1. Antecedentes y fundamentación científica .....	1
1.1. Antecedentes .....	1
1.2. Fundamentación científica .....	3
2. Justificación de la investigación .....	11
3. Problema .....	11
4. Concepto y operación de variables .....	12
5. Hipótesis .....	13
6. Objetivos.....	13
Objetivo general.....	13
Objetivos específicos .....	13
METODOLOGÍA .....	14
1. Tipo y diseño de investigación .....	14
2. Población y muestra.....	15
3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	16
Instrumentos.....	16

Fuentes de información.....	16
Procedimiento y análisis de la información .....	16
Diseño muestral .....	15
Prueba estadística inferencial.....	16
RESULTADOS .....	17
1. Variable: Juegos recreativos .....	17
2. Variable: Creatividad.....	17
3. Prueba de hipótesis .....	19
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN .....	21
CONCLUSIONES .....	23
RECOMENDACIONES.....	24
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	25
ANEXOS .....	27
Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables .....	28
Anexo 2. Matriz de consistencia.....	30
Anexo 3. Instrumentos .....	32
Anexo 4. Validación instrumentos.....	35
Anexo 5. Matriz de datos .....	47
Anexo 6. Documento autorización IE.....	50
Anexo 7. Documento de conformidad asesor al índice similitud.....	51
Anexo 8. Sesiones de aprendizaje.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Línea de investigación. ....	v
<b>Tabla 2</b> Matriz de operacionalización de variables... <b>¡Error! Marcador no definido.</b>	
<b>Tabla 3</b> Población de estudio: IEI N° 2162, Chuñuen, Bolívar, 2021 .....	15
<b>Tabla 4</b> Muestra de estudio. I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar .....	15
<b>Tabla 5</b> Niveles de creatividad - Pre Test, estudiantes de 5 años, IEI N° 2162 - Chuñuen, Bolívar, 2021 .....	17
<b>Tabla 6</b> Niveles de creatividad - Pos Test, estudiantes de 5 años, IEI N° 2162 - Chuñuen, Bolívar, 2021 .....	18
<b>Tabla 10</b> Tabla cruzada Pre Test - Pos Test.....	18
<b>Tabla 8</b> Pruebas de normalidad. Variable dependiente: Creatividad. ....	19
<b>Tabla 9</b> Prueba de t para muestras emparejadas. Pretest - Pos Test. ....	20
<b>Tabla 10</b> Base de datos, variable: Juegos recreativos. ....	47
<b>Tabla 11</b> Base de datos - Pre Test variable creatividad .....	48
<b>Tabla 12</b> Base de datos - Pos Test variable creatividad.....	49

## Índice de figuras

<b><i>Figura 1</i></b> Nivel de juegos recreativos a partir de dimensiones en estudiantes de 5 años de la IEI N° 2162 - Chuñuen, Bolívar. ....	17
--	----

**Palabras clave**

---

Tema:	Juegos recreativos, creatividad
-------	---------------------------------

---

Especialidad	Educación inicial
--------------	-------------------

---

**Key words:**

---

Theme:	Recreational games, creativity
--------	--------------------------------

---

Specialty	Initial Education.
-----------	--------------------

---

**Línea de investigación****Tabla 1***Línea de investigación.*

---

<b>Línea de Investigación</b>	Teoría y método educativos
<b>Área</b>	Ciencias sociales
<b>Subárea</b>	Ciencias de la Educación
<b>Disciplina</b>	Educación General

---

Fuente: Resolución de Consejo Universitario N° 4201 – 2019-USP/CU.

**Título**

**Juegos recreativos y creatividad en niños de 5 años, I.E.I.  
N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021**

## **Resumen**

Esta investigación fue titulada: Juegos recreativos y creatividad en niños de 5 años, I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021; tuvo el objetivo de comprobar cómo, los juegos recreativos, beneficiaron la creatividad, en niños de 5 años. La investigación fue de nivel aplicativo explicativo, diseño pre experimental con pre y post - test a manera de recopilación de investigación aplicada en un grupo (14 niños, 5 años). La hipótesis fue contrastada por Wilcoxon (la prueba no paramétrica de rangos con signo), se puede acotar que en el pretest se encontró que los niños no expresaban su creatividad por falta de seguridad en su expresión, pero después de la aplicación de la estrategia didáctica, juegos recreativos y orientados al desarrollo de la creatividad de los niños, estos se sintieron más confiados, llegando en el post-test a expresar su creatividad con tendencia a mejorar, por eso al final y cuando se evaluaron los resultados con el método comparativo se obtuvo que se comprobó que los juegos recreativos favorecen la creatividad, en la muestra de estudio elegida en la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021.

## **Abstract**

This research was entitled: Recreational games and creativity in 5-year-old children, I.E.I. No. 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021; had the objective of verifying how recreational games benefited creativity in 5-year-old children. The research was of an explanatory application level, pre-experimental design with pre and post - test as a collection of applied research in a group (14 children, 5 years old). The hypothesis was contrasted by Wilcoxon (the non-parametric signed-rank test), it can be noted that in the pretest it was found that the children did not express their creativity due to lack of confidence in their expression, but after the application of the didactic strategy, recreational games and oriented to the development of the children's creativity, they felt more confident, arriving in the post-test to express their creativity with a tendency to improve, that is why at the end and when the results were evaluated with the comparative method, it was obtained that it was found that recreational games favor creativity, in the study sample chosen in the I.E.I. No. 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021.

## INTRODUCCIÓN

### 1. Antecedentes y fundamentación científica

#### *1.1. Antecedentes*

##### *A nivel internacional*

Izquierdo (2018), en su trabajo de investigación, planteó como objetivo o fin diseñar una especial guía dirigida a docentes de preescolar que les ayude a desarrollar los procesos cognitivos creativos (niños 4 a 6 años), La investigación se desarrolló con enfoque generalizado, con varias dimensiones de la realidad. Se consideraron diez partes comenzando con la descripción de la realidad, la justificación, fundamentación teórica, planificación formal, análisis de información y evaluación de los resultados con nuevas interrogantes. Conclusiones: Se analizaron investigaciones con planteamientos del modelo Geneptore aplicados en niños en edad preescolar; Se realizó charlas y orientaciones a los docentes acerca de las técnicas aplicadas, para relacionarlos con “Modelo Geneptore”; Se diseñó una guía para ayudar a la creatividad en los niños.

Vera (2017), en su investigación titulada, tuvo como objetivo principal estudiar analizando las variables determinadas que influyen en “juego”, “creatividad” en niños (2 - 3 años), de un Centro Educativo Infantil. También, examinó los asertividades del proceso educativo para desarrollar la creatividad y actividades lúdicas. Para este fin, se citó investigaciones y diferentes teorías del enfoque lúdico-creativo; además de observar las funciones y capacidades de las educadoras. Concluyendo que, al aplicar los instrumentos de validación se comprobó que, si hay nexos entre juego y creatividad pero que los educandos no los asimilan en su totalidad, por lo que el juego no se convierte en un potenciador de los procesos creativos. Además, las educadoras no tienen la capacitación necesaria para aplicar las técnicas

necesarias para promover el juego como una herramienta metodológica que potencie la creatividad de sus alumnos.

Solis (2016), planteó en su investigación el objetivo de demostrar que la aplicación del juego simbólico tiene gran importancia en la educación, porque desarrolla el pensamiento creativo en los niños, bajo la hipótesis de que aplicando los juegos simbólicos se logre en los alumnos desarrollar el pensamiento creativo, ósea, personas con la capacidad de crear y transformar lo que hay a su alrededor. En el Ecuador, se tiene como parte del Currículo de nivel inicial que el juego se puede utilizar estratégicamente en el aprendizaje de los niños. Esta investigación se logró desarrollar con 14 estudiantes (3 años); población (25); investigación cuantitativa, descriptiva-explicativa, donde el autor trató de solucionar el problema existente de la inadecuada aplicación del juego simbólico para desarrollar el pensamiento creativo (3 años). Para ello aplicó como estrategia didáctica los juegos simbólicos junto al docente, en aula de clases, como proceso en el aprendizaje. Concluyendo que: los niños a quienes se aplicaron las técnicas de juego, lograron desarrollar la creatividad y pensamientos creativos demostrando mediante las pruebas formuladas por los docentes, ser capaces de solucionar problemas y así transformar la realidad.

### ***A nivel nacional***

Cuadrado (2019), en su tesis formuló como fin u objetivo Determinar si existe influencia entre “juegos” y “desarrollo de la creatividad” en etapa preescolares (5 años) “I.E.E. N° 376”. Cuyo método fue científico-experimental, cuasi-experimental, dos grupos; pre y post test. La muestra conformada (54 preescolares). La técnica de psicometría tuvo éxito de ser aplicada en el grupo junto al “Test de Creatividad de Guilford” (Los Círculos). En los resultados, estos se analizaron con estadística descriptiva-inferencial (t de Student). Concluyó en que la aplicación descrita anteriormente fue favorable para el desarrollo de la creatividad (5 años), mejorándola notoriamente en I.E.E. N° 376 “Virgen de Fátima”.

Bustamante (2018), realizó un estudio científico que tuvo por fin u objetivo analizar la importancia de la realización de “productos creativos” realizados en aula por los alumnos y “creatividad” por ser hechos con material no estructurado y por niños de 5 años. La investigación fue cualitativa, se transformó el aula generándose un ambiente propicio para los niños, con metodología de acción. Concluyéndose que se logró incrementar los productos hechos con “material no estructurado” por niños de 5 años; todos los niños incrementaron su potencial “creativo”; el programa tuvo fin mostrando excelentes resultados estadísticos a cerca de la variable “creatividad”; La institución educativa emitió un certificado de reconocimiento al programa aplicado como estrategia didáctica, por lo que será aplicado a futuro en la institución.

Cuba (2015), en su tesis planteó como fin u objetivo determinar si existe relación entre “juego libre” - “creatividad”, en inicial de 5 años. Cuya metodología aplicada en este caso fue no experimental, descriptivo-correlacional. Población muestrtal (60 niños). Se utilizó fichas de observación. Llegándose a la conclusión: Si existe relación en “juego libre” – “creatividad” en inicial de 5 años de la I.E.I.P de la localidad en estudio.

## **1.2. Fundamentación científica**

### *Teorías recopiladas sobre el juego “recreativo”*

Son en demasía los científicos, filósofos y psicólogos que han estudiado y formulado teorías sobre el tema, algunos son:

Para Groos (2008), hablar del juego es hablar de un objeto que genera una gran investigación, pues este autor es el primero que concluyó que el papel principal del juego es ser un fenómeno humano; y que aun este se encuentra en inicio de estudio por su amplitud de beneficios que se puede lograr a través de su práctica, También este autor se orienta al pensamiento que legó del tema “Darwin”. en su teoría de la selección natural donde dice que el ser humano prevalece el más fuerte en todo sentido. En si refiriéndonos a otros autores el

juego es una preparación para la supervivencia y el desarrollo de la vida en general. Volviendo a Gross, el estableció un precepto: "el gato jugando con un ovillo cazará con más facilidad ratones, mientras el niño jugando con sus manos controlará con facilidad su cuerpo". Además, formuló la "Teoría de la función simbólica", que se refiere por ejemplo a que "las niñas practican cuidar bebés con sus muñecos". Define al juego como de origen biológico e intuitivo porque se puede utilizar para preparar al niño o a la persona que lo practica a tener facilidad en el desarrollo de sus habilidades, "lo que hace con una muñeca, tiende a hacerlo con un bebé" (p. 98).

### **Teoría Piagetiana o Estructuralista:**

Piaget (1956), teoría en la cual se toma al juego como parte de la inteligencia, representando su realidad mediante tendencias o acciones que son observadas por profesionales capacitados en ese estudio o área de la ciencia. Dicen los estudiosos que logra representar la realidad en cada etapa del individuo. Piaget logra asociar las tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego es simbólico (el abstracto, lo ficticio); y el juego reglado (carácter humano colectivo) (Piaget, 1956).

### **Teoría Vygotskiana:**

Para Vigotsky (1924), en su "Teoría constructivista"; se crea el juego de forma inherente por que el ser humano tiene necesidad de tener contacto con los demás, por eso es un fenómeno social que influye en el comportamiento humano por que el individuo desde su niñez desarrolla en sus escenas aspectos de su vida social e individual necesarias para tener un desarrollo sano en sus futuras etapas de desarrollo, lo recalcante es que es un fenómeno que va más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Finalmente, Vygotsky establece que con la interacción de varias personas se logran adquirir papeles complementarios al propio.

## **Tipos de juegos**

- Juegos sensoriales. Estimulan la sensibilidad de los jugadores. Se encuentra diversión al expresar sus sensaciones.
- Juegos de recreación y ficción. Estimulan la imaginación y creatividad.
- Juegos motores. Desarrollan aspectos como movimientos coordinados, destreza, habilidad en las manos, dominio en objetos como pelotas.
- Juegos intelectuales. Se les llama así por intervenir el trabajo mental, dominio, razonamiento p.e. ajedrez.
- Juegos sociales. Se realizan en agrupaciones, la cooperación y el sentido de responsabilidad grupal, caracterizan a estos juegos, etc.
- Juegos de agilidad. Se realizan con el desarrollo físico del jugador para vencer obstáculos.
- Juegos vigilados. Se necesita que alguien vigile su desarrollo ya que son complejos y hay interés de los espectadores.

## **Definición de Juegos**

Son acciones con fin recreativo, con reglas. El juego utiliza la psicomotricidad permitiendo desarrollar “capacidades” y “acciones físicas-mentales” de nuestro cuerpo. Los juegos son realizados con fines determinados (Pugmire, 2006).

## **Definición de Juegos recreativos**

Varios estudios culminan en coincidir que “los juegos recreativos” “son un conjunto de acciones” que tienen como características ser entretenidos, individuales o colectivos; con reglas; pero que tienen como objetivo que las personas, sean adultos o niños, que los realicen, se diviertan y entretengan, Los juegos recreativos son importantes en muchos aspectos, pero en el sector “educación” lo son más, porque gracias a ellos se aprende, se estimula y se logra desarrollar la mente y el cuerpo (p.78).

Según estudios realizados “el hombre” practica los juegos recreativos desde el “inicio de los tiempos”, porque es una actividad inherente del ser humano;

entonces se puede decir que es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, pues este fomenta el desarrollo de las estructuras sociales y también del comportamiento social. Es muy reconocido el papel del juego en el ámbito psicológico porque a través de él se logran destrezas, habilidades y conocimientos (p.78).

### **El Juego se clasifica en:**

#### **Según el autor: (Bustamante, 2018)**

##### *Juegos de acción*

Desde los dos años de edad, el niño entiende que se puede jugar, por ejemplo: con una pistola de agua, con la que se puede perseguir a otra persona causándole el reflejo de correr y el placer de jugar con quien lo persigue para mojarlo, bajo su consentimiento por entrar al juego (puede ser un amiguito de su edad o sus padres). Este juego lo realizan personas de todas las edades

##### *Juegos construyendo*

Según la creatividad desarrollada, manipulando objetos se puede crear algo, lo cual causa placer y alegría. También este juego es desarrollado a través de las diferentes etapas de la vida humana.

##### *Juegos simbólicos*

Tomando como reseña a los estudios realizados por (Piaget, 1956) , el tipo de juegos simbólicos, se desarrollan en la etapa de 2 a 7 años, “etapa preoperacional” en la que nace la necesidad de conocer el medio que lo rodea, jugándose utilizando objetos o su cuerpo mismo, representando casos de su entorno.

##### *Juegos cooperativos*

Estos juegos se caracterizan por cumplir reglas y sirven para que los jugadores se relajen eliminando su stress, se imparte roles, para cumplir objetivos; El beneficio de este tipo de juegos es disminuir el sentimiento de cólera o

agresividad; promueve la solidaridad, cooperación y comunicación. Se supera obstáculos, ayudándose unos a otros, por ejemplo, el fútbol (p.98).

### **El programa donde se aplican los “juegos recreativos”**

Se ponen en práctica “los juegos recreativos” conocidos, seleccionados, lúdicos, pero planificando las actividades porque estos pueden ser desarrollados en espacios abiertos o cerrados, y dirigidos por docentes especializados que cuidan el orden y disciplina en los niños, para conservar un ambiente pacífico y de cuidados propios a los niños, logrando que ellos disfruten, eliminen estrés y se integren en un ambiente escolar. El “programa de juegos recreativos”, se conforma en la práctica de 4 juegos seleccionados y fomentar la participación de los estudiantes, causando alegría también en docentes y demás participantes que en forma de espectadores disfrutan de las cualidades, carácter, tendencias emocionales y personalidad etc. Que los niños desarrollan a través del juego. (Bustamante, 2018).

Los juegos recreativos escogidos son:

El gatito busca. (8 participantes); ojos vendados, forman una fila, cada niño pone la mano en el hombro de su compañero de adelante y el que no tiene venda le dará un mensaje al compañero de adelante, diciéndole donde debe voltear, este le avisa al de delante de él, hasta llegar al primero, ganan los que terminen primero el recorrido establecido.

### **El juego del cuadrado.**

(4 cintas roja azul amarilla y violeta, Una pelota blanca, cuadrado grande).

En los vértices del cuadrado, las cintas, dos equipos de 4 participantes. El primer equipo forma fila paralela a uno de los lados del cuadrado, el segundo equipo se reparte por todo el cuadrado dentro y fuera, el primer participante de la fila del segundo equipo tendrá la pelota. Se arroja la pelota lejos y corren a recoger las cuatro cintas, los del primer equipo cogen la pelota y pegan con

ella al del segundo equipo a fin de que no coja las cuatro cintas, gana ese equipo que recoge las cuatro cintas (Bustamante, 2018). (Pág. 20).

### **Juguemos a la pesca**

Los estudiantes cuando escuchen la palabra río, caminarán en una sola dirección. Al escuchar la “truchas”, los participantes nadarán en la dirección que ellos quieran. Al oír “atarraya” todos se cogen de las manos como si formaran una red y cuando escuchen “pescador”, los niños corren y forman grupos. Las consignas se cambiarán a cada rato para que así los estudiantes estén concentrados (Bustamante, 2018). (Pág. 25).

### **Un juego recreativo.**

Los autores que han tratado el coinciden en que los juegos recreativos tienen objetivos de tipo “moral y social” pero en el intento se debe lograr que el juego sea provechoso, de alegría y sea muy placentero. A través de su práctica se logra que los niños o adultos fortalezcan confianza en sí mismos, comprueban su agilidad, resistencia y elasticidad entrenando su cerebro (Caba, 2004).

El recurso material que se utilizara principalmente en el juego son los alumnos.

### **Características del “juego recreativo”**

Se dice científicamente que el juego se convierte en una acción natural para quien lo practica porque utiliza aprendizajes previos y otorga aprendizajes significativos. El juego en este caso “recreativo” ayuda a los docentes en el sentido que se les facilita la enseñanza, porque suaviza su didáctica al punto que el estímulo logra que sus alumnos quieran conseguir lograr los objetivos que el docente se plantea y que dirige en sus alumnos (Groos, 2008). (Pág. 241).

## **Teorías sobre creatividad**

### **Teoría asociacionista:**

La creatividad es inteligencia, el hombre es un ser social y necesita aplicar su inteligencia para mejorar el medio social donde se desarrolla. Esta teoría realiza la diferencia del que es creativo y quien no en dos elementos fundamentales que son las formas de asociación que tiene el individuo y la fuerza o manera en que se desarrollan estas asociaciones socialmente por referirse a un clima adecuado donde se pueda desarrollar la creatividad (Caba, 2004). (Pág. 99).

**Teoría “Existencialista”:** Ser creativo es poder unir el propio mundo, el entorno y el mundo del otro y esa facultad de identificar el problema en ese espacio tan grande como es los mundos ajenos al propio y descubrir el problema es lo que define al creativo, del que no lo es. Las personas creativas toman el problema con todo lo que implica, sin perder su libertad e influir en los demás para obtener solución del problema que causa malestar general o propio, hacen prevalecer sus ideas o de una manera inductiva impulsan a los demás a restablecer el equilibrio (Caba, 2004).

### **Diferencia en los hemisferios cerebrales.**

Según (Perez, 2017), existen dos hemisferios en el cerebro: izquierdo y derecho, las personas que desarrollan un hemisferio más que el otro, desarrollan características marcadas, como por ejemplo comprensión de la lógica o las matemáticas que son propias del hemisferio izquierdo. El hemisferio derecho es integrador, especializado en sensaciones, sentimientos y habilidades especiales visuales y sonoras, la percepción u orientación espacial, la facultad para captar o expresar emociones o controlar los aspectos no verbales de la comunicación. (p.67).

### **El uso consciente de la creatividad.**

Según el autor (Cuadrado, 2019), para estimular el pensamiento creativo se debe romper los modelos preexistentes porque nos limitan, Ser creativo no es buscar la excepción que confirma la regla, sino buscar las soluciones alternativas a esta.

### **Definición (Creatividad)**

Según Mayer (2007), la Creatividad hace capaz al hombre de plantear alternativas solucionadoras para sus problemas comunes del día a día, en su pensamiento y en su actuar; bajo sus características de sensibilidad fluidez flexibilidad, originalidad.

Crear es ser original, porque se percibe el cambio, las demás acciones son reproductivas que representan ideas de otra u otras personas y tiende a la rutina (Mayer, 2007).

La actividad creadora es un atributo que desarrolla la cultura, que anteriormente fue considerada como un “don” de los dioses y no se reconocía como facultad del humano (Mayer, 2007).

### **Importancia (Creatividad)**

Es muy importante para forjar el progreso de todo ser humano en sociedad porque genera bienestar. Es encontrar la solución en muchos aspectos: social, laboral, amical, relacional, profesional, etc. ya que gracias a ella se encuentran soluciones (Guilford, 2002).

### **La Creatividad (Ventajas):**

- Alimenta la autoestima
- Desarrolla la comunicación.
- Refuerza la socialización
- La creatividad esta entre la imaginación y la realidad.
- Es importante observar la forma de pensar del niño (alta imaginación)

- Resalta la importancia de la tolerancia ante la diferencia de pensamientos.
- Estimula los cinco sentidos.

## **2. Justificación de la investigación**

La investigación que se pretende desarrollar encuentra su justificación teórica porque hace uso de las teorías conocidas del juego y de la creatividad, en el contexto de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021; pudiéndose lograr verificar o refutar de acuerdo con las condiciones existentes. Desde un punto de vista práctico y metodológicos la investigación se justifica desde que plantea estrategias innovadoras que podrían ser utilizadas luego por los demás docentes de la institución y no pertenecientes a ella. La justificación social, encuentra su lugar desde que, sólo ciudadanos creativos garantizarán un mejor y más rápido desarrollo de nuestra sociedad, por la capacidad de enfrentarse de manera efectiva a problemas disímiles.

## **3. Problema**

Los niños que se desarrollan en un medio que no recibe atención para potenciar sus habilidades, o son reprimidos por los adultos constantemente en las ideas que tiene o no pueden atreverse a experimentar sensaciones solos, se bloquearan en el desarrollo de sus capacidades creativas, cognitivas y afectivo-sociales. El desarrollo de la creatividad tiene una enorme importancia en los niños, porque no sólo se reprimen en dar soluciones a conflictos, sino que no tendrán adaptabilidad a situaciones nuevas, todo esto genera niños y adultos reprimidos, infelices y frustrados, he allí la gran importancia de que se desarrolle la creatividad en los niños de manera muy libre y que ellos se desenvuelvan en un ambiente de reglas y respeto hacia ellos y hacia los demás, corrigiendo sus actos para encaminar sus tendencias lo que asegura que los niños sean más felices. Los niveles de desarrollo de la creatividad son variables de niño en niño, sin embargo, a partir de la formalización de estrategias didácticas constante podrían consolidarse niveles

importantes de creatividad en nuestros niños del ámbito nacional, regional y local. Desde ese punto de vista planteamos la siguiente pregunta de investigación:

¿Los juegos recreativos influyen en desarrollar la creatividad, en niños de 5 años, I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar-2021?

#### **4. Concepto y operación de variables**

**Concepto de la Variable independiente:** Juegos recreativos

En el libro "Homo Ludens", se refiere que el juego recreativo es considerada como un conjunto de actividades y movimientos orientados en espacio y tiempo, con reglas; cuyo objetivo es divertirse y bajo ese estímulo se logra el desarrollo (Huizinga, 2008).

**Concepto Variable dependiente: Creatividad**

Creatividad es tener el don de ser capaz y hábil ante los demás de la misma naturaleza humana. El concepto de creatividad está ligado al de inteligencia, y se ambiciona desarrollar o poseer desde los tiempos de la filosofía clásica, (Mayer, 1967).

**Definición operacional**

**Variable independiente:** Juegos recreativos

La variable independiente Juegos recreativos, evaluada en cada estudiante, considerando las dimensiones: juegos: individuales, colectivos, estructurados, no estructurados, usando una lista de cotejo, teniendo en cuenta la siguiente escala valorativa de niveles.

**Variable dependiente:** Creatividad

Variable cualitativa que valorada por medio de una ficha de observación aplicada a cada estudiante, teniendo en cuenta las dimensiones: Imaginación, originalidad; con los valores finales.

## **5. Hipótesis**

Los juegos recreativos, como estrategia didáctica, mejoran de manera significativa el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021.

## **6. Objetivos**

### *Objetivo general*

Determinar en qué medida, los juegos recreativos, mejoran el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021.

### *Objetivos específicos*

- Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021, antes de la aplicación de la propuesta de juegos recreativos.
- Identificar el nivel de uso de juegos recreativos, en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021.
- Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021, luego de la aplicación de la propuesta de juegos recreativos.
- Comparar los niveles de desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos recreativos.

## METODOLOGÍA

### 1. Tipo y diseño de investigación

#### **Tipo:**

La investigación corresponde al tipo de investigación aplicada, según Hernández et al. (2014), “*porque es un tipo de investigación que se enfoca en encontrar mecanismos o estrategias para lograr un objetivo específico*”. Dado que hace uso de teorías existentes para resolver un problema planteado por el investigador.

#### **Diseño de investigación:**

Comprendió usar un diseño preexperimental en un solo grupo con evaluación pre y post test. Así mismo, el diseño de la investigación con que se aborda el estudio es aplicativo explicativo, toda vez que se busca determinar la influencia de la variable juegos recreativos sobre la variable creatividad en niños (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

#### **Esquema de investigación**

GE: Op → Z → OP

#### **Donde:**

GE – Grupo de estudio.

Op – Pre test.

Z – Propuestas de juegos lingüísticos como estrategia didáctica.

OP – Post Test.

## 2. Población y muestra

En la investigación se utilizó un muestreo no probabilístico intencional o de conveniencia, quedando la muestra conformada por 14 estudiantes de una población de 33 estudiantes pertenecientes a la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar.

### Diseño muestral

#### Población

**Tabla 2**

*Población de estudio: IEI N° 2162, Chuñuen, Bolívar, 2021*

Sección	Sexo		Total
	H	M	
3 años	6	8	14
4 años	2	3	5
5 años	11	3	14
	19	14	33

Fuente: Nómima de matrícula del año 2021.

#### Muestra

**Tabla 3**

*Muestra de estudio. I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar*

Sección	H	M	Total
5 años	11	3	14

Fuente: Nómima de matrícula del año 2021.

### **3. Técnicas e instrumentos de investigación.**

#### **Instrumentos**

##### **Lista de Cotejo**

Instrumento de evaluación consistente en una lista de previamente establecidos, en el cual se califica la presencia o ausencia de estos con una escala dicotómica, por ejemplo: sí-no, 1-0 (Gómez y Salas, 2013).

##### **Ficha de observación**

Es una guía para el análisis objetivo de una determinada situación. A través de las fichas de observación científica podemos organizar información que es el resultado de una investigación. En este tipo de fichas se registra una descripción detallada del fenómeno estudiado, el cual puede ser un lugar, una persona o un evento en particular (Ejemplode.com., 2021) .

##### **Fuentes de información**

La información fue obtenida directamente a partir de la aplicación de la lista de cotejo sobre el nivel de preparación que desarrolló la investigadora respecto a la variable independiente juegos recreativos; y la aplicación de lista de cotejo aplicada a cada estudiante referido al cumplimiento de la variable dependiente creatividad.

##### **Procedimiento y análisis de la información**

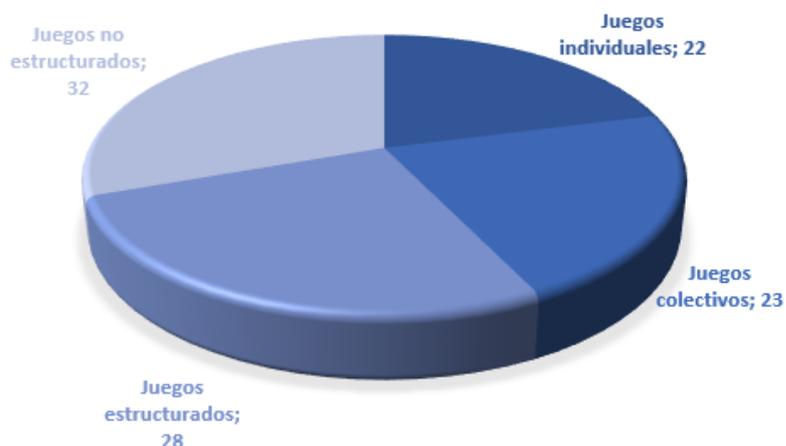
Para el procesamiento de la información se utilizará el software estadístico SPSS v.25; con el cual se procesarán medidas tanto de la estadística descriptiva, así como de la inferencial para generalizar los resultados de la muestra hacia la población.

#### **Prueba estadística inferencial**

Para la contrastación de las hipótesis estadísticas se utilizó t de Student, para grupos relacionados, referidos a todas las dimensiones de la variable dependiente creatividad.

## RESULTADOS

### 1. Variable: Juegos recreativos



**Figura 1** Nivel de juegos recreativos a partir de dimensiones en estudiantes de 5 años de la IEI N° 2162 - Chuñuen, Bolívar.

La Figura 1, muestra los niveles de la variable independiente juegos recreativos a partir de sus respectivas dimensiones; correspondiendo a las dimensiones: Juegos no estructurados (con 32 puntos de 68 posibles), y juegos estructurados (con 28 puntos de 68 posibles) mayores puntajes, respecto a las dimensiones: Juegos individuales (con 22 puntos de 68 posibles) y juegos colectivos (con 23 puntos de 68 posibles).

### 2. Variable: Creatividad

#### a) En referencia al primer objetivo específico (pretest):

**Tabla 4**

*Niveles de creatividad - Pre Test, estudiantes de 5 años, IEI N° 2162 - Chuñuen, Bolívar, 2021*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nivel medio	8	57,1	57,1	57,1
	Nivel alto	6	42,9	42,9	100,0

Total	14	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

**Fuente:** Tabla 11

La Tabla 5, hace referencia a los niveles de la creatividad, en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021, antes de la aplicación de la propuesta de juegos recreativos. De los 14 estudiantes participantes, el 57,1% se ubicaron en el nivel medio y el 42,9%, en el nivel alto.

**Tabla 5**

*Niveles de creatividad - Pos Test, estudiantes de 5 años, IEI N° 2162 - Chuñuen, Bolívar, 2021*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nivel medio	7	50,0	50,0	50,0
Nivel alto	7	50,0	50,0	100,0
Total	14	100,0	100,0	

**Fuente:** Tabla 12

La Tabla 6, hace referencia a los niveles de la creatividad, en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021, luego de la aplicación de la propuesta de juegos recreativos. En los 14 estudiantes participantes, los niveles medio y alto compartieron igual puntuación, 50,0% para cada uno.

**Tabla 6**

*Tabla cruzada Pre Test - Pos Test*

% Dentro de PosTest_		PosTest_		
		Nivel medio	Nivel alto	Total
PreTest_ Nivel medio		7	1	8
Nivel alto		0	6	6
Total		7	7	14

**Fuente:** Tabla 11, Tabla 12

La Tabla 10, sobre la comparación de los niveles de desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos recreativos, indica que el nivel medio tanto en el pre test así como en el pos test se mantiene equivalente, existiendo cierta ventaja en el nivel alto del pos test, respecto al del pre test.

### 3. Prueba de hipótesis

#### Planteamiento de hipótesis

##### *H0: Hipótesis nula*

El uso de Juegos recreativos no afecta la creatividad en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar

##### *H1: Hipótesis alterna*

El uso de Juegos recreativos afecta la creatividad en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar

#### Nivel de significancia

El nivel de significancia, convencionalmente:  $\text{Alpha} = 5\% = 0.05$

#### Prueba estadística

##### Prueba de normalidad

H00: Datos analizados siguen una distribución normal

H11: Datos analizados no siguen una distribución normal

**Tabla 7**

*Pruebas de normalidad. Variable dependiente: Creatividad.*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gll	Sig.
Pre-Test	,942	14	,438
Post-Test	,960	14	,725

**Fuente:** Tabla 11 y Tabla 12

Para la variable dependiente “Creatividad”, de acuerdo con la Tabla 8, la prueba estadística que corresponde es una prueba paramétrica, en este caso elegimos t de Student.

### **Cálculo del p valor y toma de decisión**

**Tabla 8**

*Prueba de t para muestras emparejadas. Pretest - Pos Test.*

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación Desv.	Error Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				promedio	Inferior			
Post-test – Pre-Test	-,429	,514	,137	-,725	-,132	-3,122	13	,008

**Fuente:** Tabla 11, Tabla 12 de base de datos

La Tabla 9, con  $p = 0.008 < 0.05$  para la prueba paramétrica t de Student, significa que, con un nivel de significancia del 5%, existen diferencias entre las medias de dos muestras relacionadas referidas a la variable dependiente creatividad, en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar.

**Por lo tanto**, se acepta la Hipótesis alterna o hipótesis del investigador para la variable Creatividad en forma global.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

### **Análisis**

Los niveles de la variable independiente juegos recreativos a partir de sus respectivas dimensiones: Juegos no estructurados (con 32 puntos de 68 posibles), y juegos estructurados (con 28 puntos de 68 posibles) mayores puntajes, respecto a las dimensiones: Juegos individuales (con 22 puntos de 68 posibles) y juegos colectivos (con 23 puntos de 68 posibles), obedecen al hecho de que los estudiantes participantes, en su mayoría, demostraron la expertiz para establecer normas de juego, utilizar materiales adecuados para participar en juegos u organizar a sus amigos para jugar, entre otras actividades; por otro lado, mostraron poca confianza para jugar de manera individual, así como poca comunicación adecuada dentro de su grupo de juego. Los niveles de la creatividad, en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021, antes de la aplicación de la propuesta de juegos recreativos, porcentualmente, fueron: el 57,1% se ubicaron en el nivel medio y el 42,9%, en el nivel alto. Los niveles de creatividad, en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021, luego de la aplicación de la propuesta de juegos recreativos, se redujeron a una igualdad compartida entre el nivel medio y el nivel alto, 50.0% para cada uno. La comparación de niveles de desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos recreativos, indicaron que el nivel medio tanto en el pre test, así como en el pos test se mantiene equivalente, existiendo cierta ventaja en el nivel alto del pos test, respecto al del pre test. Finalmente, con  $p = 0.008 < 0.05$  para la prueba paramétrica t de Student, se logró verificar que existen diferencias entre las medias de muestras relacionadas referidas a la variable dependiente creatividad, en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar

### **Discusión**

Para referirnos a los juegos recreativos y la creatividad de estudiantes del nivel inicial, podemos seguir a Vera (2017), Solis (2016), Izquierdo (2018), entre otros; quienes sirvieron de base para el desarrollo de la presente investigación debido a los objetivos

afines, como el de determinar las variables que afectan al juego y la creatividad; o, de demostrar que el juego simbólico posee una gran importancia para el educando, debido que a través de él se desarrolla el pensamiento creativo en los niños, etc. con metodologías que sugirieron examinar previamente las falencias y aciertos que surgen en el proceso educativo con respecto a desarrollar las potencialidades creativas y lúdicas, para, sobre una base sólida de conocimiento de causa, diseñar los instrumentos más adecuados para el recojo de información; y, conjuntamente con ello, diseñar las estrategias más convenientes a implementarse en las actividades de aprendizaje. En el caso de Izquierdo (2018), por ejemplo, se planteó un método holístico basado en un enfoque generalizado en el que el problema a estudiar incluye varias dimensiones de la realidad. Para este caso, se consideraron diez fases principales que comienzan con la descripción de la realidad para identificar las interrogantes a resolver, siguiendo la justificación y fundamentación teórica, planificación formal, análisis de información y evaluación de los resultados que a su vez plantea nuevas interrogantes y temas de exploración. En todos los casos, las conclusiones indicaron que los juegos recreativos orientados estratégicamente sí pueden influir positivamente sobre la mejora de la creatividad en estudiantes de educación básica.

## CONCLUSIONES

La investigación permitió abordar a las siguientes conclusiones:

- Los juegos recreativos, mejoran el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021 ( $p = 0.008 < 0.05$  para la prueba paramétrica t de Student).
- El nivel de desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021, antes de la aplicación de la propuesta de juegos recreativos, fue de 57,1% para el nivel medio y el 42,9%, para el nivel alto.
- Determinar el nivel de uso de juegos recreativos, en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021.
- Los niveles de creatividad, en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021, luego de la aplicación de la propuesta de juegos recreativos fue de 50% en el nivel medio y 50% en el nivel alto.
- El resultado de la comparación de los niveles de desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos recreativos, indica que el nivel medio tanto en el pre test, así como en el pos test se mantiene equivalente, existiendo cierta ventaja en el nivel alto del pos test, respecto al del pre test.

## **RECOMENDACIONES**

En base a las conclusiones obtenidas se recomienda:

- Desarrollar trabajos de investigación sobre creatividad, teniendo en cuenta otros tipos de juegos recreativos diferentes al utilizado en la presente investigación.
- Desarrollar trabajos de investigación similares en los que se inicie con estudiantes también del nivel bajo, a fin de visualizar la efectividad de las estrategias aplicadas.
- Identificar juegos recreativos de mayor motivación para los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021.
- Desarrollar trabajos de investigación afines, buscando lograr mayor porcentaje de estudiantes en el nivel alto respecto a la variable creatividad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bustamante, C. (2018). *Implementación del Programa 'libre de juguetes' para el análisis de productos creativos con material no estructurado en niños de 5 años de un colegio por convenio*. . Arequipa: Universidad Católica San Pablo.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar*. Argentina: Storage.
- Cuadrado, P. (2019). *Juegos y Creatividad en pre escolar*. Huancayo: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Cuba, N. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa clara*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle,.
- De Bono, E. (1990). *Six Thinking Hats*. . London: Penguin Books. .
- Ejemplode.com., R. (30 de marzo de 2021). *Ejemplo de fichas de observación científica*. Obtenido de Ejemplode.com: [shorturl.at/twKMW](https://shorturl.at/twKMW)
- Groos, K. (2008). El juego como escuela de vida. *Miscelánea de Investigación*, 7 - 22.
- Guilford. (2002). *Teoria del Pensamiento Creativo*. E.E.U.U.
- Huizinga, J. (2008). *Homo Ludens*. Holanda: Hill.
- Izquierdo, R. (2018). *Guia Para Fomentar la Creatividad en preescolar de 4-6 años*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Mayer, F. (2007). *Historia del pensamiento pedagógico*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Perez, M. (2017). *Las habilidades manuales un reto para la pedagogía*. Cuba : Revista Orbita Pedagógica .
- Piaget, J. (1956). *Teoria Estructuralista*. Barcelona: Crítica.
- Pugmire, S. (2006). *El Juego Espontaneo*. España: Editores Narcea.

Solis, R. (2016). *Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en niños de 3 años del jardín de infantes Pedro Vicente Maldonado*. Quito - Ecuador: Universidad Central del Ecuador.

Vera, D. (2017). *El Juego en el desarrollo de la creatividad de los niños*. Cuenca - Ecuador: Universidad Politecnica Salesiana.

Vigotsky, L. (1924). *Teoria Constructivista del Juego*. Moscú.

Wallas, G. (2006). *Proceso de la Creatividad*. Massachusetts.

## **ANEXOS**

### Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

**Tabla9**

Matriz de operacionalización de variables.

<b>Variable independiente</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Juegos Recreativos</b>	<b>Juegos individuales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra confianza al jugar de manera individual</li> <li>- Se mueve con facilidad jugando con su carrito</li> <li>- Se divierte jugando con el run - run</li> <li>- Acepta y cumple normas al jugar el rayuelo.</li> </ul>
	<b>Juegos colectivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se comunica adecuadamente dentro de su grupo jugando canicas</li> <li>- Respeta normas establecidas para jugar al juego interactivo el baúl matemático</li> <li>- Establece responsabilidades para jugar al juego interactivo escalera</li> <li>- Muestra confianza al jugar al juego interactivo la ruleta mágica aprendo y me divierto.</li> </ul>
	<b>Juegos: estructurados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza adecuadamente el material de los octogonitos</li> <li>- Establece normas para formar figuras geométricas</li> <li>- Manipula los bloques lógicos para formar figuras</li> <li>- Firma figuras utilizando los figuriformes</li> </ul>
	<b>Juegos no estructurados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Establece normas para jugar el kiwi</li> <li>- Utiliza los materiales adecuados para participar en el juego de la cocina.</li> <li>- Organiza a sus amigos para jugar.</li> <li>- Es creativo en los materiales del juego.</li> </ul>

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores
<b>Creatividad</b>	<b>Imaginación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reacciona con novedad frente a lo que le asombra</li> <li>- Muestra curiosidad frente a los juegos</li> <li>- Demuestra fantasía en sus expresiones</li> <li>- Muestra un pensamiento divergente</li> <li>- Rompe esquemas en los juegos sin perjudicar a los demás</li> </ul>
	<b>Originalidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica sus personajes durante el juego</li> <li>- Actúa con independencia y autonomía en los juegos</li> <li>- Elabora cosas nuevas para el juego</li> <li>- Participa activamente en la construcción de sus aprendizajes</li> <li>- Plantea juegos diferentes con sus respectivas reglas</li> </ul>

## Anexo 2. Matriz de consistencia

Problema de Investigación	Objetivos	Hipótesis	Variables e Indicadores	Metodología	Población y Muestra
<p>Los niños que se desarrollan en un medio que no recibe atención para potenciar sus habilidades, o son reprimidos por los adultos constante-mente en las ideas que tiene o no pueden atreverse a experimentar sensaciones solos.</p> <p><b>Problema Principal</b></p> <p>¿Los juegos recreativos influyen en desarrollar la creatividad, en niños de 5 años, I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar-2021?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar en qué medida, los juegos recreativos, mejoran el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021 antes de la aplicación de la propuesta de juegos recreativos.</p> <p>Identificar el nivel de uso de juegos recreativos, en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021.</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021, luego de la aplicación de la propuesta de juegos recreativos.</p> <p>Comparar los niveles de desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021, antes y después de la aplicación de la</p>	<p>Los juegos recreativos, como estrategia didáctica, mejoran de manera significativa el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021.</p>	<p><b>Juegos Recreativos</b></p> <p><b>1. Juegos individuales</b></p> <p>Muestra confianza al jugar de manera individual; Se mueve con facilidad jugando con su carrito; Se divierte jugando con el run-run; Acepta y cumple normas al jugar el rayuelo.</p> <p><b>2. Juegos colectivos</b></p> <p>Se comunica adecuadamente dentro de su grupo jugando canicas; Respeta normas establecidas para jugar al juego interactivo el baúl matemático; Establece responsabilidades para jugar al juego interactivo escalera; Muestra confianza al jugar al juego interactivo la ruleta mágica aprendo y me divierto.</p> <p><b>Juegos: estructurados</b></p> <p>Utiliza adecuadamente el material de los octogonitos; Establece normas para formar figuras geométricas; manipula los bloques lógicos para formar figuras; Firma figuras utilizando los figuriformes</p> <p><b>Juegos-no estructurado</b></p> <p>Establece normas para jugar el kiwi; Utiliza los materiales adecuados para participar en el juego de la cocina; Organiza a sus amigos para jugar; Es creativo en los materiales del juego.</p>	<p><b>Tipo y diseño de investigación.</b></p> <p><b>Tipo:</b></p> <p>La investigación corresponde al tipo de investigación aplicada, según Hernández et al. (2014), “<i>porque es un tipo de investigación que se enfoca en encontrar mecanismos o estrategias para lograr un objetivo específico</i>”. Dado que hace uso de teorías existentes para resolver un problema planteado por el investigador.</p> <p><b>Diseño de investigación:</b></p> <p>Comprendió usar un diseño preexperimental en un solo grupo con evaluación pre y post test. Así mismo, el diseño de la investigación con que se aborda el estudio es aplicativo explicativo, toda vez que se busca determinar la influencia de la variable juegos recreativos sobre la variable creatividad en niños (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).</p> <p><b>Esquema de investigación</b></p> <p style="text-align: center;"><b>GE: Op Z OP</b></p> <p><b>Donde:</b></p>	<p><b>Muestreo</b></p> <p>no probabilístico intencional o de conveniencia, quedando la muestra conformada por 14 estudiantes</p> <p><b>Población</b></p> <p>de 33 estudiantes de I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar.</p>

	propuesta de juegos recreativos.		<p><b>Creatividad</b></p> <p><b>1. Imaginación</b> Reacciona con novedad frente a lo que le asombra; Muestra curiosidad frente a los juegos; Demuestra fantasía en sus expresiones; Muestra un pensamiento divergente; Rompe esquemas en los juegos sin perjudicar a los demás</p> <p><b>2. Originalidad</b> Identifica sus personajes durante el juego; Actúa con independencia y autonomía en los juegos; Elabora cosas nuevas para el juego; participa activamente en la construcción de sus aprendizajes; Plantea juegos diferentes con sus respectivas reglas.</p>	<p>GE – Grupo de estudio.</p> <p>Op – Pre test.</p> <p>Z – Propuestas de juegos lingüísticos como estrategia didáctica.</p> <p>OP – Post Test.</p>	
--	----------------------------------	--	---	--	--

### Anexo 3. Instrumentos

#### Lista de cotejo – variable: Juegos recreativos

**Objetivo:** Evaluar la variable juegos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021

Niño..... Fecha: / /

Colocar un aspa (X) en donde corresponda:

N°	Variable: Juegos recreativos	No	Si
<b>Dimensión 1: Juegos individuales</b>			
1	Muestra confianza al jugar de manera individual		
2	Se mueve con facilidad jugando con su carrito		
3	Se divierte jugando con el run - run		
4	Acepta y cumple normas al jugar el rayuelo.		
<b>Dimensión 2: Juegos colectivos</b>			
5	Se comunica adecuadamente dentro de su grupo jugando canicas		
6	Respeto normas establecidas para jugar el juego interactivo: El baúl matemático		
7	Establece responsabilidades para jugar al juego interactivo escalera		
8	Muestra confianza al jugar al juego interactivo la ruleta mágica aprendo y me divierto		
<b>Dimensión 3: Juegos estructurados</b>			
9	Utiliza adecuadamente el material de los octogonitos.		
10	Establece normas para formar figuras geométricas.		
11	Manipula los bloques lógicos para formar figuras.		
12	Firma figuras utilizando los figuriformes.		
<b>Dimensión 4: Juegos no estructurados</b>			
13	Establece normas para jugar el kiwi.		

14	Utiliza los materiales adecuados para participar en el en el juego de		
15	Organiza a sus amigos para jugar.		
16	Es creativo en los materiales del juego.		

<b>Escala de valoración</b>	
Nivel Bajo	00 – 06
Nivel Medio	07 – 11
Nivel Alto	12 – 16

### Ficha de observación - Variable: creatividad

**Objetivo:** Diagnosticar el nivel de creatividad de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2162 – Chuñuen, Bolívar

Niño..... Fecha: / /

Nunca = 0, A veces = 1, Siempre = 2

Dimensiones	Ítems	1	2	3
<b>Imaginación</b>	Reacciona con novedad frente a lo que le asombra			
	Muestra curiosidad frente a los juegos			
	Demuestra fantasía en sus expresiones			
	Muestra un pensamiento divergente			
	Rompe esquemas en los juegos sin perjudicar a los demás			
<b>Originalidad</b>	Identifica sus personajes durante el juego			
	Actúa con independencia y autonomía en los juegos			
	Elabora cosas nuevas para el juego			
	Participa activamente en la construcción de sus aprendizajes			
	Plantea juegos diferentes con sus respectivas reglas.			

<b>Escala de valoración</b>	
Nivel bajo	00 – 10
Nivel medio	11 – 20
Nivel alto	21 – 30

## Anexo 4. Validación instrumentos

Filial Cajamarca



# USP

Universidad San Pedro

### Evaluación de expertos

Estimado profesional, se le invita a participar en el proceso de valoración de un instrumento de investigación. En tal sentido, se le proporcionan tanto el instrumento como el respectivo formato para que pueda emitir su opinión respecto a cada ítem.

Agradecemos de antemano sus aportes que no sólo permitirán validar el instrumento sino también obtener información precisa que facilite la actividad investigativa en nuestra institución.

A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con un aspa en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en la columna de observaciones.

Facultad : Educación y Humanidades.  
Especialidad : Inicial  
Nivel : Pregrado  
Título de la Investigación : Juegos recreativos y creatividad en niños de 5 años,  
I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021.  
Tipo de instrumento : Lista de cotejo.  
Variable : Juegos Recreativos.  
Responsable de la Investigación : Caman Lopez, Maritza Elodia.

	<b>Validez de contenido</b>	<b>Validez de constructo</b>	<b>Validez de criterio</b>	
--	-----------------------------	------------------------------	----------------------------	--

N° de ítem	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable.		El ítem contribuye a medir el indicador planteado.		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	
1							
2	✓		✓		✓		
3	✓			✓	✓		
4	✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		
8	✓			✓	✓		
9	✓		✓		✓		
10	✓		✓		✓		
11	✓		✓		✓		
12	✓		✓		✓		
13	✓		✓		✓		
14	✓		✓		✓		
15	✓		✓		✓		
16	✓		✓		✓		
17	✓		✓		✓		
18	✓			✓	✓		
19	✓		✓		✓		
20	✓		✓		✓		

Profesional experto evaluador:

Firma: .....  .....

Nombre: Ronald Salas Berrospi,

Grado: Magíster

DNI: 26617983

Veredicto: Se aprueba la validación del instrumento para los fines pertinentes.

Cajamarca, 18 de abril de 2022.



**USP**

Universidad San Pedro

## **Evaluación de expertos**

Estimado profesional, se le invita a participar en el proceso de valoración de un instrumento de investigación. En tal sentido, se le proporcionan tanto el instrumento como el respectivo formato para que pueda emitir su opinión respecto a cada ítem.

Agradecemos de antemano sus aportes que no sólo permitirán validar el instrumento sino también obtener información precisa que facilite la actividad investigativa en nuestra institución.

A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con un aspa en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en la columna de observaciones.

Facultad : Educación y Humanidades.  
Especialidad : Inicial  
Nivel : Pregrado  
Título de la Investigación : Juegos recreativos y creatividad en niños de 5 años,  
I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021.  
Tipo de instrumento : Lista de Cotejo.  
Variable : Juegos recreativo.  
Responsable de la Investigación : Caman Lopez, Maritza Elodia.

	<b>Validez de contenido</b>	<b>Validez de constructo</b>	<b>Validez de criterio</b>	
--	-----------------------------	------------------------------	----------------------------	--

N° de ítem	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable.		El ítem contribuye a medir el indicador planteado.		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	
1	✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		
5	✓		✓			✓	
6	✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		
8	✓			✓	✓		
9		✓	✓		✓		
10	✓		✓		✓		
11	✓		✓		✓		
12		✓	✓		✓		
13	✓		✓		✓		
14	✓		✓		✓		
15	✓		✓		✓		
16	✓		✓		✓		
17	✓		✓		✓		
18	✓		✓		✓		
19	✓		✓		✓		
20	✓		✓		✓		

Profesional experto evaluador:

Firma:  .....

Nombre: César Augusto Garrido Jaeger,

Grado: Doctor En Educación

DNI: 26610624

Veredicto: Se aprueba la validación del instrumento para los fines pertinentes.

Cajamarca, 18 de abril de 2022.

Filial Cajamarca



USP

Universidad San Pedro

## Evaluación de expertos

Estimado profesional, se le invita a participar en el proceso de valoración de un instrumento de investigación. En tal sentido, se le proporcionan tanto el instrumento como el respectivo formato para que pueda emitir su opinión respecto a cada ítem.

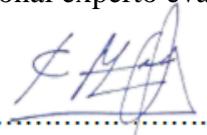
Agradecemos de antemano sus aportes que no sólo permitirán validar el instrumento sino también obtener información precisa que facilite la actividad investigativa en nuestra institución.

A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con un aspa en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en la columna de observaciones.

Facultad : Educación y Humanidades.  
Especialidad : Inicial.  
Nivel : Pregrado  
Título de la Investigación : Juegos recreativos y creatividad en niños de 5 años,  
I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021.  
Tipo de instrumento : Lista de Cotejo.  
Variable : Juegos Recreativos  
Responsable de la Investigación : Caman Lopez, Maritza Elodia.

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable.		El ítem contribuye a medir el indicador planteado.		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.		
	Si	No	Si	No	Si	No	
1	✓		✓		✓		
2	✓		✓			✓	
3	✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		
10	✓		✓		✓		
11	✓		✓		✓		
12		✓	✓		✓		
13	✓		✓		✓		
14	✓		✓		✓		
15	✓		✓		✓		
16	✓		✓		✓		
17		✓	✓		✓		
18	✓		✓		✓		
19	✓		✓		✓		
20	✓		✓		✓		

Profesional experto evaluador:

Firma: 

Nombre: Christian Édison Murga Tirado,

Grado: Magíster en Educación

DNI: 45580650

Veredicto: Se aprueba la validación del instrumento para los fines pertinentes.

Cajamarca, 18 de abril de 2022.

Filial Cajamarca



**USP**

Universidad San Pedro

## Evaluación de expertos

Estimado profesional, se le invita a participar en el proceso de valoración de un instrumento de investigación. En tal sentido, se le proporcionan tanto el instrumento como el respectivo formato para que pueda emitir su opinión respecto a cada ítem.

Agradecemos de antemano sus aportes que no sólo permitirán validar el instrumento sino también obtener información precisa que facilite la actividad investigativa en nuestra institución.

A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con un aspa en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en la columna de observaciones.

Facultad : Educación y Humanidades.  
Especialidad : Inicial  
Nivel : Pregrado  
Título de la Investigación : Juegos recreativos y creatividad en niños de 5 años,  
I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021.  
Tipo de instrumento : Rúbrica.  
Variable : Creatividad  
Responsable de la Investigación : Caman Lopez, Maritza Elodia.

	<b>Validez de contenido</b>	<b>Validez de constructo</b>	<b>Validez de criterio</b>	
--	-----------------------------	------------------------------	----------------------------	--

N° de ítem	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable.		El ítem contribuye a medir el indicador planteado.		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	
1	✓		✓		✓		
2	✓			✓	✓		
3	✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		
10	✓		✓		✓		
11	✓		✓			✓	
12	✓		✓		✓		
13	✓		✓		✓		
14	✓		✓		✓		
15	✓		✓		✓		

Profesional experto evaluador:

Firma: .....  .....

Nombre: Ronald Salas Berrospi,

Grado: Magíster

DNI: 26617983

Veredicto: Se aprueba la validación del instrumento para los fines pertinentes.

Cajamarca, 18 de abril de 2022.

Filial Cajamarca



USP

Universidad San Pedro

## Evaluación de expertos

Estimado profesional, se le invita a participar en el proceso de valoración de un instrumento de investigación. En tal sentido, se le proporcionan tanto el instrumento como el respectivo formato para que pueda emitir su opinión respecto a cada ítem.

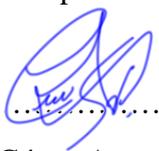
Agradecemos de antemano sus aportes que no sólo permitirán validar el instrumento sino también obtener información precisa que facilite la actividad investigativa en nuestra institución.

A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con un aspa en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en la columna de observaciones.

Facultad : Educación y Humanidades.  
Especialidad : Inicial  
Nivel : Pregrado  
Título de la Investigación : Juegos recreativos y creatividad en niños de 5 años,  
I.E.I. N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021.  
Tipo de instrumento : Rúbrica.  
Variable : Creatividad.  
Responsable de la Investigación : Caman Lopez, Maritza Elodia.

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable.		El ítem contribuye a medir el indicador planteado.		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.		
1	Si	No	Si	No	Si	No	
2	✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		
5	✓		✓			✓	
6	✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		
8	✓			✓	✓		
9	✓		✓		✓		
10	✓		✓		✓		
11	✓		✓		✓		
12	✓		✓		✓		
13	✓		✓		✓		
14	✓		✓		✓		
15		✓	✓		✓		

Profesional experto evaluador:

Firma: ...  .....

Nombre: César Augusto Garrido Jaeger,

Grado: Doctor En Educación

DNI: 26610024

Veredicto: Se aprueba la validación del instrumento para los fines pertinentes.

Cajamarca, 18 de abril de 2022.

Filial Cajamarca



USP

Universidad San Pedro

## Evaluación de expertos

Estimado profesional, se le invita a participar en el proceso de valoración de un instrumento de investigación. En tal sentido, se le proporcionan tanto el instrumento como el respectivo formato para que pueda emitir su opinión respecto a cada ítem.

Agradecemos de antemano sus aportes que no sólo permitirán validar el instrumento sino también obtener información precisa que facilite la actividad investigativa en nuestra institución.

A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con un aspa en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en la columna de observaciones.

Facultad : Educación y Humanidades.

Especialidad : Inicial

Nivel : Pregrado

Título de la Investigación : Juegos recreativos y creatividad en niños de 5 años, I.E.I.  
N° 2162 – Chuñuen, Bolívar, 2021

Tipo de instrumento : Rúbrica.

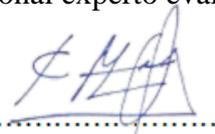
Variable : Creatividad.

Responsable de la Investigación : Caman Lopez, Maritza Elodia

.

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable.		El ítem contribuye a medir el indicador planteado.		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.		
1	Si	No	Si	No	Si	No	
2	✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		
10	✓			✓	✓		
11	✓		✓		✓		
12	✓		✓		✓		
13	✓		✓		✓		
14	✓		✓		✓		
15	✓		✓		✓		

Profesional experto evaluador:

Firma: 

Nombre: Christian Édison Murga Tirado,

Grado: Magíster en Educación

DNI: 45580650

Veredicto: Se aprueba la validación del instrumento para los fines pertinentes.

Cajamarca, 18 de abril de 2022.

## Anexo 5. Matriz de datos

**Tabla 10**

*Base de datos, variable: Juegos recreativos.*

N°	Juegos individuales				Juegos colectivos					Juegos estructurados				Juegos no estructurados				Total general				
1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	2	1	0	1	0	2	0	1	1	1	3	8	
2	1	1	0	1	3	1	0	0	0	1	1	1	1	0	3	1	1	0	1	3	10	
3	1	0	0	0	1	1	1	1	0	3	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	6	
4	0	1	0	0	1	1	0	0	1	2	0	1	1	1	3	1	1	1	1	4	10	
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	1	0	0	1	2	4	
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	2	
7	1	0	0	0	1	1	1	1	0	3	0	1	0	0	1	0	1	0	1	2	7	
8	1	1	1	1	4	0	1	0	1	2	1	0	1	0	2	1	1	1	1	4	12	
9	1	0	0	1	2	1	0	0	0	1	1	0	0	1	2	0	1	0	0	1	6	
10	0	1	0	0	1	1	1	0	0	2	1	1	0	1	3	0	1	1	1	3	9	
11	1	0	0	0	1	0	1	1	0	2	1	1	0	0	2	0	0	1	0	1	6	
12	0	1	1	0	2	1	0	1	1	3	0	1	1	1	3	1	0	0	0	1	9	
13	0	1	1	1	3	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	3	8	
14	0	0	1	1	2	0	0	0	1	1	0	1	1	0	2	1	0	1	1	3	8	
					22						23					28					32	105

**Tabla 11***Base de datos - Pre Test variable creatividad*

	Imaginación					S1	Originalidad					S2	Total
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5		It 6	It 7	It 8	It 9	It 10		
1	2	1	2	1	2	8	2	2	1	2	3	10	18
2	1	3	1	2	2	9	3	2	1	1	2	9	18
3	2	3	3	2	3	13	3	3	2	1	3	12	25
4	1	3	1	1	3	9	2	3	1	3	1	10	19
5	1	3	1	1	1	7	3	1	1	3	3	11	18
6	2	1	3	2	3	11	1	3	3	1	1	9	20
7	3	3	3	3	1	13	3	3	2	1	1	10	23
8	3	3	1	2	3	12	2	3	2	1	3	11	23
9	2	2	2	3	2	11	3	1	1	3	3	11	22
10	2	3	1	1	1	8	2	2	3	2	2	11	19
11	3	3	2	3	3	14	3	2	2	2	3	12	26
12	1	2	1	3	1	8	3	3	3	1	1	11	19
13	3	2	3	1	2	11	3	1	3	1	2	10	21
14	2	1	1	2	2	8	1	1	2	2	2	8	16
						142						145	287

**Tabla 12***Base de datos - Pos Test variable creatividad*

	Imaginación					S1	Originalidad					S2	Total
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5		It 6	It 7	It 8	It 9	It 10		
1	2	2	2	1	2	9	2	2	1	2	3	10	19
2	1	3	1	2	2	9	3	2	1	1	2	9	18
3	2	3	3	2	3	13	3	3	2	1	3	12	25
4	1	3	2	1	3	10	2	3	1	3	1	10	20
5	1	3	1	1	1	7	3	1	1	3	3	11	18
6	2	1	3	2	3	11	1	3	3	1	2	10	21
7	3	3	3	3	1	13	3	3	2	1	1	10	23
8	3	3	1	2	3	12	2	3	2	1	3	11	23
9	2	2	2	3	2	11	3	1	1	3	3	11	22
10	2	3	1	2	1	9	2	2	3	2	2	11	20
11	3	3	2	3	3	14	3	2	2	2	3	12	26
12	1	2	1	3	1	8	3	3	3	2	1	12	20
13	3	2	3	1	2	11	3	1	3	1	2	10	21
14	2	1	1	2	2	8	2	1	2	2	2	9	17
						145						148	293

## Anexo 6. Documento Autorización IE

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Solicito: Autorización para realizar trabajo de investigación en la I.E.I. N° 2162-  
Chuñuen, Bolívar.

**Sra.**

**Elena Victoria Loje Amaya,**

**Directora de la I.E N° 2162**

**Chuñuen - Bolívar.**

**Presente.**

Reciba el saludo de la Dirección de la Universidad San Pedro filial Cajamarca, para felicitarle por su exitosa gestión y en esta oportunidad solicitarle el apoyo de su escuela por usted representada, a fin de facilitarle la ejecución de la investigación titulada, Juegos recreativos y Creatividad en niños de 5 años I.E.I. N° 2162 –Chuñuen – Bolívar. A cargo del Bachiller: Caman Lopez Maritza Elodia, con código **1113200494** e identificado con **DNI N° 40887597**, de tal forma que se le permita la aplicación de l o s instrumentos d e investigación y obtener información de estricto uso académico.

Agradeciéndole anticipadamente por el apoyo a la investigación científica, y por brindarle a la investigadora las facilidades del caso.

Como usted podrá apreciar el estudio no revela la razón social de su representada, cuidados éticos que tomamos muy en cuenta.

Atentamente,



**Elena Victoria Loje Amaya**

**Directora de la I.E N° 2162 Chuñuen - Bolívar.**

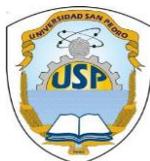


Ever Rojas Huamán.

**Director Sede Cajamarca Universidad San Pedro**

**Cajamarca, 17 abril del 2022.**

## Anexo 7. Documento de conformidad asesor al índice similitud



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**

**ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE: “EDUCACIÓN”**

### **DECLARATORIA DE CONFORMIDAD DEL**

Yo: **Ever Rojas Huamán**, docente del programa profesional de Educación inicial de la sede central /filial Cajamarca, asesor de la investigación denominada: Juegos recreativos y Creatividad en niños de 5 años I.E.I. N° 2162 –Chuñuen – Bolívar.

Doy fe, que la investigación realizada por: **Maritza Elodia Caman Lopez**, cumple con los requisitos establecidos por la Universidad San Pedro y la facultad de Educación, así como constato que tiene un índice de similitud del 26%, de verificable en el reporte del software anti plagio turnitin.

El suscrito ha analizado la investigación y reporte concluyendo que cada una de las coincidencias encontradas no constituyen plagio alguno. Por lo que, de acuerdo con los requisitos establecidos y mi conocimiento, cumplen con todas las normas tales como el uso de citas, referencias, estructura y/o formatos establecidos por la Universidad San Pedro.

Cajamarca, 20 de octubre de 2022.

Atentamente.

---

Ever Rojas Huamán  
Código ORCID  
0000-0002-2914-2104

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

<b>TITULO DE LA SESIÓN</b>
<b>MIS CUALIDADES</b>

<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>		
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
Identifica sus cualidades personales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla la interrelación con su medio a través de la autoestima.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expone 5 cualidades personales.</li> </ul>
Expresa oralmente sus cualidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A través del juego fortalece el amor propio valorándose</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica y expresa 5 cualidades en su compañero elegido.</li> </ul>
Escucha e identifica las cualidades de sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investiga el significado de las cualidades mencionadas en clases.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica en qué consisten las cualidades que considera como suyas.</li> </ul>

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>
<b>INICIO</b> (10 minutos)
<p>➤ <b>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo: “Hola mis pequeños niños”</b></p> <p>➤ <b>Representación:</b></p> <p style="margin-left: 20px;"><i>El docente dice:</i> “Dibuja lo que piensas después del juego”</p> <p>➤ <b>Motivación:</b></p> <p style="margin-left: 20px;">Nos sentamos en las alfombras formando un círculo e invitamos a que cada niño lea una relación de cualidades que trajeron de casa como tarea anterior a la actividad.</p> <p>➤ <b>Propósito:</b></p> <p style="margin-left: 20px;">Conocer e inducirlos a la investigación del concepto de cada cualidad.</p>
<b>DESARROLLO</b> (20 minutos)

➤ **ACTIVIDAD:** Juego: “Lo que me gusta de ti ”.

El anterior día de la actividad, se dejará una tarea de casa, que consta en averiguar una relación de cualidades y su significado.

*“ Lo que me gusta de ti ”*

La facilitadora explica la realización de la dinámica, se solicita a los alumnos a sentarse formando un círculo y se dice que van a realizar un juego que les permita identificar sus cualidades. Se solicita un voluntario y se pide al compañerito de su derecha que nos diga que cualidades identifica en el compañerito voluntario, él se concentra, reconoce e identifica, las cualidades o virtudes, cosas que le agrade de dicho niño, empezara a expresar lo que le gusta o lo que siente de manera breve y sincera cogiendo la tarjeta con la frase “LO QUE MAS ME GUSTA DE TI”, mientras lo hace debe mirar al compañero, tiene 2 minutos para decir algo, por ejemplo : Lo que más me gusta de ti Mauricio es que siempre tratas de compartir con todos tu lonchera”. Luego se continúa el ejercicio con otro niño voluntario y su compañero de la derecha y así sucesivamente, hasta que todos hayan participado. Ahora niños, respondan, el que levante primero la mano:

¿Les gustó el juego?, ¿Qué cualidad te gustó más?, ¿Qué cualidad fue la más común en el salón?

La profesora escucha y evalúa sus respuestas.

**CIERRE** (15 minutos)

Finalizada la actividad explicamos lo importante que es sentirse reconocido por los demás ya que de esta manera alimentamos la autoestima, que la valoración que los otros tienen acerca de uno mediante las cosas positivas que hacemos nos ayuda a tener una mejor imagen de nosotros mismos. Así mismo que también tratemos de decir cosas positivas de los demás contribuyendo al fortalecimiento de su autoestima.

**TAREA PARA TRABAJAR EN CASA**

ELABORAMOS NUESTROS SOLAPINES:

Recortamos un rectángulo de 10 cm

Pegamos en el extremo derecho superior nuestra foto carnet

Escribimos en el centro nuestra mejor cualidad.

**RECURSOS**

Papelógrafos, Plumones, Temperas.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

<b>TITULO DE LA SESIÓN</b>
<b>ADIVINA CUAL ES LA FRUTA.</b>

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Comprende las características de cada fruta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla la coordinación óculo manual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe por propia iniciativa y a su manera la fruta que más le gusta.</li> </ul>
Expresa oralmente características de frutas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se esfuerza por comunicar lo que necesita comunicar.</li> </ul>
Produce textos escritos acerca de frutas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza las características de las frutas para orientarse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordena letras formando el nombre de la fruta que le gusta.</li> </ul>

SECUENCIA DIDÁCTICA
<b>INICIO</b> (10 minutos)
<p>➤ <b>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo: “Hola mis niños queridos niños”</b></p> <p>➤ <b>Representación:</b></p> <p><i>El docente dice:</i> Presentaremos a ustedes una bolsa que contiene frutas (papaya, fresas, cerezas, pitajayas, uvas).</p> <p>Y cantaremos una canción “las frutas que me gustan son ...”</p> <p>➤ <b>MOTIVACION:</b></p> <p>Pedimos la participación de los niños para que en coro identifiquen las frutas.</p> <p>➤ <b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Preguntamos a los niños con que mezclarían las frutas que se exponen.</p> <p>Escuchamos sus opiniones.</p>

**PROBLEMATIZACIÓN:**

Preguntamos: ¿En qué clima crece cada fruta que exponemos?  
Escuchamos sus respuestas.

**PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:**

Mencionamos que hoy adivinaremos con las manitos que fruta es la que toco.

**DESARROLLO** (20 minutos)

Presentamos a los niños una bolsa llena de frutas y uno por uno con los ojitos cerrados sacarán una fruta y si adivina cual es, describirán sus características en un papelote.



- ✓ Escribimos las características de dicho alimento.
- ✓ Creamos una adivinanza respecto a la fruta.
- ✓ Damos lectura a las adivinanzas creadas y colocamos sus respuestas.

**TEXTUALIZA**

Les entregamos una hoja bond para que los niños dibujen la fruta que les tocó, escriban una frase y adornen libremente. Los niños leen a su docente lo que han escrito.

**TEXTUALIZA.**

Los niños/as dan lectura a su adivinanza

**REVISAR.** La docente revisa y ayuda a los niños con la redacción.

**CIERRE** (15 minutos)

Preguntamos a los niños/as ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Cómo se sintieron? ¿En que tuvieron dificultad?

<b>TAREA PARA TRABAJAR EN CASA</b>
No hay tarea de casa

<b>RECURSOS</b>
Papelógrafos, Plumones, Temperas.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

<b>TITULO DE LA SESIÓN</b>
<b>CONTANDO UNA HISTORIA</b>

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Practica lectura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla el aspecto cognitivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Completa información específica sobre su historia.</li> </ul>
Se expresa frente a sus compañeros y docente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intercambia información sobre los personajes de su historia.</li> </ul>
Se expresa oralmente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza las características de lo que quiere expresar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa corporalmente mientras narra la historia.</li> </ul>

SECUENCIA DIDÁCTICA
<b>INICIO</b> (10 minutos)
<p>➤ <b>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo: “Hola mis niños queridos niños”</b></p> <p>➤ <b>Representación:</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>El docente dice:</i></p> <p style="padding-left: 40px;">- A partir de un cuento y/o con ayuda de tus padres crea una historia para la próxima clase.</p> <p>➤ <b>Motivación:</b></p> <p style="padding-left: 20px;">En la sesión de aplicación nos sentamos en circulo y los niños empiezan a salir uno por uno a contar su historia elegida o creada.</p> <p><b>Les pregunta la profesora:</b></p> <p style="padding-left: 20px;">¿crearon la historia solos o les ayudo alguien?, ¿Les fue fácil o difícil crear la historia ?, ¿Harían otra historia o no?</p> <p style="padding-left: 20px;">Escuchamos sus respuestas.</p>

**PROPÓSITO:** desarrollar sus expresiones orales y corporales en los niños, así como desarrollar su imaginación.

**DESARROLLO** (20 minutos)

La facilitadora le pide a los niños narrar una historia y si desean pueden utilizar títeres, tratemos de inducirlos a que existan varios personajes como por ejemplo: El patito feo Pinocho Blanca nieves o una historia que ellos inventaron con ayuda de sus padres.

**CIERRE** (15 minutos)

Finalizada la actividad se evaluará la expresión oral y corporal. Como se desarrolló la creatividad.

Para finalizar esta sesión se entregará un papelógrafo en donde el niño dibujará con lápiz y colores lo que represente a su historia.

**TAREA PARA TRABAJAR EN CASA**

No hay tarea de casa

**RECURSOS**

Test Psicológico del dibujo y colores utilizados por el docente.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

<b>TITULO DE LA SESIÓN</b>
<b>MI DIBUJO FAVORITO</b>

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Practica actividades Grafo Plásticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla la coordinación óculo manual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza trazos para expresarse mediante el dibujo.</li> </ul>
Se expresa mediante dibujos y colores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza y desarrolla los materiales de dibujo y pintura de acuerdo a sus ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Piensa y planea lo que quiere pintar.</li> </ul>
Produce figuras y formas según lo que quiere expresar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza materiales pertinentemente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordena colores que desea poner a su dibujo.</li> </ul>

SECUENCIA DIDÁCTICA
<b>INICIO</b> (10 minutos)
<p>➤ <b>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo: “Hola mis pequeños niños”</b></p> <p>➤ <b>Representación:</b></p> <p style="margin-left: 20px;"><i>El docente dice:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saquen de sus estantes una hoja en blanco</li> <li>- Temperas</li> <li>- Toallas</li> <li>- Envase con agua.</li> </ul> <p><b>Motivación:</b> Nos sentamos en circulo y los niños empiezan a dibujar con los colores que tienen a la mano en temperas de cada color empiezan a formar su idea de dibujo.</p>

En 30 a 40 minutos los niños terminaron.

**Les pregunta la profesora:**

¿Les gustó dibujar ?, ¿Qué color les gusto más ?, ¿Qué color pintaron la parte de arriba del dibujo ?,¿Por qué las cosas tendrán colores?

Escuchamos sus respuestas.

**PROPÓSITO:** Conocer la capacidad creativa de los niños a través de sus trazos.

**DESARROLLO** (20 minutos)

La facilitadora le pide a los niños realizar un dibujo que les guste mucho, puede ser una mascota o un juguete que tengan o quieran tener, un paisaje o alguna persona querida. Luego deben explicarlo y decir a todos porque lo dibujaron.

**CIERRE** (15 minutos)

¿Cómo supiste que dibujar ?, ¿Amas dibujar ?, ¿utilizaste tus colores preferidos?

**TAREA PARA TRABAJAR EN CASA**

No hay tarea de casa

**RECURSOS**

Test Psicológico del dibujo y colores

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>
<b>LOS ROSTROS</b>

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Expresa los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla su aspecto cognitivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza actividades creativas utilizando el dibujo.</li> </ul>
Se expresa con dibujos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza el material que va a necesitar para reproducir lo que se le pide.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Piensa en como reproducir las emociones humanas.</li> </ul>
Produce emociones que ha podido observar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza el material que le proporciona la docente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibuja los gestos de las emociones humanas en su material de trabajo.</li> </ul>

SECUENCIA DIDÁCTICA
<b>INICIO</b> (10 minutos)
<p>➤ <b>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo: “Hola mis pequeños niños”</b></p> <p>➤ <b>Representación:</b></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>El docente dice:</i></p> <p style="padding-left: 20px;">-Saquen de sus casilleros las siluetas de caras, Caretas con diferentes expresiones, Plumones Colores.</p> <p>➤ <b>Motivación:</b></p> <p style="padding-left: 20px;">Nos sentamos en círculo</p> <p style="padding-left: 20px;">Cada niño mira las caretas y los gestos humanos de diferentes emociones.</p> <p style="padding-left: 20px;">En 30 a 40 minutos los niños terminaron.</p>

Les pregunta la profesora:

¿identificaron que careta tienen ahora ustedes? ¿Les gustó las caritas que se les alcanzó?, ¿Qué gesto le pondrían a su propia carita ?,¿Por qué eliges ese gesto?

Escuchamos sus respuestas.

**Propósito:** Darles confianza para que expresen lo que piensan adecuadamente.

#### **DESARROLLO** (20 minutos)

La facilitadora pide a los niños y niñas pintar caras que expresen emociones de alegría, tristeza, enfado, miedo, etc. La actividad consiste en proporcionar a las pequeñas fichas con caras en blanco y con ellos haremos una cara alegre, una triste, con miedo, con sorpresa, enfadada, etc. A continuación, pensaremos con ellos situaciones en las que sintamos cada tipo de emoción. Utilizaremos caretas con diferentes expresiones emocionales, una con cara sonriente, otra triste, enfadada, sorprendida, etc. Los niños y niñas se pondrán las caretas y representarán la emoción que muestra la cara, también podemos pedirles que expliquen porque se sienten así.

#### **CIERRE**

Se dialogará sobre las diferentes emociones de los humanos y sobre la manera de expresarlas.

Para finalizar esta sesión se entrega un papelógrafo a cada niño donde representará con un dibujo el rostro de su papa o su mama al momento de salir de casa.

#### **TAREA PARA TRABAJAR EN CASA**

No hay tarea de casa