

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACION INICIAL



**Creatividad y uso de juegos lúdicos en niños de la
Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”-La
Soledad-Parcoy, 2020**

**Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial**

Autora

Juarez Moreno Leicer Edith

Asesor (ORCID: 0000-0002-1449-6989)

Villanque Alegre, Boris

Chimbote - Perú

2020

ÍNDICE

PALABRAS CLAVE.....	iii
TÍTULO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRAC.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	1
METODOLOGÍA.....	11
RESULTADOS.....	14
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	17
CONCLUSIONES.....	18
RECOMENDACIONES.....	19
AGRADECIMIENTO.....	20
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	21
ANEXOS.....	24

PALABRAS CLAVE

Tema	Creatividad – Uso de Juegos lúdicos
Especialidad	Educación Inicial

Theme	Creativity – Use of playful games
Specialty	Initial education

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Línea de Investigación	Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje
Área	Ciencias Sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

TÍTULO

**Creatividad y uso de juegos lúdicos en niños de la
Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”-La
Soledad-Parcoy, 2020**

**Creativity and use of playful games in children of the Educational
Institution No. 80455 "Luis Valle Goicochea"-La Soledad-Parcoy,
2020**

RESUMEN

La Tesis de Investigación que se presenta tuvo como finalidad principal de entablar relación entre la creatividad y la utilización del juego lúdico en los estudiantes del nivel inicial 4 años de la I.E. Luis Valle Goicochea N° 80455, distrito Parcoy, 2020. La investigación empleada fue básica y de acuerdo a su clasificación es descriptivo correlacional cuyo esquema de estudio corresponde a los no experimentales de carácter transaccional, es por ello que, para la presente estudio, la población estuvo constituido por la totalidad 34 estudiantes de 4 años de la I.E Luis Valle Goicochea N° 80455. Para recabar información se utilizó la encuesta como técnica y cuyo instrumento aplicado fue la ficha de observación para medir la creatividad y la lista de cotejo para determinar el uso del juego lúdico. Con una confianza de 95% y de error 5% se encontró relación significativa al obtener un $p=0,000<0,05$; permitiendo dar como válida la hipótesis de estudio formalado: “Existe relación significativa entre la creatividad y el uso de juegos lúdicos de los niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020”; es decir a más uso de los juegos lúdicos se mejoraría la creatividad de los infantes de la Institución Educativa N°80455 de Parcoy.

ABSTRAC

The main purpose of the Research Thesis that is presented was to establish a relationship between creativity and the use of playful games in students of the initial level 4 years of the I.E. Luis Valle Goicochea N° 80455, Parcoy district, 2020. The research used was basic and according to its classification it is descriptive correlational whose study scheme corresponds to the non-experimental ones of a transactional nature, that is why, for the present study, the The population consisted of all 34 4-year-old students from the I.E Luis Valle Goicochea No. 80455. To collect information, the survey was used as a technique and the instrument applied was the observation sheet to measure creativity and the checklist to determine the use of playful play. With a confidence of 95% and an error of 5%, a significant relationship was found when $p=0.000<0.05$ was obtained; allowing the formalized study hypothesis to be validated: "There is a significant relationship between creativity and the use of playful games by 4-year-old children of Educational Institution No. 80455 "Luis Valle Goicochea"-Parcoy, 2020"; that is to say, the more use of playful games, the creativity of the infants of the Educational Institution N°80455 of Parcoy would be improved.

INTRODUCCIÓN

Con la finalidad de recabar información sobre la creatividad y el nivel de uso del juego se recurrió a diferentes repositorios institucionales y bibliotecas virtuales para sustraer información confiable tanto para los antecedentes y la fundamentación científica.

Después de visitar los repositorios de universidades nacionales, locales e internacional se encontraron los siguientes antecedentes:

En Ecuador se encontró la investigación de Albornoz (2019), que mediante un enfoque cuantitativo y en una población de 25 infantes con diseño de investigación de campo y aplicandose como técnica la entrevista de tipo cuestionario con alternativas múltiples; llegó a la conclusión y a asverar que si los docentes emplean los juegos infnátiles se les dificultara desarrollar el pensamiento creativo en infantes, por lo que surge la necesidad de cambiar las estrategias de trabajo en el aula para potencias dicha capacidad en el niño.

En Lambayeque, encontramos el estudio desarrollado por Chacón & Pissani (2017), que mediante la tipología de estudio aplicada con esquema cuasi experimental y trabajando con 34 niños divididos en grupo contro y experimental tuvo por finalidad de mejorar el nivel de creatividad a partir de estrateias lúdicas; de esta amnera llegando a concluir que se desarrollo la creatividad de los niños en la I.E. 047 donde en el pre test se percibe un nivel bajo y muy bajo respectivamente; por lo que planteó como programa desarrollar mediante estrategias del juego. Asimismo, se percibe el muy bajo empleo de estrategias didácticas de la lúdica por los niños a paesar que existen fundamentos teóricos como la dela teoría de transferencia de Paul Guilford.

Perez (2019), según su proyecto de investigación referido al juego libre en los sectores y de la creatividad, trabajada en una población de 32 niños de la comunidad educativa N°334 “Niño Jesús”, donde se trazó como meta de establecer relación entre las variables juego libre de sectores y la creatividad a partir de una metodología descriptivo y correlacional; del cual obtuvo como resultado al 95% de confianza que existe relación significativa entre las variables mencionadas. Además, se percibe que en un 40.6% de los niños obtienen el logro previsto. Estos resultados nos indica que a mayor uso del juego libre en los sectores mayor será la creatividad de

los niños en la comunidad educativa inicial N°334 ubicada en el departamento de Moquegua y con mayor especificidad en el centro poblado de San Antonio.

Utani (2019), en su proyecto de investigación referida a la creatividad e inteligencia emocional en discentes que tienen cuatro años de la centro educativo inicial ubicada en los Olivos, se planteó como objetivo de buscar relación entre la inteligencia emocional y la creatividad del infante. Con una metodología de enfoque cuantitativa y teniendo como población muestral a cien niños a quienes se le administraron los instrumentos de ambas variables para luego ser procesadas y logrando obtener como resultado, que del 100% de los estudiantes el 62% se ubican en el nivel inicio, seguida por un 11% en proceso y solo logrando el 27%. De esta manera se concluye que los niños de los Olivos durante el año 2019 recién han iniciado a desarrollar su creatividad. Por lo que se concluye que si hay relación entre la inteligencia emocional y la creatividad del niño de cuatro años, de esta manera obligando a rechazar la hipótesis nula ya aceptar la hipótesis alterna o de investigación.

Agualongo (2019), en su proyecto de investigación tuvo como objetivo general: establecer influencia entre las actividades lúdicas con el desarrollo de la creatividad en infantes de cinco años de la comunidad educativa de la Unidad Educativa Rumiñahui, con una metodología descriptiva – cuantitativa, constituida por una población muestral de 24 alumnos, obteniendo como resultados que los infantes presentaban sus datos por debajo de lo esperado para su edad con un 54% de niños con índice de creatividad como media baja, concluyendo en que la aplicación de las actividades lúdicas si influyen para desarrollar la creatividad en alumnos de 5 años de la UGEL “Rumiñahui”, presentando resultados favorables en la gran mayoría de los niños evaluados. (p.115)

Campos (2018), en su proyecto de estudio tuvo como objetivo de mejorar las destrezas sociales en estudiantes de 4 a 6 años a partir del desarrollo de la creatividad, con una metodología cuantitativa, conformada por una población de 18 niñas y 44 niños, obteniendo como resultado que existe un 53% de infantes que llegaban a cumplir con los criterios establecidos. Con respecto al indicador se trabajó para fomentar la destreza social del niño, se percibe que vienen incrementando por lo tanto

se perciben cambios significativos en la interacción social. Asimismo, se observa que incrementa a un 17% la relación de armonía con su profesor, padres de familia y con todo el personal que viene trabajando en el centro educativo; de esta manera llegando a concluir que a partir del desarrollo de la creatividad se fomentan destrezas de carácter social entre los infantes de 4 a 6 años.

Con respecto a la fundamentación científica, el presente estudio tomando las definiciones de los siguientes autores con respecto a la creatividad y el uso de los juegos lúdicos.

La creatividad. Gervilla (2003) estableció que la creatividad son habilidades que permiten al ser humano a enfrentar el cambio y desarrollo a través del esfuerzo hacia cualidades claves de la mente.

Para este autor, la creatividad debe desarrollarse a una edad muy temprana debido a la riqueza de la plasticidad cerebral y las peculiaridades de la función cerebral. Por lo mismo, este periodo del nivel inicial ofrecen un amplio abanico de diferentes posibilidades donde la creatividad se desarrolle en los niños durante el mayor tiempo posible.

La creatividad seguirá siendo, y sigue siendo el eje central para el desarrollo personal, organizacional y social; además, es el camino hacia una vida plena, el bienestar de la persona y el avance en todos los ámbitos. Por lo expuesto, es cierto que la educación y el buen desarrollo del pensamiento creativo son necesarias, lo más importante, es un derecho innegable de la nueva generación. (Ferreiro, 2012).

De la misma manera, cabe resaltar que la creatividad viene a ser sinónimo de la felicidad y plenitud, porque al producir nuevas cosas y valiosas son fuente de satisfacción y de gozo y principalmente viene a ser la prolongación de la persona en el tiempo y el espacio. Además, se suma lo definido por Flores (2004), quien señala que la creatividad incrementa y mejora el valor de la personalidad, consolida el interés por la vida y principalmente favorece la creatividad.

Con referente a las dimensiones de creatividad:

Fluidez. Según Pradas (2004), cuando dice “Fluidez es la capacidad de pasar el tiempo con el habla, en el sentido de que la persona fluida no tiene que detenerse a pensar en lo que quiere decir o decir a continuación”. Esta definición bastante

intuitiva ya apunta a dos características que comentamos, la continuidad del discurso y el uso de diferentes estrategias para abordar los obstáculos.

Flexibilidad. Según Pérez & Merino (2009), la flexibilidad en física vienen hacer conjunto de capacidades articuladas a un grupo para promover con la máxima extensión posible sin ser grosero y sin causar daño alguno. La flexibilidad no debe ser confundido con términos de movimiento articular y elasticidad muscular, ya que el rango de movimiento articular es la capacidad de mover una parte del cuerpo en el camino más amplio posible, en cambio, la elasticidad del músculo son capacidades del músculo para alojarse sin generar daño y que luego contraerse a la posición inicial con el fin de recobrar su forma.

Refiriendose a lo expresado con anterioridad, la flexibilidad es el resultado de la elasticidad muscular y la movilidad articular. Nuevamente, la flexibilidad se ve afectada por diferentes factores como la genética, la edad, la fatiga muscular, etc. El estiramiento se debe hacer antes y después del ejercicio para calentar los músculos y hacerlos lo suficientemente flexibles para adaptarse a diferentes movimientos y, nuevamente, a pesar de la práctica constante, la flexibilidad desaparecerá con el tiempo.

Originalidad. Según Lasso (2019), la originalidad es una cualidad muy valorada en el mundo del arte actual. Pero si bien esta es una de las características del arte moderno y contemporáneo, no es estática en todos los movimientos artísticos. De hecho, en algunas culturas, seguir la tradición es más importante que la creatividad o la innovación. La definición de originalidad, sufre variaciones de acuerdo al contexto; así por ejemplo teniendo una película en versión original son aquellas que se presentan tal como se grabaron y en el idioma que se grabó. Una pieza de cambio al original generaría siendo ya un nuevo significado, una marca nueva que a partir de ello se pueden crear otras versiones y copias.

Elaboración. Según Bembibre (2009), podemos decir que es el trabajo, construcción y preparación de materiales, objetos o cosas para transformarlos en elementos más complejos. La elaboración puede tener lugar sobre materias primas y otros objetos materiales, pero también en el espacio teórico, como cuando se habla de la elaboración de una hipótesis, discurso o teoría.

El refinamiento es así la primera instancia de construcción de cualquier tipo de producto humano, pues plasma en él lo que luego se transforma en el resultado de una operación. El concepto de refinamiento se asocia a menudo con la producción de elementos concretos y materiales. Entendida en este sentido, la palabra refinamiento está directamente relacionada con el momento en que el ser humano transforma objetos simples en elementos más complejos por medio de su propio poder o el poder de dispositivos mecánicos.

Uso de los juegos lúdicos, Flores (2009) define el juego lúdico como una técnica participativa destinada a desarrollar métodos de dirección y corrección de conductas en los estudiantes, estimulando así la disciplina con niveles suficientes de toma de decisiones y autodeterminación, es decir, promueve no solo la adquisición de conocimientos y El desarrollo de habilidades, pero también contribuye a la realización de la motivación, es una forma de trabajo docente que proporciona una variedad de programas". Bueno, los juegos didácticos se utilizan como estrategias educativas, y su uso en el aula aún está en pañales. , ya que muchos profesores aún no conocen su función.

De acuerdo con Chacón (2011), un juego lúdico debe tener un conjunto de objetivos que permitan a los docentes establecer con los estudiantes lo que quieren lograr, entre los cuales podemos mencionar que los objetivos son: La resolución de problemas implica un cierto nivel de comprensión difícil, refuerza la conceptos, procedimientos y actitudes considerados en el plan de forma amena, proporciona una manera de trabajar en equipo de forma amena y satisfactoria, refuerza al niño Las habilidades necesarias más adelante, la educación, ya que constituye un medio para familiarizar al jugador con el ideas y hechos de numerosos temas, brindando un entorno estimulante para la creatividad intelectual y emocional y, en última instancia, desarrollando habilidades dirigidas por los niños.

Los juegos como estrategia didáctica son formas que más efecto tienen en el aprendizaje; es decir para ser preparados para la vida. Los niños mediante el juego aprenden a comunicarse, a desarrollar la imaginación, probar nuevas habilidades, explorar el mundo que nos rodea y entrenar cada uno de todos los aspectos mencionados (Carbajal, 2013).

Los juegos están estrechamente relacionados con los planes y lecciones de aprendizaje porque pueden actuar como una motivación continua y demostrar de manera efectiva diferentes actividades de aprendizaje. Con el avance de la ciencia y la tecnología, se cree que con la incorporación de los juegos en el desarrollo de la acción, ha habido un valioso elemento auxiliar, tanto cognitivo como psicomotor, para ayudar en la formación de los estudiantes. María Montessori considera que la aplicación de los juegos recreativos se implementa en los estudiantes para fomentar la independencia en la toma de decisiones. Carbajal (2013), estos “La idea de grandes psicoeducadores, reconociendo que a través del juego los niños pueden desarrollar mejor sus cualidades, habilidades y destrezas. (Ramírez, 2015), el juego es una actividad fundamental para el niño. El niño necesita aprender, absorber y conquistar todo lo que le rodea a través del juego. Asimismo, favorece el desarrollo de la personalidad, evadir o de enfrentar los obstáculos que la población adulta le plantea o hace conocer.

La importancia del juego en el desarrollo infantil. “El juego constituye un modo particular de interacción entre los niños y el medio ambiente, que es fundamentalmente diferente al de los adultos.” Hoy en día, la mayoría de los expertos en el tema reconocen que el término “jugar” designa una gama muy diversa de generalizaciones conductuales. En una discusión reciente sobre el tema, “Smith (1983) señaló que su aspecto más distintivo es la orientación del sujeto hacia su propio comportamiento, más que hacia tipos específicos de comportamiento”. Este control sobre la propia actividad, frente al ejercicio suscitado por estímulos externos, necesidades y objetivos propios de la conducta no lúdica, tiene mucho que ver con las distorsiones de la realidad que asume el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica. En una versión más suave, el juego sería un mal menor, un pequeño individuo liberador de energía que no puede, o no podemos, comprometerse con una profesión más seria.

Ramírez (2015), si se entiende a los niños como réplicas en miniatura de los adultos, no se puede entender la importancia del juego en su desarrollo. En psicología, ya sea la clásica versión pavloviana o la versión más moderna de Skinner, el enfoque conductista ha sido uno de los más insistentes en la similitud de las leyes

que rigen el comportamiento de adultos y niños.

Juego y desarrollo general. A través del juego, los niños desarrollarán su coordinación motora gruesa y fina. Mientras los alumnos jugaban, exploró, manipuló, practicó y repitió movimientos, lo que llevó al alumno a entender cómo funcionaba el juguete, qué tenía que hacer para que el carrito caminara y descubrió la causa y el efecto. Jugando descubre la apariencia, el tamaño, el color, la forma, la textura, las similitudes, las diferencias de las cosas, adquiere conocimientos sencillos sobre el espacio y el tiempo, y desarrolla su memoria y creatividad. Los niños al jugar diariamente vienen realizando imitaciones mediante el gesto, dando vida a los seres y objetos de esta manera condiciendo al desarrollo de una función simbólica, que coadyuvará a una mejor comprensión de símbolos abstractos y de las operaciones mentales que son tan fundamentales para desarrollar la inteligencia (Villalva, 2012).

Justificación de la investigación. El propósito del trabajo de investigación será determinar la relación que existe entre creatividad y juegos lúdicos de los niños nivel inicial 3 años , I.E. Luis Valle Goicochea N° 80455, Distrito: Parcoy 2020.

A nivel teórico la investigación se justifica porque permitirá determinar la brecha entre la relación de la creatividad y juegos lúdicos en la I.E Luis Valle Goicochea N°80455 y a partir del análisis y discusión de los resultados obtenidos y teniendo como referente a estudios de investigación realizados anteriormente y un marco teórico se presentará un plan de intervención para mejorar los procesos, procedimientos y protocolos. Luego, a nivel práctico se justifica porque las actividades que se implementen y se ejecuten para observar la relación de la creatividad y juego lúdicos en la I.E Luis Valle Goicochea N°80455, que serán monitoreados y evaluados periódicamente para asegurar los objetivos propuestos en el plan de intervención.

Asimismo, el nivel metodológico facilitará la identificación de la relación entre la creatividad y juegos lúdicos, y se puedan formular planes de intervención e implementar políticas y prácticas adecuadas para mejorar el nivel de creatividad y juegos lúdicos , en beneficio de los niños y docentes.

El aporte social es que actualmente en nuestro país y en muchos otros existe un interés permanente por la relación entre creatividad y juegos lúdicos, ya que esta se ha convertido en un requisito importante para brindar una educación de calidad.

Asimismo, la presente investigación representa un aporte científico que servirá más adelante para posteriores investigaciones y para orientar a los responsables del área de educación en formular planes de mejoramiento continuo en las respectivas variables de estudio.

Problema. El juego es fundamental en la etapa de la niñez; es de allí que surge la frase el niño aprende jugando; pero a pesar de ello los docentes del nivel inicial muy poco o nada hacen uso del juego en sus sesiones de aprendizaje y aún más se percibe el poco empleo como recurso pedagógico.

A nivel mundial se percibe que el juego es vital en el desarrollo armonioso del juego, la inteligencia, la efectividad y porque no decir para el desarrollo de la creatividad tal como lo indica la UNESCO (1980).

Es así, como el Ministerio de Educación impulsa el desarrollo del pensamiento creativo en sus políticas educativas con el fin de desarrollar el juego en el desarrollo de la creatividad y asimismo en la Ley General de Educación enfoca la importancia del juego, como lo indica Fonseca & Quispe (2015).

Los niños de la Institución educativa N°80455 de Parcoy no es ajena a esta realidad dado que no se viene empleando el juego con los niños y por ende su creatividad también es bajo, a esto se suma la actitud que se percibe en el docente sin el deseo de cambio. Todas estas aseveraciones conduce a plantear la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación entre la creatividad y el uso de juegos lúdicos de los niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020?

Conceptuación y operacionalización de las variables

Conceptualmente se define a la creatividad, según Gervilla (2003) establece que la creatividad es una capacidad que le permite al individuo enfrentarse al cambio y se desarrolla trabajando cualidades críticas de la mente. Para esta autora es en edades tempranas donde debe trabajarse la creatividad por la abundancia de plasticidad cerebral y la particularidad del funcionamiento cerebral.

Los juegos lúdicos, para Flores (2009), es una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

, es decir no solo propicia la adquisición de conocimiento y el desarrollo de habilidades ,sino además contribuye al logro de la motivación ,es una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos

Operacionalmente que da definido la creatividad..... Y los juegos lúdicos

Operacionalización de las variables:

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítem
Creatividad	Fluidez	Ideas novedosas Realiza creaciones Facilidad para expresarse Da solución a problemas	1, 2, 3, 4 y 5
	Flexibilidad	Tiene facilidad para acomodarse Acepta ideas de los demás Acepta errores Propone variante Utiliza materiales	6, 7, 8, 9 y 10
	Originalidad	Usa y propone ideas Es espontáneo Construye trabajos novedosos Combina materiales	11, 12, 13, 14 y 15
	Elaboración	Desarrolla y usa su imaginación. Plasma ideas Desarrolla ideas	16, 17, 18, 19 y 20
Uso de Juegos lúdicos	Ayuda	Coopera Ayuda Comparte	1, 2, 3, 4 y 5
	Escucha opinión	Escucha Emite opinión Levanta la mano Formula preguntas	6, 7, 8 y 9
	participa	Participación Sigue orientaciones Respeta reglas Tiene iniciativa Promueve participación Selecciona juegos	10, 11, 12, 13, 14 y 15

La hipótesis, quedó planteada: Existe relación significativa entre la

creatividad y el uso de juegos lúdicos de los niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020.

Los objetivos:

Objetivo general: Determinar la relación entre la creatividad y el uso de juegos lúdicos de los niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020.

Objetivos específicos:

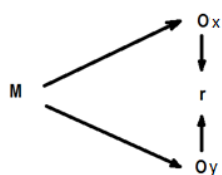
- Identificar el nivel de creatividad de los niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020
- Identificar el nivel de uso de los juegos lúdicos de los niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020

METODOLOGÍA

Con respecto a la metodología se siguieron los procedimientos del método científico y que a través de un enfoque cuantitativo se diseñaron tanto el tipo y diseño de investigación, la selección de la población y muestra, as técnicas e instrumentos y fianlmente la técnicas de análisis e procesamiento de información.

El tipo y diseño de investigación, de acuerdo a la finalidad que persigue es una investigación de tipo básica, seleccionada de la clasificación realizada por Cancela (2010), quien señala que este tipo de estudio comprende en describir o de aclarar las relaciones dadas entre variables sin la necesidad de manipular las variables y recopilando información a partir de un cuestionario que serán aplicados a los infantes de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”.

Con respecto al diseño de investigación, esta orientado bajo un diseño no experimental; que según Smith y Davis (2003), son procesos de indagación la que permitirá comprender la relación entre dos variables. Es decir no se podrán variar de manera intencional la información compilada de las variables; es asi que a partir del diseño no experimental se observará y se describirá el fenómeno tal como se presente para luego ser analizado; y en este caso teniendo a la cratividad y al uso de los juegos lúdicos. Del mismo modo, el autor nos indica que tendrá la característica de ser transversal porque la observación se realizará en un mismo tiempo para luego relacioanrla. El esquema es la siguiente:



Donde:

M: Conformada por 34 niños de la Institución Educativa N°80455

O_x: Nivel Creatividad

O_y: Uso de los juegos lúdicos

r: Relación entre O_x y O_y

Con respecto a la población y muestra se seleccionaron a 34 niños del nivel inicial de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”; cuya edad es de cuatro años. La población muestral se justifica de acuerdo a lo mencionado por Arias (2006), quien define como población a un conjunto de personas que pueden ser finito o infinito; y en este caso es finito porque se conoce el conjunto de la población. De esta manera se encuentra distribuido de la forma siguiente:

Tabla 1

Distribución poblacional de los niños de 4 años de la I.E. N°80455

EDAD DE NIÑOS AÑOS	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Sección A	7	15	22
Sección B	6	6	12
Total	13	21	34

Fuente: Nómina de estudiantes

La técnica e instrumento se seleccionaron de acuerdo a las variables de estudio y en función a las especificaciones siguientes:

Técnica. A través de la encuesta se recopilarán la información necesaria, dado a que es una técnica cuyo método de investigación son capaz de dar respuesta a las preguntas en términos descriptivos y relacionados con variables, que luego de recolectar información sistemática, de acuerdo con un diseño previamente determinado para asegurar el rigor de la información obtenida, como lo señala (Boone Dia, 1998, p.120).

Instrumento. Según Arias (2006) se utilizó un cuestionario, afirmando que que el cuestionario es una forma de encuesta. Se hace por escrito a través de una serie de preguntas. Así mismo, según Hurtado (2000), afirma que un cuestionario esta constituido por una serie de preguntas relacionadas a un tema para obtener información. En el presente estudio se emplearon dos cuestionarios, uno sobre creatividad y el otro sobre el uso de juegos ludicos.

Para la validez y confiabilidad del instrumento, se empleó el de juicio de expertos que estuvo a cargo de Mg. Elizabeth Colonia Silva especialista en el nivel Inicial quien dio opinión favorable para su aplicabilidad. Para la confiabilidad del

instrumento se optó por la técnica Alfa de Cronbach; que según Arias (2006) viene hacer un coeficiente que tendrá por finalidad de medir la confiabilidad a partir de la consistencia interna de los reactivos; de esta manera lográndose una fiabilidad de 0,878 lo que indica una alta fiabilidad del instrumento

Para el procesamiento y análisis de información, en el presente estudio se tuvo en cuenta para el procesamiento las tablas de frecuencia tanto absolutas, porcentual y porcentual acumulado para dar a conocer sobre la frecuencia de cada una de las variables por separado; para ello se empleará la estadística descriptiva; que según Milton (2001), expresa que es un método que tienen por finalidad de recolectar información, presentación y caracterización del conjunto de datos con el propósito de dar a conocer de manera apropiada las características de ese conjunto.

Del mismo modo, se empleará la estadística inferencial con el fin de contrastar la hipótesis, conociendo que Arias (2006), la define como el proceso del cual nos ayuda a deducir o inferir las características y propiedades de una población a partir de una muestra significativa; de esta manera aplicándose la técnica estadística de la Rho de Spearman

RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de creatividad en niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020

NIVEL DE CREATIVIDAD	INTERVALOS	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
MUY BAJO	[0 – 5]	6	17.7	17.7
BAJO	[6 – 10]	15	44.1	61.8
MEDIO	[11 – 15]	12	35.3	97.1
ALTO	[16 – 20]	1	2.9	100
TOTAL		34	100	

Fuente: Resultados de la aplicación de una ficha de observación.

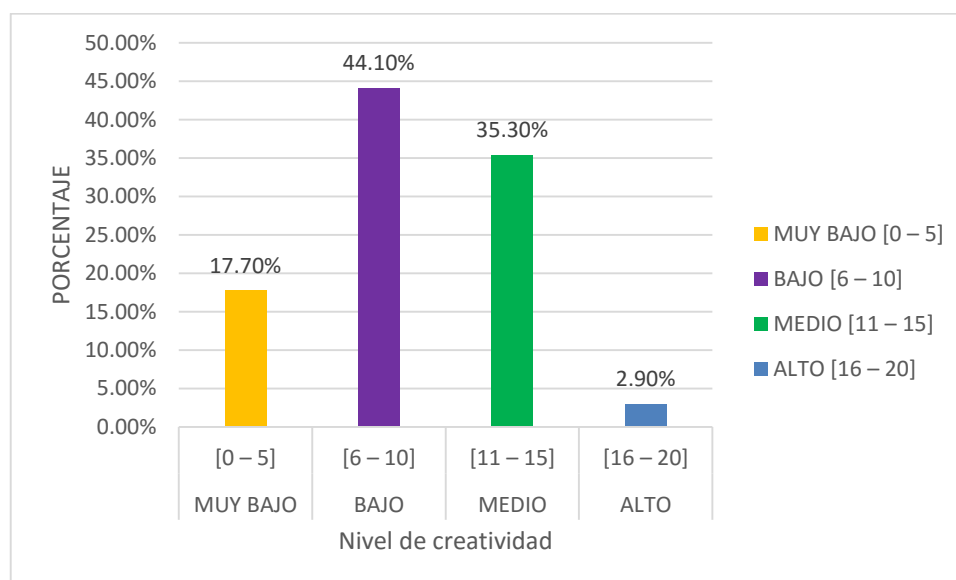


Figura 1

Nivel de Creatividad

Fuente: Tabla 1

Los resultados presentados en la tabla y figura 1 muestran que un 17.7% se ubican en nivel muy bajo, el 44.1% en bajo, el 35.3% en medio y un 2.9% en el nivel alto con respecto al nivel de creatividad de los niños de la Institución Educativa N°89455 de Parcoy. Estos resultados permiten concluir que los discentes del nivel inicial en la edad de cuatro años se ubican entre el nivel bajo y medio con un 79.4%.

Tabla 2

Nivel de uso de los juegos lúdicos en niños de 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020

Nivel de uso de los juegos lúdicos	INTERVALOS	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	[0 – 5]	8	23.5	23.5
A veces	[6 – 10]	18	53.0	76.5
Nunca	[11 – 15]	8	23.5	100
TOTAL		34	100	

Fuente: Resultados de la aplicación de una lista de cotejo.

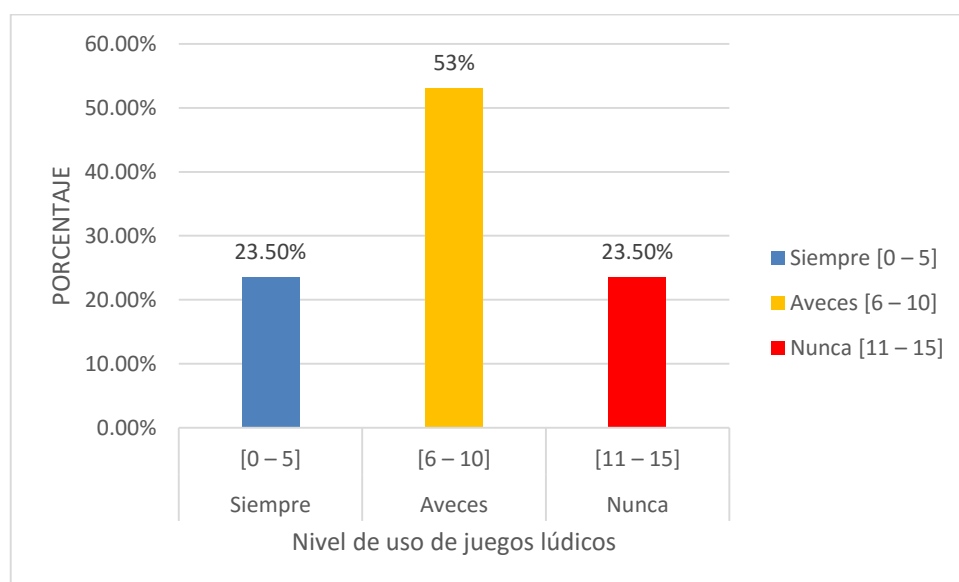


Figura 2

Nivel de uso de los juegos lúdicos

Fuente: Tabla 2

Con respecto al uso de los juegos lúdicos por los niños de 4 años de la Institución Educativa N°80455 de Parcoy el 23.5% mencionan que siempre utilizan los juegos lúdicos, el 53% indica a veces y el 23.5% mencionan no utilizar los juegos lúdicos. Esto se pudo constatar que al desarrollar juegos lúdicos con los infantes se observó que no ayudan ni cooperan con sus compañeros a realizar el juego; tiene dificultad para escuchar opiniones de los demás, su participación en su mayoría casi es forzada por el docente. Por ello se concluye que los niños no tienen la costumbre de participar y hacer de los juegos lúdicos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 3

Relación entre la creatividad y el uso de juegos lúdicos de los niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020.

			Nivel de creatividad	Uso de juegos lúdicos
Rho de Spearman	Nivel de de creatividad	Coeficiente de correlación	1,000	,817**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	34	34
	Uso de juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	,817**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	34	34

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Tabla 1 y 2

En la presente tabla se percibe la relación entre la creatividad y el uso de los juegos lúdicos a partir de la aplicación de la estadística inferencial mediante la Rho de Spearman; donde se observa a un 95% de confianza y 5% de error un nivel de significancia de $0,000 < 0,05$; por lo que permite dar como válida la hipótesis de estudio formalado: “Existe relación significativa entre la creatividad y el uso de juegos lúdicos de los niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020”; es decir a más uso de los juegos lúdicos se mejoraría la creatividad de los infantes de la Institución Educativa N°80455 de Parcoy.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados muestran que a un 95% de confianza y 5% de error se halla un nivel de significancia de $0,000 < 0,05$; por lo que permite dar como válida la hipótesis de estudio formalado: “Existe relación significativa entre la creatividad y el uso de juegos lúdicos de los niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020”.

Estos resultados son coincidentes con la tesis de Perez (2019), quién señala que existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años. Del mismo modo tenemos la tesis de Utani (2019), encontrando que en la variable de creatividad el 62% se encuentra en el nivel “inicio”, así mismo el 11% se encuentran en el nivel “proceso”, mientras que el 27% se encuentra en el nivel “logro”, ratificándose que la mayoría de los niños recién están en proceso del desarrollando su creatividad.

Otros trabajos que se relacionan tenemos a lo de Albornoz (2019), quién llegó a la conclusión que si los docentes no emplean los juegos infnátiles se les dificultara desarrollar el pensamiento creativo de los niños, por lo que surge la necesidad de cambiar las estrategias de trabajo en el aula para potencias dicha capacidad en el niño. Chacón & Pissani (2017), donde percibe el muy bajo empleo de estrategias didácticas de la lúdica por los niños a paesar que existen fundamentos teóricos como la dela teoría de transferencia de Paul Guilford.

Asimismo, tenemos a Agualongo (2019), quién obtiene como resultado que los niños presentaban un desarrollo por debajo de lo esperado en lo que respecta a la creatividad y con un 54% de niños con índice de creatividad como media baja, muy similar a lo encontrado en el presente estudio.

Campos (2018), obteniendo como resultado que aumentó un 53% en lo que respecta a la creatividad producto de la aplicación de los juegos como metodología didáctica.

CONCLUSIONES

El nivel de creatividad lograda por los niños de la Institución Educativa N°89455 de Parcoy en un 17.7% se ubican en nivel muy bajo, el 44.1% en bajo, 35.3% en medio y un 2.9% en el nivel. Estos resultados permiten concluir que los discentes del nivel inicial en la edad de cuatro años se ubican entre el nivel bajo y medio con un 79.4%.

El nivel de uso de los juegos lúdicos por los niños de 4 años de la Institución Educativa N°80455 de Parcoy; 23.5% mencionan que siempre utilizan los juegos lúdicos, 53% indica a veces y el 23.5% mencionan no utilizar los juegos lúdicos. Esto se pudo constatar al desarrollar juegos lúdicos con los infantes. Por ello se concluye que los niños no tienen la costumbre de participar y hacer de los juegos lúdicos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

A un 95% de confianza y 5% de error se halla un nivel de significancia de $0,000 < 0,05$; por lo que permite dar como válida la hipótesis de estudio formalado: “Existe relación significativa entre la creatividad y el uso de juegos lúdicos de los niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020”; es decir a más uso de los juegos lúdicos se mejoraría la creatividad de los infantes de la Institución Educativa N°80455 de Parcoy.

RECOMENDACIONES

A los directivos y docentes de la Institución Educativa N°80455 de Parcoy tener en cuenta los hallazgos encontrados en el presente estudio con el fin de plantear alternativas de solución en la mejora de la creatividad de los niños, considerando desde el punto de vista teórico esencial en esta etapa del niño.

A los docentes, insistir con los juegos lúdicos para el desarrollo de su aprendizaje dado que son herramientas que contribuyen en mejorar la creatividad de los niños.

A los investigadores, quienes desean tocar esta línea de investigación, se les recomienda poner en práctica los juegos lúdicos para mejorar la creatividad y de esta manera corroborar a la teoría que plantean para esta etapa del niño.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por concedernos salud y vida y darme la fuerza para concretizar y culminar con la meta trazada. A ti estudiante que fuiste el motivo y la razón para enrumbar el presente estudio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agualongo Amangandi, M. (2019). *Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años, de la unidad educativa "Rumiñahui", de la Parroquia San Simón, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, en el periodo lectivo 2019*. Bolivar: Universidad Estatal de Bolivar.
- Albornoz, E. (02 de Marzo de 2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Scielo*.
- Campos Meléndez, P. (2018). *Desarrollo de la creatividad para fomentar destrezas sociales en niños de 4 a 6 años del Liceo Salesiano*. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Carbajal, K. (2013). *Los juegos verbales: una herramienta imprescindible en el desarrollo del lenguaje en los niños*. Educación infantil. Perú. Recuperado de: <http://kathy-educacioninfantil.blogspot.pe/2013/09/los-juegos-verbales-unaherramienta>. Universidad César vallejo, Trujillo-Perú.
- Chacón, P. (2011). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza*. Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Chacón, S., & Pissani, L. (2017). *Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del Nivel Inicial*. Universidad Pedro Ruiz Gallo, Chiclayo-Perú.
- Coopersmith, S. (1995). *The Antecedents of Self Esteem Consulting*. USA: Psychologist Press.
- Ferreiro, R. (2012). *La pieza clave del rompecabezas del desarrollo de la creatividad: La escuela*. Revista Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación.
- Flores, H. (2009). *Tesis como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos del primer grado de educación primaria de la Escuela Manuel José Othón*. Tangamanga: Universidad de Tangamanga.

- Flores, M. (2004). *Creatividad y Educación: Técnicas para el desarrollo de capacidades creativas*. México: Alfaomega.
- Fonseca, C., & Quispe, A. (2015). *El juego infantil como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de edad de la I.E. Inicial N° 135 del centro poblado Libertad, distrito de Llata, provincia de Huamalíes – Huánuco, 2015*”. Universidad Mayor de San Marcos, Huánuco.
- Gervilla, A. (2003). *Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro*. Madrid: Dykinson.
- Lasso, S. (2019). *Originalidad*. México: About español .
- López, A. (2005). *La creatividad en las actividades motrices. Educación física y deportes*. Cuenca: La peonza.
- Palacios Gutierrez, Y., & Ruiz Pingo, R. (2019). *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla - Castilla, 2019*. Piura: Universidad Nacional de Piura.
- Perez Santos, A. (2019). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 334 Niño Jesús de Praga del Centro Poblado de San Antonio, Moquegua - 2018*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Pradas Macías, E. (2004). *La fluidez y sus pausas: enfoque desde la interpretación de conferencias*. Granada: Comares.
- Ramírez, J. (2015). *Los juegos recreativos en el desarrollo de la motivación de los alumnos del nivel primario de la I.E.N° 5044- Bandera de la Paz –Lima- 2014*. Tesis, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Lima, Perú, Huacho-Perú.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. . Revista trimestral de educación. Educación de adultos. .*
- Utani Moya, G. (2019). *Inteligencia emocional y la creatividad en niños de 4 años de una institución inicial Los Olivos, 2019* . Lima: Universidad Cesar Vallejo.

Villalva, A. (2012). *Juegos verbales como estrategias en el desarrollo de la comunicación oral en inglés, por alumnos del primer grado de la IES. “Industrial Perú BIRF de Juliaca” 2011.* Tesis de especialización., Universidad Nacional del Antiplano.

ANEXOS

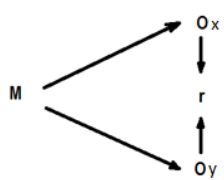
Anexo 1: Matriz de consistencia lógica

PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES
¿Cuál es la relación entre la creatividad y el uso de juegos lúdicos de los niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020?	Hipótesis Existe relación significativa entre la creatividad y el uso de juegos lúdicos de los niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020	Objetivo general: Determinar la relación entre la creatividad y el uso de juegos lúdicos de los niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020 Objetivos específicos Identificar el nivel de creatividad de los niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020 Identificar el nivel de uso de los juegos lúdicos de los niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”- Parcoy, 2020	Variable: Creatividad Variables: Uso de Juegos lúdicos

Anexo 2: Matriz de consistencia metodológica

Creatividad y juegos lúdicos de los niños nivel inicial, I.E. Luis Valle Goicochea

N° 80455, distrito Parcoy, 2020

TIPO DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN
Básico	No experimental-transaccional correlacional Dónde:  M: Muestra Ox: Creatividad Oy: Juegos lúdicos r: relación entre ambas variables	la población y muestra está conformada por 34 niños del nivel inicial de 4 años de la I.E. Luis Valle Goicochea N°80455.	TECNICA: Observación INSTRUMENTOS: Ficha de observación	Para la recolección de información será de fuente primaria y secundaria. El proceso de análisis de los datos obtenidos se realizará mediante el uso SPSS, para la representación en figuras correctamente ordenadas. De la misma forma se hará uso de la estadística descriptiva e inferencial.

Anexo 3: Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN: CREATIVIDAD

La presente ficha de observación tiene el objetivo de conocer acerca del desarrollo de la creatividad de los niños de nivel inicial.

Indica la opción que te parezca más adecuada, teniendo en cuenta que:

(1) Si (2) No

DIMENSIÓN	PREGUNTA	SI	NO
FLUIDEZ	Produce un gran número de ideas novedosas y útiles con probabilidad de innovar un contexto.		
	Realiza creaciones semejantes, asignándole diversos títulos.		
	Tiene facilidad de palabra para expresar sus ideas.		
	Propone diversidad de ideas, escenarios, personajes al crear historias.		
	Evoca gran cantidad de respuestas para dar solución a situaciones problemáticas.		
FLEXIBILIDAD	Se acomoda con facilidad a circunstancias o situaciones diferentes.		
	Acepta las ideas de los demás como otras alternativas de solución a determinadas circunstancias.		
	Acepta sus errores tomando en cuenta las sugerencias y correcciones hechas.		
	Propone variantes al trabajo realizado.		
	Utiliza diversos materiales y recursos del medio para expresarse modificando su uso.		
	Usa ideas que son inusuales y poco convencionales.		
	Propone ideas nuevas en relación a los temas de la clase.		

ORIGINALIDAD	Utiliza palabras espontáneamente para expresar sus ideas.		
	Construye y elabora sus trabajos de manera novedosa.		
	Combina diferentes tipos de materiales para crear otro nuevo.		
ELABORACIÓN	Desarrolla, adorna o embellece una idea: número de detalles.		
	Usa su imaginación al momento realizar los diversos juegos.		
	Plasma sus ideas con los materiales que se le da.		
	Manipula el material con curiosidad.		
	Desarrolla las ideas propuestas inmediatamente a su planteamiento		

Respuesta	Valor
SI	1
NO	0

PUNTAJE	NIVEL DE CREATIVIDAD
0 – 5	MUY BAJO
6 – 10	BAJO
11 – 15	MEDIO
16 - 20	ALTO

LISTA DE COTEJO

Nombre y Apellido:.....

Sexo:.....

Fecha de nacimiento:.....

Nivel Inicial

Nº	ÍTEMS	SI	NO
	AYUDA		
1	Coopera con sus compañeros en el uso del juego lúdico		
2	Ayuda a resolver alguna dificultad en la hora de juego		
3	Comparte el espacio para jugar		
4	Coopera con las sugerencias de sus compañeros.		
5	Comparte las piezas del juego lúdico.		
	ESCUCHA/OPINION		
6	Escucha con atención las reglas de juego lúdico		
7	Emite opinión frente a las reglas del juego lúdico		
8	Levanta la mano para preguntar o dar sugerencia.		
9	Formula preguntas relacionadas al juego lúdico		
	PARTICIPA		
10	Participa activamente en los juegos lúdicos respetando las normas		
11	Sigue las indicaciones del juego lúdico		
12	Respetar las reglas del juego lúdico.		
13	Tiene iniciativa para participar del juego lúdico		
14	Promueve la participación de sus compañeros en los juegos lúdicos.		
15	Selecciona libremente el juego lúdico		

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL
INFORME DE OPINIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO DE

Creatividad y uso de juegos lúdicos en niños de la Institución Educativa
N°80455 “Luis Valle Goicochea”-La Soledad-Parcoy, 2020

2. INVESTIGADOR

Juarez Moreno Leicer Edith

3. OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación entre la creatividad y el uso de juegos lúdicos de los
niños 4 años de la Institución Educativa N°80455 “Luis Valle Goicochea”-
Parcoy, 2020

4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN

La población y muestra está conformada por 34 niños del nivel inicial de 4 años de la I.E.
Luis Valle Goicochea N°80455.

5. NOMBRE DEL INSTRUMENTO

Ficha de Observación y Lista de cotejo

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE

Eizabeth Colonia Silva

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO

MAGISTER EN EDUCACION CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA

Especialista del nivel Inicial

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLES	DIMESNIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				Redacción clara y precisa		Tiene cohere ncia con la variable		Tiene coherencia con las dimension es		Tiene coherencia con los indicadores		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Creatividad	Fluidez	Ideas novedosas	Produce un gran número de ideas novedosas y útiles con probabilidad de innovar un contexto.	X		X		X		X		
		Realiza creaciones										
		Facilidad para expresarse	Realiza creaciones semejantes, asignándole diversos títulos.	X		X		X		X		
			Tiene facilidad de palabra para expresar sus ideas.	X		X		X		X		
		Da solución a problemas	Propone diversidad de ideas, escenarios, personajes al crear historias.	X		X		X		X		
			Evoca gran cantidad de respuestas para dar solución a situaciones problemáticas.	X		X		X		X		
	Flexibilidad	Tiene facilidad para acomodarse	Se acomoda con facilidad a circunstancias o situaciones diferentes.	X		X		X		X		
		Acepta ideas de los demás	Acepta las ideas de los demás como otras alternativas de solución a determinada circunstancias.	X		X		X		X		
		Acepta errores	Acepta sus errores tomando en cuenta las sugerencias y correcciones hechas.	X		X		X		X		

		Propone variante	Propone variantes al trabajo realizado.	X		X		X		X		
		Utiliza materiales	Utiliza diversos materiales y recursos del medio para expresarse modificando su uso.	X		X		X		X		
	Originalidad	Usa y propone ideas	Usa ideas que son inusuales y poco convencionales.	X		X		X		X		
		Es espontáneo	Propone ideas nuevas en relación a los temas de la clase.	X		X		X		X		
		Construye trabajos novedosos	Utiliza palabras espontáneamente para expresar sus ideas.	X		X		X		X		
		Combina materiales	Construye y elabora sus trabajos de manera novedosa.	X		X		X		X		
			Combina diferentes tipos de materiales para crear otro nuevo.	X		X		X		X		
	Elaboración	Desarrolla y usa su imaginación.	Desarrolla, adorna o embellece una idea: número de detalles.	X		X		X		X		
		Plasma ideas	Usa su imaginación al momento realizar los diversos juegos.	X		X		X		X		
			Plasma sus ideas con los materiales que se le da.	X		X		X		X		
		Desarrolla ideas	Manipula el material con curiosidad.	X		X		X		X		
			Desarrolla las ideas propuestas inmediatamente a su planteamiento	X		X		X		X		
	Ayuda	Coopera	Coopera con sus compañeros en el uso del juego lúdico	X		X		X		X		
		Ayuda	Ayuda a resolver alguna dificultad en la hora de juego	X		X		X		X		
		Comparte	Comparte el espacio para jugar	X		X		X		X		
			Coopera con las sugerencias de sus compañeros.	X		X		X		X		

			Comparte las piezas del juego lúdico.	X		X		X		X		
	Escucha opinion	Escucha	Escucha con atención las reglas de juego lúdico	X		X		X		X		
		Emite opinión	Emite opinión frente a las reglas del juego lúdico	X		X		X		X		
		Levanta la mano	Levanta la mano para preguntar o dar sugerencia.	X		X		X		X		
		Formula preguntas	Formula preguntas relacionadas al juego lúdico	X		X		X		X		
	Participa	Participación	Participa activamente en los juegos lúdicos respetando las normas	X		X		X		X		
		Sigue orientaciones	Sigue las indicaciones del juego lúdico	X		X		X		X		
		Respeto reglas	Respeto las reglas del juego lúdico.	X		X		X		X		
		Tiene iniciativa	Tiene iniciativa para participar del juego lúdico	X		X		X		X		
		Promueve	Promueve la participación de sus compañeros en los juegos lúdicos.	X		X		X		X		
		participación	Sselecciona libremente el juego lúdico	X		X		X		X		
		Selecciona juegos										

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Después de haber visto la coherencia entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems opino favorablemente su aplicabilidad por estar ajustado al contexto y a la unidad de análisis.

Lugar y fecha:

Chimbote, 27 de mayo de 2020


COLONIA SILVA, ELIZABETH CAROLINA
 DNI 31666511