

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



---

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN EL  
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y  
NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA N° 32391 EL PORVENIR – LLATA – 2018.**

---

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

APRENDIZAJES PERTINENTES Y DE CALIDAD

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

**ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TESISTA:**

PABLO RAMOS AMADOR DONATO

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

**ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL**

**TESISTA:**

YUDY YANET PONCE CABRERA

**ASESOR:**

Dr. WILFREDO ANTONIO SOTIL CORTAVARRÍA

**HUÁNUCO – PERÚ**  
**2021**

## DEDICATORIA

A Dios por darme la inspiración. A mis seres queridos por su apoyo moral, a los que en todo momento estuvieron a mi lado animándome y fueron la fuerza espiritual que me encamino al logro de esta meta.

### **Amador**

A mi familia mi inspiración constante, a mis hijos por ser mi motivación y mi apoyo incondicional y a quienes me brindaron palabras de aliento para perseverar en mi meta.

**Yudy**

## **AGRADECIMIENTO**

- A la Universidad Nacional Hermilio Valdizán por acogernos en este proceso de nuestra formación académica para lograr nuestra meta de optar la licenciatura.
- A la Facultad de Ciencias de la Educación, a los docentes del Programa de Licenciatura, los cuales aportaron con su invaluable conocimiento y experiencia nos brindándonos sugerencias en el desarrollo de trabajo de investigación científica.
- A nuestro asesor, Dr. Wilfredo A. Sotil Cortavarría, por su orientación, monitoreo y por corregir nuestro trabajo de investigación.
- A la directora de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir – Llata, por permitirnos realizar la aplicación de los instrumentos y el trabajo de campo de nuestra investigación. A sí mismo a los docentes de aulas quienes nos brindaron todas las facilidades en nuestra labor de investigadores.
- A los estudiantes del primer grado de Educación Primaria, por su participación y colaboración en la aplicación de nuestros instrumentos de investigación.
- Finalmente, a todas las personas que de una u otra forma aportaron para la elaboración del presente trabajo de investigación.

***Los investigadores***

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad determinar la relación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391, lo que nos motivó a investigar el tema, es observar cómo los juegos tradicionales que se llevan a la práctica en la escuela, puede fomentar la creatividad en sus diversas dimensiones como fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Esto contribuirá a que los maestros, puedan reconocer su importancia y ejecutarlas en las actividades pedagógicas promoviendo la creatividad de los estudiantes.

Los juegos tradicionales, son concretamente formas de recreación practicadas de generación tras generación, las cuales consideramos importantes para el desarrollo intelectual y psicosocial de nuestros estudiantes.

Todo ello se concretiza de manera singular en la realización del presente trabajo de investigación titulada: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32391 EL PORVENIR –LLATA – 2018.

A continuación, se describe los capítulos.

EN EL CAPÍTULO I se desarrolla la problemática de la investigación se formula problemas, objetivos, hipótesis, y también se

contiene la justificación importancia viabilidad y limitaciones propias de la investigación.

EN EL CAPÍTULO II se desarrolla el marco teórico de la investigación, para ello se recopila información teórica y conceptual sobre las variables en estudio de los diversos autores.

EN EL CAPÍTULO III se presenta el marco teórico metodológico de la investigación que contiene el tipo de investigación, diseño y esquema de la investigación, se indica y desarrolla la población y muestra los instrumentos de recolección de datos; así como las teorías de recojo, procesamiento y presentación de datos.

EN EL CAPÍTULO IV contiene los resultados de la investigación, se presenta las diversas tablas y gráficos estadísticos debidamente analizados y descritos así mismo también se desarrolla la contratación de hipótesis general en base a la prueba de hipótesis y incluye los aportes científicos de la investigación

EN EL CAPITULO V se presenta la discusión de resultados y también se incluye las conclusiones y recomendaciones, finalmente se presenta las referencias bibliográficas y anexos.

## RESUMEN

El siguiente trabajo de investigación, tiene por objetivo la de establecer como los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir – Llata – 2018. El propósito fue el trabajo con las dimensiones de juegos con y sin objetos, donde se pudo observar cómo se relacionan estos con la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Al presente estudio le corresponde el nivel descriptivo correlacional, y el tipo de investigación básica descriptivo, mediante el muestreo no probabilístico se eligió un grupo conformado por 22 estudiantes de ambos sexos, que cursaron el primer grado de Educación Primaria, al grupo de estudio se le pudo hacer una observación, para poder demostrar nuestra hipótesis sometida a prueba, con la relación de dos variables que se encuentren correlacionadas, y se pudo conocer la magnitud de la asociación, como se pudo predecir la base de la investigación con mayor o menor exactitud.

Al finalizar el presente trabajo de investigación se pudo observar que el juego tradicional está relacionado directamente con la creatividad, es decir que a mayores niveles del juego tradicional existirán mayores niveles de Creatividad, además según la correlación de Spearman de 0.857 representan ésta una correlación positiva considerable; así mismo si elevamos  $r^2$  se obtiene la varianza de factores comunes  $r^2 = 0.83.9$  por lo tanto existe una varianza compartida del 83.9% (Hernández, Fernández y Baptista. 2010, p. 313).

En lo que se refiere a los resultados, se evidencia una significativa relación entre el juego tradicional con y sin objetos y el desarrollo de la creatividad con las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en los niños y niñas de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 32391 “El Porvenir”- Llata.

**Palabras claves:** Juegos, juegos tradicionales, creatividad.

## ABSTRACT

The following research work aims to establish how traditional games relate to the development of creativity in children of the first grade of the Educational Institution No. 32391 EL Porvenir - Llata - 2018. The purpose was to work with the dimensions of games with and without objects, where it was observed how they relate to fluidity, flexibility, originality and elaboration. The present study corresponds to the correlational descriptive level, and the type of basic descriptive research, by means of non-probabilistic sampling, a group consisting of 22 students of both sexes was chosen, who attended the first grade of Primary Education, the study group was He was able to make an observation, in order to demonstrate our hypothesis under test, with the relationship of two variables that are correlated, and the magnitude of the association could be known, as the basis of the investigation could be predicted with greater or lesser accuracy.

At the end of the present research work it was observed that the traditional game is directly related to creativity, that is to say that at higher levels of the traditional game there will be higher levels of Creativity, also according to Spearman's correlation of 0.857 they represent a considerable positive correlation ; Likewise, if we raise  $R^2$ , the variance of common factors is obtained,  $R^2 = 0.83.9$ , therefore there is a shared variance of 83.9% (Hernández, Fernandez and Baptista. 2010, p. 313).

Regarding the results, there is a significant relationship between the traditional game with and without objects and the development of creativity with the dimensions of fluency, flexibility, originality and elaboration in the first grade primary school children. The Educational Institution N ° 32391 "El Porvenir" - Llata.

**Keywords:** Games, traditional games, creativity.

## INDICE

<b>DEDICATORIA</b>	<b>ii</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b>	<b>iii</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>iv</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>vii</b>
<b>INDICE</b>	<b>viii</b>

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema.....	13
1.2. Formulación del problema.....	16
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos.....	17
1.3. Objetivos de investigación.....	17
1.3.1. Objetivo general.....	17
1.3.2. Objetivos específicos.....	17
1.4. Hipótesis de investigación.....	18
1.4.1. Hipótesis general.....	18
1.4.2. Hipótesis específicas.....	18
1.5. Sistema de variables.....	19
1.6. Justificación e importancia.....	20
1.7. Viabilidad.....	21
1.8. Limitaciones.....	21

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación.....	23
2.2. Bases teóricas.....	27
2.2.1. Juegos tradicionales.....	27
2.2.1.1. Juegos con objetos.....	36
2.2.1.2. Juegos sin objetos.....	37
2.2.2. Creatividad.....	38
2.2.2.1. Fluidez.....	45

2.2.2.2. Flexibilidad.....	46
2.2.2.3. Originalidad.....	46
2.2.2.4. Elaboración.....	47
2.3. Definición de términos básicos.....	47

### **CAPÍTULO III**

#### **MARCO METODOLÓGICO**

3.1. Tipo y nivel de investigación.....	50
3.2. Diseño y esquema de investigación.....	51
3.3. Población y muestra .....	52
3.3.1. Población.....	52
3.3.2. Muestra.....	52
3.4. Definición operativa de instrumento de recolección de datos.....	53
3.5 Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos.....	53

### **CAPÍTULO IV**

#### **RESULTADOS**

4.1. Presentación e interpretación de resultados.....	57
4.2. Prueba de hipótesis.....	63
4.3 Discusión de resultados.....	70
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>74</b>
<b>SUGERENCIAS.....</b>	<b>75</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>76</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>79</b>

## Lista de tablas

Tabla 1 Población.....	52
Tabla 2 Muestra de estudiantes del nivel primaria I.E N° 32391 El Porvenir –Llata.....	53
Tabla 3 Juegos tradicionales y su relación con el desarrollo de la creatividad.....	57
Tabla 4 Juegos tradicionales y su relación en el desarrollo de la creatividad en la dimensión fluidez.....	59
Tabla 5 Juegos tradicionales y su relación en el desarrollo de la creatividad en la dimensión flexibilidad.....	60
Tabla 6 Juegos tradicionales y su relación en el desarrollo de la creatividad en la dimensión originalidad.....	61
Tabla 7 Juegos tradicionales y su relación en el desarrollo de la creatividad en la dimensión elaboración.....	62
Tabla 8 Resultados pruebas de distribución del juego tradicional en el desarrollo de la creatividad de los educandos del primer grado de la I.E. N° 32391 El Porvenir –Llata.....	63
Tabla 9 Resultados pruebas de normalidad del juego tradicional en el desarrollo de la creatividad de los educandos del primer grado de la I.E. N° 32391 El Porvenir –Llata.....	64

Tabla 10 Resultados rho de Spearman del juego tradicional en el desarrollo - creatividad de los educandos del primer grado de la I.E. N° 32391 El Porvenir –Llata.....	66
Tabla 11 Resultados generales del juego tradicional en el desarrollo de la fluidez de los educandos del primer grado de la I.E. N° 32391 El Porvenir – Llata.....	68
Tabla 12 Resultados generales del juego tradicional en el desarrollo de la flexibilidad de los educandos del primer grado de la I.E. N° 32391 El Porvenir –Llata.....	68
Tabla 13 Resultados generales del juego tradicional en el desarrollo de la originalidad de los educandos del primer grado de la I.E. N° 32391 El Porvenir –Llata.....	69
Tabla 14 Resultados generales del juego tradicional en el desarrollo de la elaboración de los educandos del primer grado de la I.E. N° 32391 El Porvenir –Llata.....	70

## Lista de figuras

Figura 1. Resultados de la aplicación de la lista de cotejo para evidenciar la relación los juegos tradicionales con el desarrollo de la creatividad.....	58
Figura 2. Resultados de la aplicación de la lista de cotejo para evidenciar la relación de los juegos tradicionales con el desarrollo de la creatividad dimensión fluidez.....	59
Figura 3. Resultados de la aplicación de la lista de cotejo para evidenciar la relación de los juegos tradicionales con el desarrollo de la creatividad dimensión flexibilidad.....	60
Figura 4. Resultados de la aplicación de la lista de cotejo para evidenciar la relación de los juegos tradicionales con el desarrollo de la creatividad dimensión originalidad.....	61
Figura 5. Resultados de la aplicación de la lista de cotejo para evidenciar la relación de los juegos tradicionales con el desarrollo de la creatividad dimensión elaboración.....	62

# CAPÍTULO I

## PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego ha cautivado al hombre desde el comienzo de la humanidad. La capacidad lúdica, acompaña al ser humano desde sus primeros años de vida y que se va desarrollando con el pasar del tiempo y con la recepción de los distintos estímulos que el hombre recibe a partir de ellas.

La relación del hombre con el juego ha existido siempre, y eso está demostrado en los innumerables hallazgos arqueológicos que nos hablan de distintos tipos de juego creados por diferentes culturas, pero siempre han estado orientados a un mismo fin; que es el entretenimiento y la diversión.

Desde hace aproximadamente 30.000 años se apreciaron actos “creativos” por parte de los humanos, como el de fabricar las primeras herramientas frente a la necesidad de cazar, cuando ante la necesidad de comunicarse crear intentos del lenguaje oral, demostrando su creatividad a través de su arte rupestre en las cuevas. Estos y otros actos creadores y creativos se apreciaron en la evolución del ser humano. La creatividad propicia la resolución de problemáticas cotidianas esto se demuestra al ser flexibles, originales al momento de buscar formas de superar las adversidades.

Los juegos infantiles y la creatividad se relacionan, a lo largo de la historia se han modificado los objetos que se utilizan, algunas

reglas, pero siempre han contribuido en el desarrollo integral de los niños y niñas. El juego es innato en nosotros, a la vez que jugamos a la par desarrollamos nuestra creatividad y necesidad de descubrir, esto nos lleva a explorar y recrear nuestras propias dinámicas de juego.

En la actualidad la educación está bajo una gran presión para satisfacer expectativas, estamos preocupados solo en el logro académico cuantitativo. Los niños y niñas en la etapa escolar son preparados para resolver exámenes estandarizados para de esa manera medir sus habilidades cognitivas e identificar que estudiante es apto o no para ser promovido al grado inmediato superior dejando de lado aspectos básicos que serían de gran utilidad para nuestras niñas y niños no solo en el aspecto académico sino en su vida misma. Se aprecia en medio de toda esta realidad que no se tiene en cuenta la creatividad que es una facultad inherente a nuestra naturaleza humana, promover su desarrollo en los estudiantes es brindarles herramientas para la resolución de conflictos, afrontar desafíos, asumir cambios constantes con el fin de formar futuros ciudadanos innovadores, investigadores que contribuyan al cambio y mejora de nuestra sociedad., lamentablemente nuestro sistema educativo no está formándolos bajo este perfil. Se requiere cambios frente a esta problemática, la creatividad se debe de trabajar y fomentar día a día en nuestras aulas.

El gran problema de nuestro país es que no estamos formando personas creativas los cuales resuelvan problemas del planeta, que constantemente contribuyan con ideas originales y que sean receptivas a las ideas de los otros. El desarrollo de la creatividad en edades tempranas potencia al máximo sus habilidades les ayuda a expresarse mejor y a desarrollar su pensamiento abstracto, lo que permite que resuelvan problemas más fácilmente que otros niños y niñas que no lo han desarrollado la parte creativa en sus habilidades. En la actualidad muy pocos docentes cuestionan la necesidad y la importancia tenerla en cuenta en su planificación para así lograr una formación enfocada al desarrollo de la creatividad.

El Programa Curricular de Educación Primaria tiene como propósito educar integralmente a niños y niñas, y entre todos los aspectos que se debe trabajar también se encuentra un aspecto importante la creatividad a la vez que el mismo documento explica que es fundamental que los estudiantes del III ciclo dentro del cual está el primer grado deben realizar actividades físicas como el juego ya que estas permiten que puedan tomar conciencia de sí mismos, cimentar nociones espaciales y temporales, sus capacidades sociomotrices todo ello en interacción con el ambiente y con las personas de su entorno.

Los juegos, son parte del día a día de nuestros estudiantes, aunque en la actualidad se prefiere juegos virtuales que no desarrollan la creatividad sino por el contrario la rutina, juegos

alejados a su realidad dejando de lado los tradicionales que propician la flexibilidad, originalidad, fluidez y la elaboración aspectos importantes de la creatividad.

En las observaciones realizadas en las instituciones Educativas de nuestra localidad para reconocer el problema, se apreció la necesidad de intervenir directamente con los niños y niñas de primer grado, esto debido a su edad, el desarrollo cognitivo y motriz, primordialmente importante para fortalecer capacidades motrices básicas.

Los docentes por desconocimiento de la temática no promueven que los niños y niñas realicen actividades lúdicas con juegos tradicionales y por ende desarrollen su creatividad, es entendible que muchos no hayan sido preparados en el pregrado con ese fin o que si recibieron no la ponen en práctica por dar mayor énfasis a las diversas áreas curriculares priorizando otras exigencias por ello se hace necesario buscar alternativas para solucionar esta problemática, por estas razones formulamos la siguiente interrogante:

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. PROBLEMA GENERAL**

¿De qué manera los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir –Llata - 2018?

### **1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

- ¿En qué medida los juegos tradicionales, se relacionan con la creatividad con fluidez en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir, Llata - 2018?
- ¿En qué medida los juegos tradicionales se relacionan con la creatividad con flexibilidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir, Llata - 2018?
- ¿En qué medida los juegos tradicionales se relacionan con la creatividad con originalidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir –Llata - 2018?
- ¿En qué medida los juegos tradicionales se relacionan con la creatividad con elaboración en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir –Llata - 2018?

### **1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1. OBJETIVO GENERAL**

Establecer como los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir – Llata – 2018.

#### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Determinar cómo los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con fluidez en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir –Llata – 2018.

- Determinar cómo los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con flexibilidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir –Llata – 2018.
- Determinar cómo los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con originalidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir –Llata – 2018.
- Determinar cómo los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con elaboración en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir –Llata – 2018.

#### **1.4. SISTEMA DE HIPÓTESIS.**

##### **1.4.1. HIPÓTESIS GENERAL**

Los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir –Llata – 2018.

##### **1.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

- ❖ Determinaremos como los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con fluidez en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir, Llata – 2018.
- ❖ Determinaremos como los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con flexibilidad en los niños y

niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir, Llata – 2018.

- ❖ Determinaremos cómo los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con originalidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir, Llata – 2018.
- ❖ Determinaremos cómo los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con elaboración en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL porvenir, Llata-2018.

## 1.5. SISTEMA DE VARIABLES.

### 1.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE.

Juegos tradicionales

### 1.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE.

Creatividad

### 1.5.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
V(x)	Juegos con objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza sus juegos como mundo, brincar la cuerda, carreras de sacos, La liga, etc.</li> <li>✓ Disfruta realizando los juegos con objetos.</li> <li>✓ Elige libremente el juego que más le gusta.</li> <li>✓ Expresa sentimientos a través de sus juegos con objetos.</li> <li>✓ Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados.</li> <li>✓ Motiva a sus compañeros a realizar los juegos con alegría y mucho interés.</li> <li>✓ Interrelaciona sus juegos con objetos con sus pares.</li> </ul>
	Juegos sin objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza sus juegos encantados, las escondidas, la gallinita ciega, el gato y el ratón, etc</li> <li>✓ Disfruta realizando los juegos sin objetos</li> <li>✓ Elige libremente el juego que más le gusta.</li> <li>✓ Expresa sentimientos a través de sus juegos sin objetos.</li> <li>✓ Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Motiva a sus compañeros a realizar los juegos con alegría y mucho interés.</li> <li>✓ Interrelaciona sus juegos con objetos con sus pares.</li> </ul>
V(γ)	Fluidez.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Los niños proponen ideas nuevas al jugar.</li> <li>❖ Los niños dan soluciones a los problemas planteados al jugar.</li> <li>❖ Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara.</li> </ul>
	Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta en el juego.</li> <li>❖ Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar.</li> <li>❖ Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar.</li> </ul>
	Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar.</li> <li>❖ Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar.</li> <li>❖ Su producto es original</li> </ul>
	Elaboración.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Añade detalles a los juegos realizados.</li> <li>❖ Perfecciona un producto original alcanzando niveles de complejidad.</li> </ul>

## 1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.

### 1.6.1. Justificación.

Desde el punto de vista legal nuestra investigación se encuentra enmarcada de acuerdo al reglamento de grado y títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL, normas que guían los procedimientos a seguir para la obtención de la Licenciatura en Educación Primaria.

Además es valioso el aporte que se brinda en el campo pedagógico pues ha sido diseñada para establecer la relación de los juegos tradicionales y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir – Llata – 2018.

### **1.6.2. Importancia.**

Es importante porque observamos la manera como los juegos tradicionales con y sin objetos se relacionan con la creatividad, en sus dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, que se desarrollan en el III ciclo de la Educación Básica Regular, reconocemos al juego como el lenguaje principal de los niños y niñas, pues a través de ellos exteriorizan su mundo interior, fantasías, deseos y temores; al mismo tiempo que manifiestan la apreciación de sí mismos, de otras personas y del contexto en el cual se desenvuelve; estimulando sus sentidos y enriqueciendo su creatividad e imaginación.

### **1.7. VIABILIDAD.**

La viabilidad de esta investigación radica en la predisposición de los investigadores, en el desarrollo y el análisis de la relación de las variables, y la disponibilidad financiera de los investigadores que permitieron cumplir con lo planificado en nuestra investigación a lo largo de todas sus etapas, sumado a todo esto el acceso con el que se contó en la institución educativa materia de la investigación.

### **1.8. LIMITACIONES**

En nuestra investigación las limitaciones que se presentaron fueron:

- Bibliografía desactualizada, información sobre juegos tradicionales en la región y relacionados con la creatividad

escasa en la biblioteca de la UNHEVAL, a la vez que en otras casa de estudios superior del nivel universitario e institutos superiores pedagógicos de la región.

- Los trabajos de investigación existentes sobre este problema, demuestran poca profunda acerca del tema de investigación.
- Poca accesibilidad a las tesis existentes en la biblioteca de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

##### NIVEL INTERNACIONAL.

- **Sánchez, J. (2011).** En su tesis titulada: *“Los Juegos Recreativos y Su Incidencia en la Integración Educativa del octavo año De Educación Básica de la Unidad Educativa Particular “Santa Ana”, de la Ciudad de Sangolqui, Cantón Rumiñahui, Provincia De Pichincha, Ecuador Periodo noviembre 2010 marzo 2011.* Llegó a las siguientes conclusiones:
  - Los juegos populares reflejan la cultura de los pueblos, sus necesidades, vivencias que ayudan a educar a las nuevas generaciones. En nuestros tiempos muchos de estos juegos se están perdiendo por las opciones comerciales que aparecen día con día especialmente con la influencia de extranjerismos y la presencia del mal uso de la tecnología.
- **Torres, S. (2013).** En su tesis titulada: *“Los juegos tradicionales y su incidencia en las Habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de Educación Básica del Centro Educativo Reforma Integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi”.* (Tesis para la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación) Universidad Técnica de Ambato. Ecuador. Llega a las siguientes conclusiones:

- Existen diversos tipos de juegos tradicionales; la carrera de los sacos, trompo, rayuela, canicas, el juego del encantado, en la actualidad no son practicados por los niños y niñas, ya que con el transcurso de los tiempos diversas tradiciones se perdieron , además mucho de los niños prefieren actividades rutinarias como los juegos de internet.
  - Los juegos tradicionales no tienen el impacto que tenían décadas atrás perjudicándolo a los estudiantes en su desarrollo motor y permitiendo también el insuficiente desarrollo de sus habilidades y destrezas de una manera adecuada.
- **Soto, V. (2013).** En su tesis titulada: Diseño y Aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil. (Tesis inédita de Doctorado). Universidad Complutense de Madrid. España. Tesis en la que se llegó a las siguientes conclusiones:
- La etapa infantil es el tiempo indicado para poder aplicar programas que desarrollen la creatividad, pues esta es una de las características propiamente humanas.
  - Los estudiantes donde se aplicó Programa Depdi desarrollaron el pensamiento divergente
  - El Programa Depdi desarrollaron las destrezas de razonamiento, solución de problemas, técnicas de investigación, estrategias de memorización, independencia,

autonomía, mejora la autoestima y la aceptación a la diversidad y al cambio, las cuales son esenciales para enfrentar las diversas problemáticas dando soluciones del a los quehaceres cotidianos.

### **NIVEL NACIONAL**

- **Sánchez, Z. y otros. (2014).** En su tesis titulada: *Técnicas e instrumentos utilizados por las docentes de Educación Inicial para estimular la creatividad literaria de los niños de 5 años de las I. E. Públicas de Chimbote- 2013.* (Tesis para obtener el título). Universidad Nacional de Santa. Chimbote Llegaron a las conclusiones:
  - De la muestra estudiada, el 49% de docentes, aplica la técnica Estudio de modelos y el sociodrama para estimular la creatividad literaria en los niños de cinco años; los instrumentos mayormente usados son las láminas, la palabra escrita y oral, en las Instituciones Educativas Públicas de Chimbote en el año 2013.
  - Según el resultado de la muestra estudiada , existe relación entre el uso de las láminas del estudio de modelos y el uso de sus programas con indicaciones que expresa el profesor y los resultados que muestran los niños, con la finalidad de impulsar la creatividad literaria en niños de 5 años de las Instituciones Educativas Públicas de Chimbote en el año 2013.

## **NIVEL LOCAL**

- **Gonzales, J. y otros, (2014).** En su tesis titulada: *Aplicación del Programa "Juegos infantiles" para mejorar la motricidad fina en niños de cinco años de la I.E.I. N° 068 Pachachupan, Acomayo- 2014.* (Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Especialidad Educación Inicial). Universidad Nacional Hermilio Valdizan. Huánuco. Llega a las siguientes conclusiones:
  - Se concluyó que el Programa Juegos Infantiles promovió efectos positivos y significativos en desarrollo de la motricidad fina en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial No 068 de Pachachupán, de acuerdo a los resultados encontrados y comparados en los Grupo Experimental y Grupo de Control.
- **Alata, E; y otros. (2014).** En su tesis titulada: *El juego estrategia metodológica para el aprendizaje de la lectoescritura en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 161 San Pedro de Cani –Húanuco-2013* (Tesis para optar el título de Segunda Especialización Mención en Educación Inicial). Universidad Nacional Hermilio Valdizan. Huánuco. Llega a las siguientes conclusiones:
  - En Educación Inicial el juego es básico, es una actividad primordial que se desarrolla durante el proceso de

enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, específicamente en la lecto escritura.

- Aplicando la variable de estudio (juego) se favorece el aprendizaje de la lecto escritura, se apreció que influyó positivamente en los niños y niñas del nivel inicial, teniendo como prueba los resultados obtenidos en el pos test con un porcentaje de 93.5% 5.

• **Briceño, y otros (2008)**. En su tesis titulada: *“Inteligencia emocional en el aprendizaje del área de ciencias sociales en los alumnos del quinto grado de educación secundaria del Colegio Matemático Euclides Huánuco 2008”*.

Llegaron a las siguientes conclusiones:

- Los estudiantes del quinto grado de educación secundaria del Colegio Matemático Euclides, alcanzaron una escala “relativamente alta” (69%) esto porque ellos practican con mayor frecuencia la conciencia de sí mismos, la autorregulación, la motivación, la empatía y la asertividad en su vida diaria; el cual responde al objetivo específico.

## 2.2. BASES TEÓRICAS

### 2.2.1. JUEGOS TRADICIONALES

- a) **Definición de juego.**- Una actividad primordial en la formación del ser humano es el juego, desarrolla la relación de los estudiantes con ellos mismos, en interacción con los demás y

el mundo en el que se desenvuelve en la medida que se le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa, como el juego es inherente al ser humano la vida es un juego y es en el juego de la vida donde el ser humano se prueba así mismo, pone a prueba sus capacidades, sus destrezas, su creatividad.

Existen diversas teorías sobre el juego, que se complementan entre ellas. Desde diversos campos de acción se realizaron estudios sobre el juego, pues los seres humanos lo tienen presente a lo largo de toda su vida, dándole una gran importancia y relevancia para su estudio.

Cilla & Ruiz. (2005) definen el juego como: “Actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole, medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje.

Para Sánchez (2000), el juego es una fuente creadora de cultura que se encuentra presente en actividades como: los ritos, saber, justicia y todo su acervo que se ha creado culturalmente. Estos juegos son transmitidos por diferentes generaciones y son el reflejo de creencias religiosas de culturas pasadas.

Sobre el respecto Piaget manifiesta que el juego es una estimulación global de la inteligencia del niño, cumpliendo una función biológica y moral, a la vez que beneficia en la adquisición de estructuras y esquemas, facilitan el desarrollo de operaciones cognitivas, su importancia radica dentro del área psicomotriz, como medio de aprendizaje de estructuras y esquemas corporales.

Fisiológicamente Hebert Spencer considera el juego como una actividad de los seres vivos superiores sin un fin aparente, una forma de eliminar su exceso de energía. En consideración que los niños demuestran demasiada energía vital el juego es un canalizador y puede convertirse en una herramienta valiosa para el aprendizaje.

Estos autores nos señalan que el juego es una parte en nuestra manera de vivir y son transmitidos de nuestros padres a la vez de ser una actividad que genera alegría y promueve aprendizajes.

- b) El juego en los niños de 3 a 12 años.-** Mediante las actividades lúdicas el niño ve , representa e imagina el mundo elaborando sus propias visiones, representaciones e imaginaciones construyendo las dimensiones cognoscitivas, afectivas y sociales.

**c) Juegos tradicionales.-** en su libro *Juegos y Deportes Populares Tradicionales* Pere Burgués argumenta que los juegos tradicionales son aquellos que tienen reglas improvisadas dependiendo del fin que cada juego tenga, no necesitan de elementos definidos y su fin busca la diversión y comunicarse con otros a través del cuerpo.

En este sentido La vega (2000) conceptualiza el juego popular-tradicional, como aquello que se transmite de generación en generación, practicada con frecuencia, y que son representativos en una determinada localidad. En este sentido Sarmiento (2008), argumenta que los juegos tradicionales se transmiten de forma oral, de abuelos, padres hijos, través de sus relatos, se evidencia su existencia desde tiempos anteriores. Se coincidimos con lo argumentado por Sarmiento (2008) al afirmar que se trata de “juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó”. (p.115). Entonces diremos, que los juegos tradicionales que se practican en las instituciones educativas ayudan a que nuestros estudiantes puedan identificar aspectos relacionados con su entorno, su cultura, y a la vez observamos cómo nuestros alumnos y alumnas adoptan estos

juegos, en base a la sociedad actual en la que nos encontramos.

Complementando esta definición de juegos tradicionales, destacamos la que señala Pérez (2011): “Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, (...), sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.” (p. 350). El autor incide que la esencia de los juegos tradicionales hace referencia, a las características principales de los mismos que permanecen con el paso del tiempo.

Al referirnos a juegos tradicionales estamos mencionando a los juegos que son realizados por los niños y niñas sin utilizar la tecnología. Un juego tradicional no demanda de materiales modernos, tampoco costosos estos pueden ejecutarse únicamente con el cuerpo del niño, o que incluso que proporciona la naturaleza. También algunos juegos tradicionales requieren de algunos objetos caseros (latas, ligas, sogas, telas).

**d) Características de los juegos tradicionales.-** Pérez (2011), Jiménez (2009) y Yagüe (2002), las características propias de los juegos tradicionales en torno a la Educación Infantil:

1. Cuentan con reglas comprensibles de memorizar por los niños. Estas pueden ser negociables, es decir, los niños lo pactan.
2. Tienen variantes dependiendo la zona en la que se encuentren, lo mismo que la función de la lengua, las zonas de juego o los materiales utilizados.
3. Los materiales son muy diversos y de fácil accesibilidad, esto favorece para que sean practicados en las instituciones educativas.
4. Propician mejoras en la condición física a la vez del conocimiento de su propia cultura, adquisición de valores y “en definitiva a educar, función primera en la enseñanza.”
5. Se pueden practicar en cualquier momento y lugar, esto es decidido por los mismos niños y cuándo, dónde y de qué forma se jugará.

También presentan otras características como:

- Aunque pueden ser individuales o colectivos, generalmente los juegos tradicionales se basan en la interacción que el niño establece con otros infantes.
- Algunos de estos juegos tradicionales solo requieren de utilizar el propio cuerpo del niño, otros con recursos que proporciona la naturaleza

o artefactos caseros. Algunos requieren el uso de ciertos objetos simples.

- Las reglas son simples.
- Muchos de los juegos tradicionales son jugados al aire libre.

Los juegos tradicionales parten desde el juego de canicas, juegos en los que se exploran sus capacidades físicas pues el juego exige correr, saltar, etcétera.

Los juegos que necesitan movimientos corporales son desarrollados por los niños desde edades muy tempranas, algunas veces guiadas por sus padres y otras de dan de forma espontánea. Promoviendo de esta manera, el correcto desarrollo físico.

#### **e) Ventajas de los juegos tradicionales.**

- Practicar estos juegos no exige gastos monetarios, por lo que los juegos tradicionales están al alcance de todos.
- Ayudan a desarrollar las habilidades motrices de los niños y niñas.
- Se fomenta el desarrollo de las relaciones interpersonales entre los niños, propiciando de esta manera una cultura infantil.
- Promueve el aprendizaje desde una doble vertiente; por un lado desde el conocimiento del patrimonio cultural de la sociedad, y por otro desde el enriquecimiento del desarrollo psíquico, físico y social de los niños y niñas,

favoreciendo en definitiva, un desarrollo global, básico en estas edades tempranas.

- Beneficia el desarrollo de relaciones sociales entre el alumnado, enriqueciendo la comunicación.
- Su carácter motivador hace que los niños y niñas se sientan motivados para participar en las actividades.
- Estimulan la imaginación contribuyendo para que el docente enriquece el aprendizaje de sus alumnos.

Los juegos tradicionales cumplen un rol preponderante en la vida de un niño, debido a este factor los nuevos enfoques que la educación plantea lo tienen en cuenta, esto debido a que el juego es eficaz para lograr aprendizajes significativos, aunque los juegos tradicionales poco a poco están corriendo el riesgo de ser olvidados por las nuevas generaciones. Hay una necesidad de rescatar estos juegos para utilizarlos como estrategia del desarrollo de la Psicomotricidad.

En nuestra comunidad existe una gama de juegos tradicionales como:

- **Mundo o rayuela.** En el piso se dibuja la rayuela o mundo. Los niños y niñas se organizan en turnos para el juego. El primer jugador tira la piedra en el primer cuadrado y salta con un solo pie, hace lo mismo con

todos los demás cuadros sin pisar en el que está la piedra. Gana el que acaba toda la rayuela.

- **Kiwi.** Se conforman dos equipos. El equipo A forma una torre triangular con 6 latas, 3 en la base ,2 después y al final 1, un jugador del equipo contrario intentara tumbar la mayor cantidad de latas de la torre desde 3 metros de distancia. Gana el que ha matado con la pelota a todos los integrantes del equipo contrario o el que ha rearmado la torre.
- **Lobos estás.** Se forma una ronda, entre los niños y niñas se eligen uno que hará las veces del lobo. Luego en coro los demás preguntan al lobo: ¿lobo que estás haciendo? este explicara lo que hace hasta que este ya vestido. Luego persigue a niños de la ronda hasta atrapar a uno de ellos, quien ahora hará las veces del lobo.
- **Las canicas:** Se juegan con bolitas de cristal, consiste en embocarla en un agujero en la tierra llevándose de premio las canicas de los demás jugadores.
- **Saltar la cuerda o la soga.** Se toma la soga y dos niños lo toman por el extremo haciéndola girar, mientras que los demás jugadores van brincando dentro de la soga por turnos para saltar. Si uno de los niños toca la soga pierde su turno. pierde. Gana el que hace más saltos.

- **El juego de las ligas.** Dos niñas o niños sujetan la liga y los demás jugadores deben saltar entre las dos cuerdas. Las ligas para iniciar deben estar en las pantorrillas y poco a poco va aumentando la dificultad, subiendo, a las rodillas, cintura, etc.
- **Las escondidas:** los jugadores se esconden y un niño debe encontrar donde se esconden. Este es el que una persona debe colocarse contra la pared y contar hasta cierta cantidad mientras tanto los demás se esconden. La persona que contó debe buscarlos a todos.
- **Los encantados:** Una persona es la encargada de “encantar” a los demás. Cuando es tocado por el encantador, debe permanecer inmóvil. Pero si es tocado por otro jugador puede volver a moverse.
- **La gallina ciega:** Uno de los niños es vendado los ojos y, sin ver, debe perseguir a los demás. Aquel que sea atrapado debe salir del juego.

#### **2.2.1.1. Juegos con objetos.**

Existen juegos que necesitan necesariamente el uso de ciertos objetos. Estos contribuyen en el proceso educativo como medio de desarrollo de las estructuras del pensamiento en el estudiante, resulta un medio esencial de organización.

Cuando el niño inicia un nuevo aprendizaje escolar lo hace siempre a partir de los conceptos, representaciones y conocimientos que ha construido en el transcurso de sus experiencias previas utilizando instrumentos del juego con objetos. Al realizar esta actividad lúdica es una técnica muy valiosa para el desarrollo integral. Puede proporcionar las oportunidades necesarias para aprender lo que los pequeños tienen que asimilar, partiendo del nivel de conocimientos de cada cual. Para ser verdaderamente educativo el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes.

#### **2.2.1.2. Juegos sin objetos.**

El juego es una forma natural de intercambio de los esquemas de conocimiento que tienen los niños. Debemos de tener en cuenta que el juego es parte de su vida cotidiana y también escolar de los estudiantes del nivel primaria, es el medio a través del cual el niño interactúa con el mundo que lo rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, a la vez que le resulta agradable.

El juego sin objetos y especialmente los tradicionales, no solo se considera como un entretenimiento, sino también una forma de expresión, mediante la cual el

estudiante desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su espacio, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento. En esta etapa el juego de los niños es simbólico o socio dramático, el cual se caracteriza por la reproducción de escenas de fenómenos de intercambio social y de comunicación entre personas, es decir, por medio de la imitación y utilización de símbolos el niño reproduce la realidad, modificándola de acuerdo a sus necesidades.

### **2.2.2. La creatividad.**

#### **a) Definición.**

Según Martínez (2008) es la capacidad que le permite al hombre cambiar formas tradicionales de pensar y actuar ante contradicciones no conocidas, planteando soluciones oportunas. Ella exige sensibilidad ante los problemas, fluidez en todos los sentidos, flexibilidad, originalidad, actitud analítica y una tendencia marcada en el desarrollo del pensamiento.

Menchen (1999) argumenta que la dimensión creativa es importante en la educación inicial, ya que sintetiza todas las demás dimensiones y expresa mejor que ninguna la aspiración de formar personas íntegramente.

De la misma manera Torre (1997) indica que las experiencias escolares debe contribuir a que los estudiantes participen activamente en el proceso educativo, y por eso el docente debe ver las formas y utilizar su potencial creativo. Estamos de acuerdo con este autor en cuanto que el docente debe enfrentarse al hecho de aceptar el impulso para la creatividad como algo universal, como dice Guilford (1983) la creatividad no debe ser considerado un don de unos pocos elegidos, sino por el contrario una oportunidad para todos, en mayor o menor grado.

Guilford (1952) indica que la creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente.

Flanagan (1958) señala que la creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo”.

El concepto de creatividad evoluciona. La concepción de que es innata en el ser humano ha persistido de forma fehaciente y, hasta prácticamente nuestros días, siendo un tema pendiente en el

ámbito educativo al considerar que esta no era educable desde la idea de que se nace o no se nace creativo

**b) Importancia de la creatividad.**

Su importancia radica en que es fundamental para el progreso y bienestar social. La capacidad que tenemos de cambiar las cosas a través de la creatividad es primordial para dar soluciones a los problemas encontradas en nuestras vidas ello nos permite mejorar nuestros estilos de vida, nuestro entorno y, por consiguiente, nuestra sociedad.

La creatividad es una cualidad del ser humano que no sólo nos hace mejorar y vencer la rutina, sino que repercute en el bienestar social y en el progreso. Esa capacidad para mejorar y cambiar tanto a las personas como a las cosas es la llave que nos permite hallar la manera de solucionar los desafíos, mejorar el entorno y nuestra propia vida, y también la sociedad.

Según Kyung Hee Kim, en su estudio realizado analiza que en las últimas décadas los niños han pasado a ser menos enérgicos, habladores, verbalmente expresivos, cómicos, pasionales y vitales, además de haber perdido percepción y expresividad emocional. Ha descendido su aptitud para relacionar cosas que pueden parecer irrelevantes, así como su capacidad para sintetizar, y tienen menos probabilidades de ver asuntos desde perspectivas diferentes.

**c) Ventajas de la creatividad.**

- Construye la autoestima.
- Aumenta la conciencia de uno mismo.
- Desarrolla la comunicación.
- Favorece su socialización.
- Fomenta la integridad.

La creatividad es el punto de encuentro entre imaginación y realidad, hacia nuestras emociones, conocimiento; es un derecho fundamental del niño y una responsabilidad humana

**d) Proceso creativo.**

G. Wallas (1946) definió las 4 fases del pensamiento creativo:

- La preparación o delimitación del problema. en esta fase, la persona siente una necesidad o comprueba una deficiencia y comienza a darle vueltas al problema.
- La incubación: etapa en la que el creador se aleja del problema y de forma inconsciente va rumiando las ideas hasta que poco a poco estas se ordenan y en la mente se generan las soluciones inconscientes al problema.
- La iluminación: es el momento en el que la solución aflora a la conciencia en forma de intuición.
- La verificación: en la que se evalúan y comprueban las soluciones.

En los últimos años, los psicólogos cognitivos han estudiado, sobre todo, lo que ocurre en la mente del individuo

durante la fase de incubación. Eysenck, que estudio la relación entre la intuición y el inconsciente. Cree que la mayor parte del pensamiento funciona de una forma inconsciente. Lo consciente, la excitación cortical baja permite utilizar los umbrales asociativos más amplios, lo que facilita el descubrimiento creativo. Las asociaciones generan la intuición que aparece conscientemente como algo inesperado. El conocimiento intuitivo, como señala Eysenck no es necesariamente correcto. Igual que el pensamiento lógico, puede ser verdadero o falso y habrá que someterlo a crítica y verificación.

Sternberb y Lubart consideran que los tres aspectos clave para la interpretación de la creatividad son: las capacidades de síntesis, las capacidades de análisis y las capacidades prácticas. La capacidad de síntesis consiste en poder generar ideas nuevas, de alta calidad, y apropiadas la tarea.

Aplicada a la creatividad, esta implica tres tipos de procesos utilizados en el aprendizaje:

- Los procesos de codificación selectiva: son aquellos en los que el sujeto distingue la información relevante de la irrelevante.
- Los procesos de combinación selectiva: por medio de los cuales el sujeto combina los trozos de información relevante de manera nueva.

- Los procesos de comparación selectiva: a través de ellos el sujeto relaciona de modo novedoso la información antigua con la nueva.

Stenberg y Lubart (1997) han propuesto una serie de actuaciones que favorecerían el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas en el marco escolar, tales como: desvalorizar las notas, introducir la creatividad como contenido del aprendizaje, elogiar los trabajos creativos del alumnado, alentar a los estudiantes a presentar sus trabajos en exposiciones y concursos exteriores, utilizar en la clase una combinación de elementos motivadores de la creatividad, etc.

#### **e) Cómo fomentar la creatividad en los niños.**

Es necesario identificar las fortalezas, habilidades, del niño para desarrollar el pensamiento creativo.

Para desarrollarlo se debe pensar en hacer las cosas de forma diferente, con la mente abierta, sin temor de intentar cosas nuevas, ser espontáneos. Dejar tiempo libre para la creatividad; no se debe reprimir la libertad creadora; es cierto que los niños necesitan algunas reglas, pero también necesitan tiempo libre para desarrollar su imaginación y espontaneidad.

Por ello debemos demostrarle interés por lo que hacen hacerles conocer que está bien, proporcionarles confianza, pero también que identifiquen sus errores, para encontrar una solución

alternativa a los problemas. Reconocer y elogiar sus ideas creativas e inesperadas

Permitir que formulen preguntas para satisfacer su curiosidad y que busquen información juntos. Fomentar su imaginación, hablando de temas o con juegos que le hagan expresar sus ideas creativas.

Respetar sus ideas y apoyar sus nuevas formas de hacer las cosas; fomentar en todo momento que piensen críticamente sobre lo que están realizando, superándose a sí mismos; animarlos a intercambiar sus ideas con sus ímpares para que promueva el pensamiento creativo.

Enseñarles a ser seguro de sí mismos como también de sus ideas, sin temor a ser objeto de burla, proporcionándoles metas concretas y realistas, que se puedan desarrollar.

**f) Habilidades de las personas creativas.**

Guilford (1950) y Dedboud (1992), sugieren ocho habilidades que componen a la creatividad. Estas son:

1. Sensibilidad para los problemas
2. Fluidez
3. Flexibilidad
4. Originalidad
5. Redefinición
6. Análisis
7. Síntesis

## 8. concentración

Cabe señalar que se consideran como básicas o generales los cuatro criterios clásicos de capacidad creadora: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Recordemos que existen más indicadores sobre la creatividad, no podemos pretender que la creatividad solo impliquen unos cuantos referentes.

### **2.2.2.1. Fluidez.**

Los niños y niñas pueden dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemáticas planteadas, sus ideas y respuestas no tienen límites. Esto debido a que por propia naturaleza ellos son curiosos, exploran y proponen hipótesis y dan diversas respuestas a un tema.

La fluidez es la capacidad para promover ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea, es el pensamiento en búsqueda de retos y solución de problemas.

La fluidez, denominada también productividad, se relaciona a la creatividad por la variedad y agilidad de pensamiento funcional - con las relaciones sinápticas e interhemisferiales-, con el repentismo - rapidez para responder situaciones imprevistas-, con el postjuicio - creación libre de prerrequisitos - con la expresión, - capacidad de percibir el mundo y expresarlo

### **2.2.2.2. Flexibilidad.**

En las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran dificultad para proponer alternativas a situaciones problemáticas; no prioriza una sola idea, no es rígido. Se proba varias veces en busca de un mejor resultado.

La Flexibilidad en la Creatividad se relaciona con la reflexión-volver a examinar- con la argumentación - apertura y confrontación de ideas, globalización y pluralismo; con la versatilidad - amplitud de criterio y facilidad de adaptación; con la proyección - capacidad de delinear y afrontar el futuro.

Gracias a la flexibilidad se produjeron transformaciones, grandes invenciones que trajeron como consecuencia rupturas de paradigmas, métodos, que orientaron nuevos caminos y fronteras no satisfechos con las fronteras existentes

### **2.2.2.3. Originalidad.**

Rasgos característico de la creatividad, y se basa en el concepto que es único, irrepetible. Los niños son originales, pues se atreven, se arriesgan y demuestran decisión al crear situaciones de nuevas, innovadoras.

Es la elaboración mental del individuo para generar ideas y productos únicos, de interés y de aportación válida.

Se vincula a la creatividad con la novedad, con la singularidad descubriendo lo desconocido y con creación mental de nuevas realidades.

La originalidad, es el aspecto característico de la creatividad pues implica pensar ideas que nadie nunca se le ocurrieron ; por lo que tenemos como resultado respuestas innovadoras a los problemas. Es la capacidad del individuo para generar ideas y/o productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social.

#### **2.2.2.4. Elaboración.**

Es añadir elementos, detalles a ideas que ya existen, modificando algunos de sus atributos. Aparecen las ideas y se ponen en acción, opera todo el ser en ello: mente, cuerpo, emociones, sentimientos. Por medio de la elaboración se comunican las ideas e imágenes internas para que el exterior las observe, las conozca, las disfrute y comparta.

Es la habilidad que tiene una persona para desarrollar y/o perfeccionar una idea o producción original alcanzando niveles de complejidad y detalle. Por lo tanto, la elaboración es la capacidad de agregar elementos, rasgos, etcétera.

### **2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.**

- ❖ **Creatividad.-** Pensamiento original, proceso mental que surge de la imaginación y tiene en cuenta varios procesos mentales entrelazados. Capacidad de crear, de innovar, de crear nuevas ideas o conceptos, que normalmente llevan a conclusiones nuevas, resuelven problemas y producen soluciones originales y valiosas.

- ❖ **Elaboración.-** Desarrollo de algo complejo, que requiere un proceso intelectual. Preparación de un producto mediante transformaciones de una materia.
- ❖ **Flexibilidad.-** facultad del individuo para adecuarse a diversos cambios que se producen a lo largo de nuestras.
- ❖ **Fluidez.-** Expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera correcta.
- ❖ **Juego.-** actividades de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos para divertirse y disfrutar, además son utilizados como estrategias de enseñanza en las instituciones educativas.
- ❖ **Juegos con objetos.-** Son los juegos donde los niños son instruidos de manera amena y recreada en su proceso de aprendizaje, son muy conocidos y se desarrollan de generación en generación.
- ❖ **Juegos sin objetos.-** Son los juegos donde los niños no utilizan objetos para realizarlos, algunos son conocidos y otros se generan por la creatividad de los actores educativos en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- ❖ **Juegos tradicionales.-** se transmiten de generación en generación, y han tenido continuidad a lo largo de los tiempos. Existen juegos ancestrales que gracias a la tradición se conservan hasta nuestros días.

- ❖ **Originalidad.-** Hace referencia al origen de algo ya sea a su carácter nuevo, insólito o las particularidades de su primera versión.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Tipo y nivel de investigación.**

##### **3.1.1. Nivel de investigación.**

La presente trabajo respondió al nivel de investigación descriptivo-correlacional, no es causal; y su tipo de análisis predominantemente fue cuantitativo; pero con calificaciones e interpretaciones cualitativas sobre la mutua relación para saber cómo se puede comportar una variable al conocer el comportamiento de la otra(s) variable(s) correlacionadas(s) cuantitativamente, pero siendo también importante la interpretación cualitativa. Correlacionales tienen por objeto medir el grado de relación significativa que existe entre dos o más variables. Es decir, intenta predecir, el valor aproximado que tendrá el comportamiento de un grupo de individuos en una variable, a partir de valor que tienen en las otras variables relacionadas. (Carrasco, D. 2006).

##### **3.1.2. Tipo de investigación**

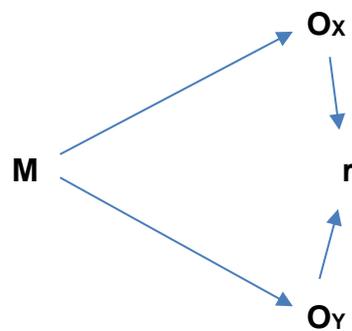
Tomando como referencia a Roberto Hernández Sampieri (2006); en el desarrollo de nuestro trabajo de investigación se utilizó la investigación de tipo básico descriptivo, puesto que se centró en establecer una descripción lo más completa posible de un fenómeno, situación o elemento concreto, sin buscar ni causas ni consecuencias de éste. Mide las características y

observa la configuración y los procesos que componen los fenómenos, sin pararse a valorarlos y demostrarlo por medio de cuadros estadísticos.

### 3.2 Diseño y esquema de investigación

Según Hernández (1998) el diseño de la presente investigación fue correlacional, porque tienen como propósito medir el grado de relación que exista entre dos o más conceptos o variables, miden cada una de ellas y después, cuantifican y analizan la vinculación. Tales correlaciones se sustentan en hipótesis sometidas a prueba. Si dos variables están correlacionadas y se conoce la magnitud de la asociación, se tiene base para predecir, con mayor o menor exactitud.

El esquema es el siguiente:



#### Donde:

**M:** Muestra

**Ox:** Observación inicial.

**Oy:** Observación final.

**r:** Correlación

### 3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.3.1. Población.

La población estuvo conformada por el número de estudiantes matriculados en el nivel de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32391, El Porvenir, Llata – 2018. Según lo establecemos en la siguiente tabla:

**Tabla 1**

POBLACIÓN	
GRADO	N° DE ALUMNOS
Primer grado	22
Segundo grado	27
Tercer grado	24
Cuarto grado	17
Quinto grado	19
Sexto grado	22
<b>TOTAL</b>	<b>131</b>

Fuente: Nómina de matrícula Elaborado por los tesisistas.

#### 3.3.2. Muestra.

Para determinar la muestra se utilizó el muestreo no probabilístico, por conveniencia ya que según "Sampieri", es cuando la elección de los elementos, no depende de la probabilidad.

Se trabajará con 22 estudiantes del primar grado de las instituciones educativas seleccionadas. El tipo de muestreo es, No probabilístico, INTENCIONAL.

Tabla 2

Muestra de estudiantes del nivel primaria I.E N° 32391 El Porvenir –Llata

<b>MUESTRA</b>	
<b>INSTITUCION EDUCATIVA</b>	<b>N° DE ALUMNOS</b>
Primer grado	22
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>

FUENTE: Nómina de matrícula  
ELABORACIÓN: Los Tesistas

### **3.4. DEFINICIÓN OPERATIVA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Para el desarrollo de la investigación, se seleccionaron y validaron los instrumentos; se diseñó una ficha de observación que constituye la herramienta fundamental para el éxito en la obtención de datos y la comprobación de la hipótesis, se elaboró en función a las variables, dimensiones e indicadores de la matriz de consistencia, con la finalidad de conocer como los juegos tradicionales se relacionan con la creatividad en sus dimensiones fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir – Llata – 2018.

### **3.5. TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS.**

#### **3.5.1. TÉCNICAS PARA LA COLECTA DE DATOS**

Se utilizaron la técnica de la observación y los instrumentos validados, se aplicaron en los niños, antes y después de la observación de cómo se realizan sus juegos tradicionales, tanto con y sin objetos, para de esta manera recoger los datos

necesarios para demostrar la correlación entre las dos variables y sus dimensiones en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir – Llata – 2018.

### **3.5.2. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE DATOS.**

#### **a) La Revisión y Consistenciación de la Información. -**

consistió principalmente en depurar la información revisando los datos contenidos en los instrumentos de trabajo de campo, con el propósito de ajustar los llamados datos primarios (juicio de expertos).

#### **b) Clasificación de la Información. -**

Se dio con la finalidad de agrupar datos mediante la distribución de frecuencias de las variables independiente y dependiente.

#### **c) La Codificación y Tabulación. -**

La codificación es la etapa en la que se formó un cuerpo o grupo de símbolos o valores de tal manera que los datos fueron tabulados, generalmente se efectuó con números o letras. La tabulación manual se realizó ubicando cada una de las variables en los grupos establecidos en la clasificación de datos, o sea en la distribución de frecuencias. También se utilizó la tabulación mecánica, aplicando programas o paquetes estadísticos de sistema computarizado.

### 3.5.3 TÉCNICAS PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.

#### a) Estadística Descriptiva para Cada Variable

**Medidas de Tendencia central.** - Se calculó la media, mediana y moda de los datos agrupados de acuerdo con la escala valorativa de DCN.

**Medidas de Dispersión.** - Se calculó la desviación típica o estándar, coeficiente de variación de los datos agrupados de acuerdo con la escala valorativa del DCN.

#### b) Estadística Inferencial para Cada Variable

Se aplicó la prueba de hipótesis de diferencias de medias usando la distribución normal.

### 3.5.4 TÉCNICAS PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS.

**a) Cuadros Estadísticos Bidimensionales.** Se construyeron cuadros estadísticos de doble entrada con el fin de presentar datos ordenados de las dos variables de estudio y de esta manera facilitar su lectura y análisis.

**b) Gráficos de Columnas o Barras.** – se utilizaran para relacionar las puntuaciones con sus respectivas frecuencias, es propio de un nivel de medición por intervalos, es el más indicado y el más comprensible.

### 3.5.5 TÉCNICAS PARA EL INFORME FINAL.

**a) La Redacción Científica.** - Se dio cumplimiento al

reglamento de grados y títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional “Hermilio Valdizán”. Se cumplieron con el diseño o esquema del informe, y para la redacción se tiene en cuenta: el problema estudiado, los objetivos, el marco teórico, la metodología, técnicas utilizadas, el trabajo de campo, análisis de los resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones propuestas.

**b) Sistema Computarizado.** – Para él informe se utilizó diversos procesadores de textos, paquetes y programas, insertando gráficos y textos de un archivo a otro. Algunos de estos programas son: Word y Excel (hoja de cálculo y gráficos) como también el SPSS en su versión 25.

## CAPITULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1 Presentación e interpretación de resultados

A continuación, se presentan las tablas y figuras donde se muestran los resultados del procesamiento de datos, para establecer como los juegos tradicionales se relacionan con la creatividad de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa N° 32391 El Porvenir –Llata – 2018.

Para cual se utilizó la escala de calificación propuesto por el Ministerio de Educación, que se muestra en el siguiente cuadro:

ESCALA DE CALIFICACIÓN		PUNTUACIÓN
INICIO	C	[00 - 10]
PROCESO	B	[11 - 13]
LOGRO PREVISTO	A	[14 - 17]

Fuente: CNEB 2016 Elaboración: Los investigadores

Tabla 3 Juegos tradicionales y su relación con el desarrollo de la creatividad.

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Porcentual (%)
Inicio	[0 - 3]	1	4,5%
Proceso	[4 - 7]	4	18,2%
Logro previsto	[8 - 10]	17	77,3%
Total		22	100.0%

Figura 1



Figura 1. Resultados de la aplicación de la lista de cotejo para evidenciar la relación los juegos tradicionales con el desarrollo de la creatividad

#### Interpretación:

De acuerdo a los datos establecidos se aprecia que el tabla 3 y figura 1, la muestra de 22 niños, el 77,3% (17) logra la escala de nivel logrado previsto en cuanto a que se establece que los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir – Llata – 2018 , el 18.2% (4) de los niños y niñas se encuentran en proceso, y un 4.5% (1) se ubican en el nivel de inicio.

Tabla 4 Juegos tradicionales y su relación en el desarrollo de la creatividad en la dimensión fluidez.

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Porcentual (%)
Inicio	[0 - 1]	0	0.0%
Proceso	[2]	1	4,5%
Logro previsto	[3]	21	95.5%
Total		22	100.0%

Figura 2

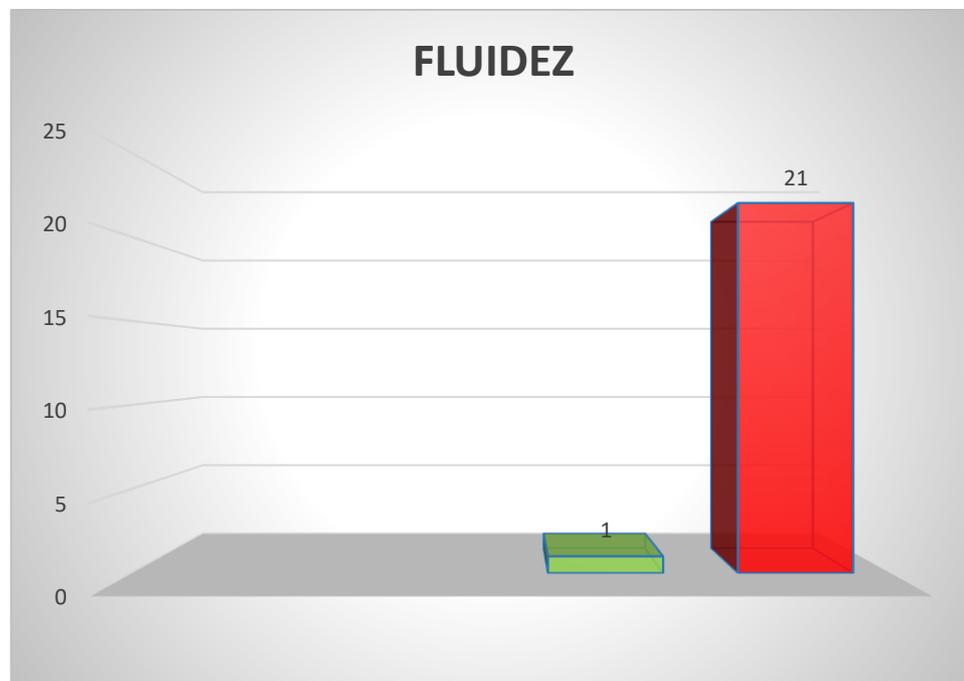


Figura 2. Resultados de la aplicación de la lista de cotejo para evidenciar la relación de los juegos tradicionales con el desarrollo de la creatividad dimensión fluidez.

Interpretación:

Según la tabla 4 y figura 2, de una muestra de 22 el 95.5% (21) de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir –Llata – 2018 presentan un nivel de logro esperado, en la relación de juegos tradiciones con el desarrollo de la creatividad en la dimensión fluidez, mientras que el 4.5% (1) demuestran un desarrollo en Inicio.

Tabla 5 Juegos tradicionales y su relación en el desarrollo de la creatividad en la dimensión flexibilidad.

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Porcentual (%)
Inicio	[0 - 1]	1	4,5%
Proceso	[2]	3	14,0%
Logro previsto	[3]	18	82,0%
Total		22	100.0%

Figura 3

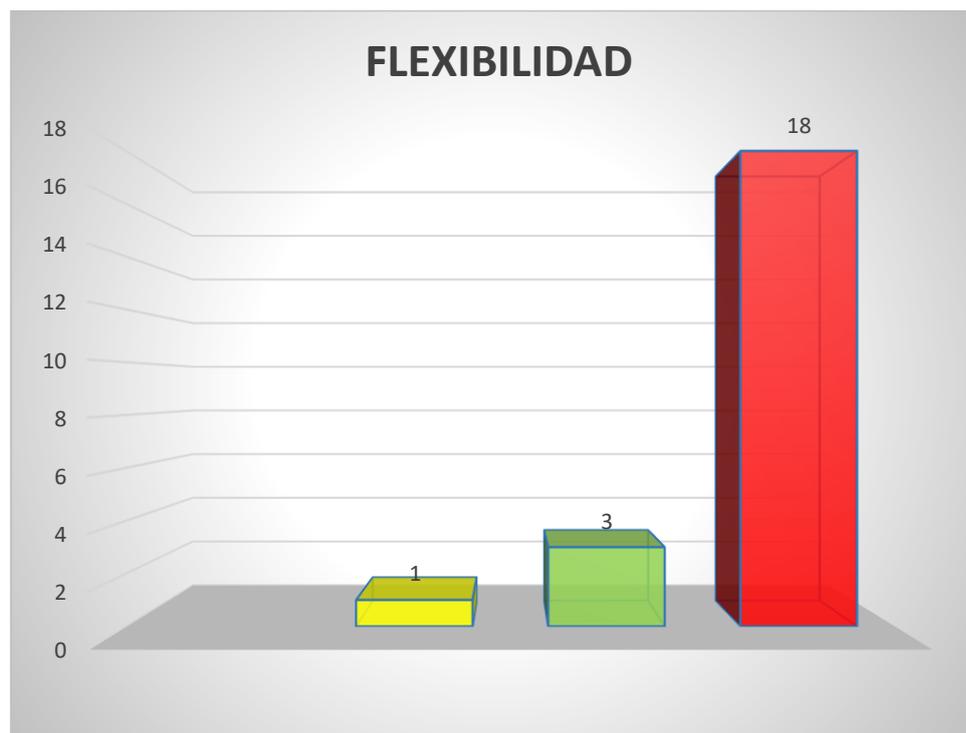


Figura 3. Resultados de la aplicación de la lista de cotejo para evidenciar la relación de los juegos tradicionales con el desarrollo de la creatividad dimensión flexibilidad.

#### Interpretación:

Según la tabla 5 y figura 3, de una muestra de 22 niños el 82% (18) de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir –Llata – 2018 presentan un nivel de logro esperado, en la relación de juegos tradiciones con el desarrollo de la creatividad en la dimensión flexibilidad, el 14% (3) tiene el nivel en proceso, mientras que el 4.5% (1) demuestran un desarrollo en Inicio.

**Tabla 6** Juegos tradicionales y su relación en el desarrollo de la creatividad en la dimensión originalidad.

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Porcentual (%)
Logro previsto	[2]	1	4,5%
Proceso	[1]	7	32,0%
Inicio	[0]	14	64,0%
Total		22	100.0%

Figura 4

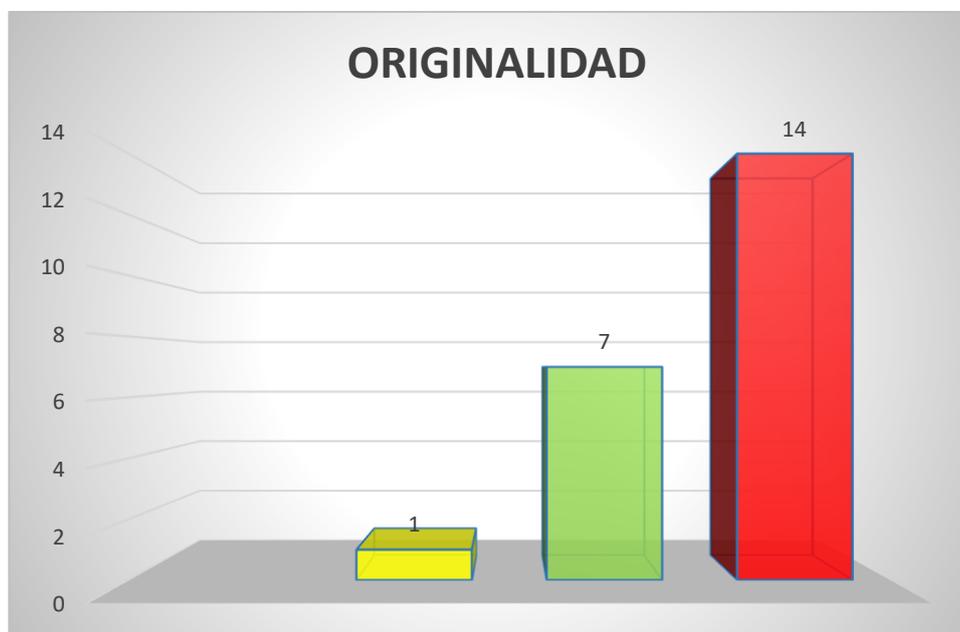


Figura 4. Resultados de la aplicación de la lista de cotejo para evidenciar la relación de los juegos tradicionales con el desarrollo de la creatividad dimensión originalidad.

**Interpretación:**

Según la tabla 6 y figura 4, de una muestra de 22 niños el 64% (14) de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir –Llata – 2018 presentan un nivel de logro esperado, en la relación de juegos tradiciones con el desarrollo de la creatividad en la dimensión originalidad, el 32% (7) tiene el nivel en proceso, mientras que el 4.5% (1) demuestran un desarrollo en Inicio.

**Tabla 7** Juegos tradicionales y su relación en el desarrollo de la creatividad en la dimensión elaboración.

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Porcentual (%)
Inicio	[0]	2	9,0%
Proceso	[1]	3	14,0%
Logro previsto	[2]	17	77,0%
Total		22	100.0%

Figura 5

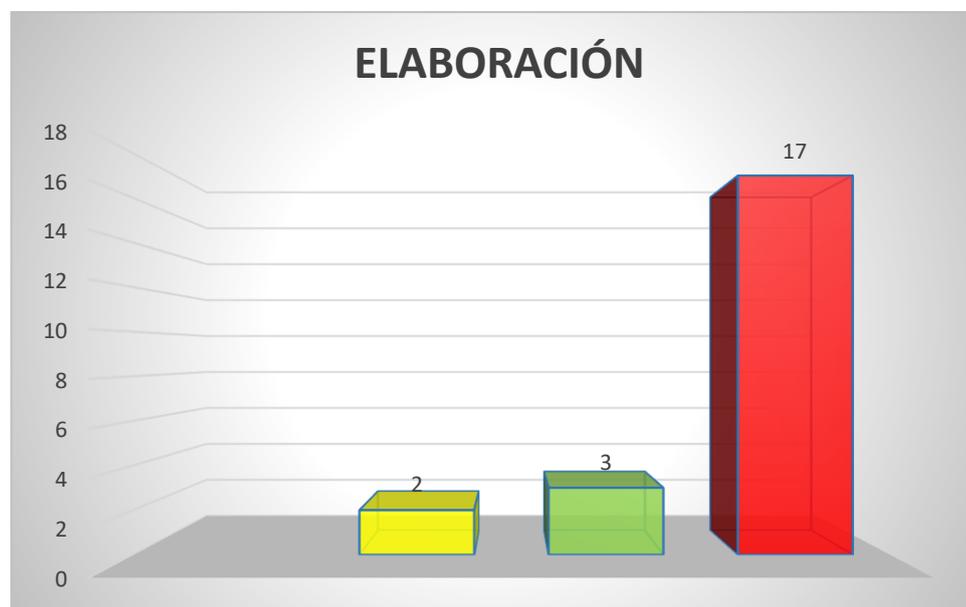


Figura 5. Resultados de la aplicación de la lista de cotejo para evidenciar la relación de los juegos tradicionales con el desarrollo de la creatividad dimensión elaboración.

#### Interpretación:

Según la tabla 6 y figura 4, de una muestra de 22 niños el 77% (17) de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir –Llata – 2018 presentan un nivel de logro esperado, en la relación de juegos tradiciones con el desarrollo de la creatividad en la dimensión elaboración, el 14% (3) tiene el nivel en proceso, mientras que el 9% (2) demuestran un desarrollo en Inicio.

## 4.2 PRUEBA DE HIPÓTESIS

### 4.2.1 Prueba estadística para la determinación de la normalidad

Para el análisis de los resultados obtenidos se determinó , inicialmente, el tipo de distribución que presentan los datos, tanto a nivel de la variable 1, como de la variable 2 para ello utilizamos la prueba Kolmogorov - Smirnov(a) de bondad de ajuste. Esta prueba permite medir el grado de relación con existente entre la distribución de un conjunto de datos y una distribución teórica específica. Su objetivo es señalar si los datos provienen de una población que tiene la distribución teórica específica.

- ❖ Plantear la Hipótesis nula ( $H_0$ ) y la Hipótesis alternativa ( $H_1$ ):

Seleccionar el nivel de significancia

Para efectos de la presente investigación se ha determinado que:

$$\alpha = 0,05$$

- ❖ Escoger el valor estadístico de prueba

El valor estadístico de prueba que se ha considerado para la presente Hipótesis es Kolmogorov-Smirnov(a)

**Tabla 8**  
**Resultados pruebas de distribución del juego tradicional en el desarrollo de la creatividad de los educandos del primer grado de la I.E. N° 32391 El Porvenir –Llata**

Kolmogorov-Smirnov(a)			
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos tradicionales	0.091	3	0.033
Creatividad	0.152	22	0.000

Considerando el valor obtenido en la prueba de distribución, se determinará el uso de estadísticos paramétricos (r de Pearson) o no paramétricos (Rho de Spearman), Los pasos para desarrollar la prueba de normalidad son los siguientes:

- ❖ Plantear la Hipótesis nula ( $H_0$ ) y la Hipótesis alternativa ( $H_1$ ):

Seleccionar el nivel de significancia

Para efectos de la presente investigación se ha determinado que:

$$\alpha = 0,05$$

Escoger el valor estadístico de prueba

El valor estadístico de prueba que se ha considerado para la presente Hipótesis es Kolmogorov-Smirnov(a)

**Tabla 9**  
**Resultados pruebas de normalidad del juego tradicional en el desarrollo de la creatividad de los educandos del primer grado de la I.E. N° 32391 El Porvenir –Llata**

Kolmogorov-Smirnov(a)		
	Estadístico	gl
El juego tradicional	0.091	3
Creatividad	0.152	22

Formulamos la regla de decisión

Una regla decisión es un enunciado de las condiciones según las que se acepta o se rechaza la Hipótesis nula, para lo cual es imprescindible determinar el valor crítico, que es un número que divide la región de aceptación y la región de rechazo.

Regla de decisión

Si  $\alpha$  (Sig) > 0,05; Se acepta la Hipótesis nula

Si alfa (Sig) < 0,05; Se rechaza la Hipótesis nula

Así mismo, se observa que el nivel de significancia (Sig. asintót. (bilateral) para Kolmogorov - Smirnov(a) es menor que 0,05 tanto en los puntajes obtenidos a nivel de los juegos tradicionales como la lista de cotejo de Creatividad, por lo que se puede deducir que la distribución de estos puntajes en ambos casos difieren de la distribución normal, por lo tanto, para el desarrollo de la prueba de hipótesis; se utilizará la prueba no paramétricas para distribución no normal Rho de Spearman (grado de relación entre las variables).

En el presente rubro se pone de manifiesto la relación existente entre las variables en estudio. Se presenta cada una de las hipótesis puestas a prueba, contrastándolas en el mismo orden que han sido formuladas, con el fin de facilitar la interpretación de los datos.

Existe relación entre El juego tradicional y el desarrollo de la creatividad en los educandos del primer grado de primaria de la I.E. N° 32391 EL PORVENIR –LLATA.

#### 4.2.2 CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS GENERAL

**Tabla 10**  
**Resultados rho de Spearman del juego tradicional en el desarrollo**  
**- creatividad de los educandos del primer grado de la I.E. N° 32391**  
**El Porvenir –Llata**

Rho de Spearman	Desarrollo de la creatividad
Juegos tradicionales Coeficiente correlación	0.857
Sig. (bilateral)	0.000
	22

#### **Interpretación**

Se observa que el juego tradicional está relacionado con la creatividad, es decir que a mayores niveles del juego tradicional existirán mayores niveles de Creatividad, además según la correlación de Spearman de 0.857 representan ésta una correlación positiva considerable; así mismo si elevamos  $r^2$  se obtiene la varianza de factores comunes  $r^2 = 0.83.9$  por lo tanto existe una varianza compartida del 83.9% (Hernández, Fernández y Baptista. 2010, p. 313).

En consecuencia se verifica que: Existe relación entre juego tradicional y el desarrollo de la creatividad en los educandos del primer grado de primaria de la I.E. N° 32391 EL PORVENIR –LLATA.

#### 4.2.3. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

Proponiendo las hipótesis específicas:

**HE1:** En efecto se verifica que: Existe relación entre El juego tradicional y el desarrollo de la fluidez en los educandos del primer grado de primaria de la I.E. N° 32391 EL PORVENIR –LLATA

**HE2:** Como resultado podemos decir que existe relación entre juego tradicional y el desarrollo de la flexibilidad en los educandos del primer grado de primaria de la I.E. N° 32391 EL PORVENIR –LLATA

**HE3:** Se verifica que: Existe relación entre El juego tradicional y el desarrollo de la originalidad en los educandos del primer grado de primaria de la I.E. N° 32391 EL PORVENIR –LLATA

**HE4:** Existe relación entre juego tradicional y el desarrollo de la elaboración en los educandos del primer grado de primaria de la I.E. N° 32391 EL PORVENIR –LLATA

A continuación, se presentan los resultados generales de la relación entre el juego tradicional y el desarrollo de la creatividad, de acuerdo al siguiente detalle:

**Tabla 11**  
**RESULTADOS GENERALES DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL**  
**DESARROLLO DE LA FLUIDEZ DE LOS EDUCANDOS DEL**  
**PRIMER GRADO DE LA I.E. N° 32391 EL PORVENIR –LLATA**

Rho de Spearman El juego tradicional \* Desarrollo de la fluidez

Rho de Spearman	Desarrollo de la fluidez Juegos tradicionales
Coeficiente correlación	0.807, Sig. (bilateral) 0.000
N	22

#### Interpretación

Se observa que el juego tradicional está relacionado directamente con la creatividad, es decir que a mayores niveles del juego tradicional existirán mayores niveles de Fluidez, además según la correlación de Spearman de 0.807 representan ésta una correlación positiva considerable.

En efecto se verifica que: Existe relación entre El juego tradicional y el desarrollo de la fluidez en los educandos del primer grado de primaria de la I.E. N° 32391 EL PORVENIR –LLATA

**Tabla 12**  
**RESULTADOS GENERALES DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL**  
**DESARROLLO DE LA FLEXIBILIDAD DE LOS EDUCANDOS DEL**  
**PRIMER GRADO DE LA I.E. N° 32391 EL PORVENIR –LLATA**

Rho de Spearman	Desarrollo de la flexibilidad
Juegos tradicionales Coeficiente correlación	0.806
Sig. (bilateral)	0.000
N	22

#### Interpretación

Se observa que el juego tradicional está relacionado directamente con la creatividad, es decir que a mayores niveles del juego

tradicional existirán mayores niveles de Flexibilidad, además según la correlación de Spearman de 0.806 representan ésta una correlación positiva considerable.

Como resultado podemos decir que existe relación entre juego tradicional y el desarrollo de la flexibilidad en los educandos del primer grado de primaria de la I.E. N° 32391 EL PORVENIR –LLATA

**Tabla 13**

**RESULTADOS GENERALES DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO DE LA ORIGINALIDAD DE LOS EDUCANDOS DEL PRIMER GRADO DE LA I.E. N° 32391 EL PORVENIR –LLATA**

Rho de Spearman	Desarrollo de la originalidad
Juegos tradicionales Coeficiente correlación ,	0.885
Sig. (bilateral)	0.000
N	22

**Interpretación**

Se observa que el juego tradicional está relacionado directamente con la creatividad, es decir que a mayores niveles del juego tradicional existirán mayores niveles de Originalidad, además según la correlación de Spearman de 0.885 representan ésta una correlación positiva considerable.

En consecuencia, se verifica que: Existe relación entre El juego tradicional y el desarrollo de la originalidad en los educandos del primer grado de primaria de la I.E. N° 32391 EL PORVENIR – LLATA.

**TABLA 14**  
**RESULTADOS GENERALES DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL**  
**DESARROLLO DE LA ELABORACIÓN DE LOS EDUCANDOS DEL**  
**PRIMER GRADO DE LA I.E. N° 32391 EL PORVENIR –LLATA**

Rho de Spearman El juego tradicional \* Desarrollo de la elaboración

Rho de Spearman	Desarrollo de la elaboración
Juegos tradicionales Coeficiente correlación ,	0.807
Sig. (bilateral)	0.000
N	22

Interpretación

Se observa que el juego tradicional está relacionado directamente con la creatividad, es decir que a mayores niveles del juego tradicional existirán mayores niveles de Elaboración, además según la correlación de Spearman de 0.857 representan ésta una correlación positiva considerable.

En consecuencia se verifica que: Existe relación entre juego tradicional y el desarrollo de la elaboración en los educandos del primer grado de primaria de la I.E. N° 32391 EL PORVENIR –LLATA

#### **4.3 DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

El presente estudio pretende determinar como la “Juegos tradicionales sirve para mejorar el desarrollo de la creatividad en los niños de primer grado de la institución educativa N° 32391 El Porvenir –Llata – 2018”, el estudio describe el nivel que tienen los educandos en el desarrollo de la creatividad. Con estos resultados

queda validado y cumplido dicho objetivo, confirmándose la efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo de la creatividad.

Luego de haber realizado la investigación de la muestra tomada a los niños y niñas del primer grado, Se observa que el juego tradicional está relacionado directamente con la creatividad, es decir que a mayores niveles del juego tradicional existirán mayores niveles de Creatividad, además según la correlación de Spearman de 0.806 representan ésta una correlación positiva considerable.

Los resultados encontrados en la investigación tienen mucha afinidad con los antecedentes, estos resultados se confirman en los trabajos propuestos por:

López y Navarro (2011), en su tesis sobre Rasgos de la personalidad y desarrollo de la creatividad. Realizada con el objetivo de identificar si hay rasgos de la personalidad que influyan en el desarrollo de la creatividad. Contaron con una muestra de 90 alumnos de primaria pertenecientes a un colegio de educación infantil y primaria de la Comarca del Altiplano (Jumilla) en la región de Murcia (España), de los cuales 45 estaban en el primer curso y los otros 45 restantes en el tercer curso (21 alumnos de primero y 22 de tercero actuaron como grupo de control, mientras que 24 alumnos de primero y 23 alumnos del tercer curso conformaron el grupo experimental). A estos últimos se les aplicó el programa elaborado por Renzulli y colaboradores (1986), para la mejora de la creatividad. Los

instrumentos utilizados para medirla fueron la sub prueba de expresión figurada forma A del pensamiento creativo de Torrance, el cuestionario de creatividad GIFTI, adaptado por Martínez Beltrán y Rimmén en 1985, y el cuestionario de personalidad para niños ESPQ, llegando a la conclusión que existe una complejidad y bipolaridad en los rasgos de la personalidad de las personas más creativas, siendo los niños más ansiosos y extrovertidos los que incrementaron más su creatividad después del programa de intervención, y de.

- Sánchez, Z. y otros. (2014). En su tesis titulada: Técnicas e instrumentos utilizados por las docentes de Educación Inicial para estimular la creatividad literaria de los niños de 5 años de las I. E. Públicas de Chimbote- 2013. (Tesis para obtener el título). Universidad Nacional de Santa. Chimbote Llegaron a las conclusiones:
- Según la muestra estudiada, el 49% de docentes, para estimular la creatividad literaria en los niños de cinco años, emplean las técnicas: Estudio de modelos y el uso del socio drama; través los instrumentos de mayor uso lo constituyen las láminas y la palabra escrita como oral, en las Instituciones Educativas Públicas de Chimbote en el año 2013.
- Según la muestra estudiada, tal como lo indica los especialistas sobre la creatividad, existe relación entre el uso de las láminas del estudio de modelos, de igual forma el uso de sus programas con las

indicaciones que hace el profesor y los resultados que muestran los niños, con la finalidad de impulsar la creatividad literaria en niños de 5 años de las Instituciones Educativas Públicas de Chimbote en el año 2013.

## CONCLUSIONES

1. Se evidencia significativamente la relación entre el juego tradicional y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 32391 “El Porvenir”- Llata
2. Hay relación significativa entre Los juegos tradicionales y el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 32391 “El Porvenir”- Llata
3. Existe significativa relación entre Los juegos tradicionales y el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 32391 “El Porvenir”- Llata
4. Existe relación entre Los juegos tradicionales y el desarrollo de la originalidad en los niños y niñas de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 32391 “El Porvenir”- Llata
5. Hay significativa relación entre Los juegos tradicionales y el desarrollo de elaboración ante los problemas en los niños y niñas de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 32391 “El Porvenir”- Llata

## SUGERENCIAS

1. Se recomienda a las diversas Universidades de nuestro país continuar con investigaciones cuya variable independiente sea un programa referido a los juegos tradicionales, propios de cada entorno y la variable dependiente desarrollo de la creatividad.
2. Se recomienda a la DRE Huánuco, Ugel, capacitar a las maestras de educación inicial y primaria en estrategias de juegos tradicionales para el desarrollo de la creatividad en los educandos.
3. Involucrar a los municipios en la ejecución de programas que tengan como estrategia principal el juego tradicional para el desarrollo de competencias.
4. Concientizar a los padres de familia, a través de una campaña que informe la esencia de la educación en la etapa escolar y la importancia del juego para todos los aprendizajes de los niños, en especial de las matemáticas que resulta ser el engorroso para todos los involucrados en la educación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aberasturi, A. (1981).** El niño y sus Juegos. Buenos Aires, Editorial Paidós, Sexta edición. 86p.
- Aizencang, N. (2012).** Jugar, aprender y enseñar. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Alonso Monreal, C. (2000).** ¿Qué es la creatividad?. Madrid-España. Editorial Biblioteca Nueva.
- Barrena Marchena, Sara dkjfd (2007).** La razón creativa: crecimiento y finalidad del ser humano. España. Ediciones Rialp. ISBN 978-84-321-3660-3.
- Borja, M. (1985).** Experiencias de Juego en Preescolares. Madrid, Morata. pp.93-147.
- Chateau, J. (1958).** Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires, Editorial Kapelusz. 149p.
- Churba, C. (2005).** La Creatividad. Buenos Aires-Argentina Editorial Dunken. 6.ª. Edición.
- CONAFE. (1984).** Aprender jugando. Serie guías de orientación y trabajo. México.
- Corbalán, F. (2003).** CREA Inteligencia Creativa. Una medida cognitiva de la creatividad. Madrid: TEA Ediciones.
- Díaz, J. (1997).** El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México: Trillas.
- Euceda, T. (2007).** El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación

- Dr. David de Prado Díez, (2005).** "Relajación Creativa Integral. Principios y técnicas", Santiago de Compostela, 2005, ISBN 84-605-4403-6.
- Hernández, R. (2006).** Metodología de la Investigación Científica. México. Editorial: interamericana, (2006).
- Ministerio de Educación.** (2017). Programación Curricular de Educación Primaria. Lima-Perú. Editorial DINESST.
- Berbabew, N. y Goldstein, A.** (2009). Creatividad y Aprendizaje. El Juego Como Herramienta Pedagógica. Madrid España: Editorial NARCEA, S.A.
- Carrasco, S.** (2009). Metodología de la investigación científica. Lima-Perú: Editorial San Marcos. pp. 474.
- Marina, José Antonio (1993).** Teoría De La Inteligencia Creadora. Barcelona. Editorial Anagrama.
- Parca. J.** (2013). La importancia de estimular la creatividad. Recuperado de: [http://www.psicologiaarca.com/2013/09/06/la-importancia-de-estimular-la-creatividad/\(2013\).](http://www.psicologiaarca.com/2013/09/06/la-importancia-de-estimular-la-creatividad/(2013).)
- Penagos, J. (2015).** Creatividad. Capital humano para el desarrollo social, Material presentando en The V Congress of the Americas.
- Piaget, j. (2013).** Tipología del juego, sitio digital 'juego infantil', 20 de marzo.

**Rebate, A. (2011).** "Las ruedas mágicas de la creatividad", Barcelona-España. Plataforma Editorial.

**Torrance, E. (1977).** Educación y capacidad creativa. Madrid- España Editorial Marova.

**Wallon, H. (2013).** Tipología del Juego, sitio digital 'Juego Infantil', 20 de marzo de 2013.

# ANEXOS

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**  
**TITULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32391 EL PORVENIR –LLATA – 2018.**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	OPERACIÓN DE LAS VARIABLES		METODOLOGÍA
				DIMENSIONES	INDICADORES	
<p><b>GENERAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué manera los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir –Llata - 2018?</li> </ul> <p><b>ESPECIFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿En qué medida los juegos tradicionales se relacionan con la creatividad con fluidez en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir, Llata - 2018?</li> <li>¿En qué medida los juegos tradicionales se relacionan con la creatividad con flexibilidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 el Porvenir, Llata - 2018?</li> <li>¿En qué medida los juegos tradicionales se relacionan con la creatividad con originalidad en los niños</li> </ul>	<p><b>GENERAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Establecer como los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir – Llata – 2018.</li> </ul> <p><b>ESPECIFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar cómo los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con fluidez en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir –Llata – 2018.</li> <li>Determinar cómo los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con flexibilidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir –Llata – 2018.</li> <li>Determinar cómo los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con originalidad en los niños y niñas del primer</li> </ul>	<p><b>GENERAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir –Llata – 2018.</li> </ul> <p><b>ESPECIFICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinaremos como los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con fluidez en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir, Llata – 2018.</li> <li>Determinaremos como los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con flexibilidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir, Llata – 2018.</li> <li>Determinaremos cómo los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con originalidad en los niños y niñas del primer</li> </ul>	$V_{(x)}$  JUEGOS TRADICIONALES	Juegos con objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza sus juegos como mundo, brincar la cuerda, carreras de sacos, La liga, etc.</li> <li>Disfruta realizando los juegos con objetos.</li> <li>Elige libremente el juego que más le gusta.</li> <li>Expresa sentimientos a través de sus juegos con objetos.</li> <li>Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados.</li> <li>Motiva a sus compañeros a realizar los juegos con alegría y mucho interés.</li> <li>Interrelaciona sus juegos con objetos con sus pares.</li> </ul>	<p><b>Población:</b>            Todos los alumnos matriculados en la I. E. N° 32391 El Porvenir, Llata en el año 2018. Total 131 estudiantes.</p> <p><b>Muestra:</b>            GE. Primer grado 22 estudiantes.</p> <p><b>Tipo de investigación:</b>            Básico –descriptivo.</p> <p><b>Nivel de investigación:</b>            Descriptivo-correlacional</p> <p><b>Diseño de investigación:</b>            Correlacional porque tienen como propósito medir el grado de relación que exista entre dos o más conceptos o variables.</p> <p><b>Técnicas:</b>            Observación y su hipótesis sometida a prueba. Si dos variables están correlacionadas y se conoce la magnitud de la asociación, se tiene</p>
				Juegos sin objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza sus juegos encantados, las escondidas, la gallinita ciega, el gato y el ratón, etc</li> <li>Disfruta realizando los juegos sin objetos</li> <li>Elige libremente el juego que más le gusta.</li> <li>Expresa sentimientos a través de sus juegos sin objetos.</li> <li>Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados.</li> <li>Motiva a sus compañeros a realizar los juegos con alegría y mucho interés.</li> <li>Interrelaciona sus juegos con objetos con sus pares.</li> </ul>	
			$V_{(y)}$  CREATIVIDAD	Fluidez.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños proponen ideas nuevas al jugar.</li> <li>Los niños dan soluciones a los problemas planteados al jugar.</li> <li>Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara.</li> </ul>	
				Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta en el juego.</li> <li>Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar.</li> <li>Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar.</li> </ul>	

<p>y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 el Porvenir –Llata - 2018?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿En qué medida los juegos tradicionales se relacionan con la creatividad con elaboración en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir –Llata - 2018?</li> </ul>	<p>grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir –Llata – 2018.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar cómo los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con elaboración en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir –Llata – 2018.</li> </ul>	<p>grado de la Institución Educativa N° 32391 EL Porvenir, Llata – 2018.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinaremos cómo los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad con elaboración en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 EL porvenir, Llata-2018.</li> </ul>		Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar.</li> <li>Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar.</li> <li>Su producto es original.</li> </ul>	<p>base para predecir, con mayor o menor exactitud.</p> <p>Técnica de procesamiento de datos, usando el paquete estadístico SPSS (V25). Y el programa Excel.</p>
				Elaboración.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Añade detalles a los juegos realizados.</li> <li>Perfecciona un producto original alcanzando niveles de complejidad.</li> </ul>	

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA  
CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA N° 32391 EL PORVENIR –LLATA – 2018.**

**FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS**

**TRADICIONALES**

<b>INDICADORES</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>LOGRO PREVISTO</b>
<b>DIMENSIÓN: JUEGOS CON OBJETOS</b>			
Realiza sus juegos como mundo, brincar la cuerda, carreras de sacos, La liga, etc.			
Disfruta realizando los juegos con objetos.			
Elige libremente el juego que más le gusta.			
Expresa sentimientos a través de sus juegos con objetos.			
Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados.			
Motiva a sus compañeros a realizar los juegos con alegría y mucho interés.			
Interrelaciona sus juegos con objetos con sus pares.			
<b>DIMENSIÓN: JUEGOS SIN OBJETOS</b>			
Realiza sus juegos encantados, las escondidas, la gallinita ciega, el gato y el ratón, etc			
Disfruta realizando los juegos sin objetos.			
Elige libremente el juego que más le gusta.			
Expresa sentimientos a través de sus juegos sin objetos.			
Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados.			
Motiva a sus compañeros a realizar los juegos con alegría y mucho interés.			
Interrelaciona sus juegos con objetos con sus pares.			

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA  
CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA N° 32391 EL PORVENIR –LLATA – 2018.**

**FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA CREATIVIDAD**

INDICADORES	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
<b>DIMENSIÓN: FLUIDEZ</b>			
Los niños proponen ideas nuevas al jugar.			
Los niños dan soluciones a los problemas planteados al jugar.			
Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara.			
<b>DIMENSIÓN: FLEXIBILIDAD</b>			
Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta en el juego.			
Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar.			
Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar.			
<b>DIMENSIÓN: ORIGINALIDAD</b>			
Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar.			
Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar.			
Su producto es original.			
<b>DIMENSIÓN: ELABORACIÓN</b>			
Añade detalles a los juegos realizados.			
Perfecciona un producto original alcanzando niveles de complejidad.			

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32391 EL  
PORVENIR –LLATA – 2018.**

**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. DATOS GENERALES:**

Apellidos y nombre del experto	MARIA ANGELICA LORENZO VEGA
Cargo e institución donde labora	UGEL HUANUCO-ACOMPAÑANTE PEDAGOGICO
Nombre del instrumento de evaluación	Ficha de observación de juegos tradicionales.
Autores del instrumento. (Adaptado en Huánuco)	Amador Donato PABLO RAMOS, y Yudy Yanet PONCE CABRERA

**II. ÍTEMS (criterios de validación: claridad, objetividad y pertinencia)**

DIMENSION	INDICADORES	VALIDEZ						OBSERVACIÓN	
		ÍTEMS	CLARO		OBJETIVO		PERTINENTE		
			SI	NO	SI	NO	SI		NO
Juegos con objetos	Realiza sus juegos como mundo, brincar la cuerda, carreras de sacos, La liga, etc.	1	✓		✓		✓		
	Disfruta realizando los juegos con objetos.	2	✓		✓		✓		
	Elige libremente el juego que más le gusta.	3	✓		✓		✓		
	Expresa sentimientos a través de sus juegos con objetos.	4	✓		✓		✓		
	Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados.	5	✓		✓		✓		
	Motiva a sus compañeros a realizar los juegos con alegría y mucho interés.	6	✓		✓		✓		
	Interrelaciona sus juegos con objetos con sus pares.	7	✓		✓		✓		
Juegos sin objetos	Realiza sus juegos encantados, las escondidas, la gallinita ciega, el gato y el ratón, etc	8	✓		✓		✓		
	Disfruta realizando los juegos sin objetos.	9	✓		✓		✓		
	Elige libremente el juego que más le gusta.	10	✓		✓		✓		
	Expresa sentimientos a través de sus juegos sin objetos.	11	✓		✓		✓		
	Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados.	12	✓		✓		✓		
	Motiva a sus compañeros a realizar los juegos con alegría y mucho interés.	13	✓		✓		✓		
	Interrelaciona sus juegos con objetos con sus pares.	14	✓		✓		✓		

**III. OPINIÓN DEL EXPERTO, RESPECTO AL INSTRUMENTO:**

<input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO	<input type="checkbox"/> MEJORAR	<input type="checkbox"/> NO VÁLIDO
--	----------------------------------	------------------------------------

LUGAR Y FECHA	Huanuco 26 de marzo 2018
---------------	--------------------------

FIRMA DEL EXPERTO

**PABLO RAMOS, AMADOR DONATO y YUDY YANET PONCE CABRERA**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32391 EL  
PORVENIR –LLATA – 2018.**

**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y nombre del experto	MARIA ANGELICA LORENZO VEGA
Cargo e institución donde labora	UGEL HUANUCO-ACOMPAÑANTE PEDAGOGICO
Nombre del instrumento de evaluación	Ficha de observación sobre la creatividad
Autores del instrumento. (Adaptado en Huánuco)	Amador Donato PABLO RAMOS, y Yudy Yanet PONCE CABRERA

II. ÍTEMS (criterios de validación: claridad, objetividad y pertinencia)

DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS	VALIDEZ						OBSERVACIÓN
			CLARO		OBJETIVO		PERTINENTE		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Fluidez	Los niños proponen ideas nuevas al jugar.	1	✓		✓		✓		
	Los niños dan soluciones a los problemas planteados al jugar.	2	✓		✓		✓		
	Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara.	3	✓		✓		✓		
Flexibilidad	Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta en el juego.	4	✓		✓		✓		
	Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar.	5	✓		✓		✓		
	Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar.	6	✓		✓		✓		
Originalidad	Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar.	7	✓		✓		✓		
	Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar.	8	✓		✓		✓		
	Su producto es original.	9	✓		✓		✓		
Elaboración	Añade detalles a los juegos realizados.	10	✓		✓		✓		
	Perfecciona un producto original alcanzando niveles de complejidad.	11	✓		✓		✓		

III. OPINIÓN DEL EXPERTO, RESPECTO AL INSTRUMENTO:

VÁLIDO                      ( ) MEJORAR                      ( ) NO VÁLIDO

LUGAR Y FECHA                      Huanuco 26 de marzo 2018

  
 FIRMA DEL EXPERTO

**PABLO RAMOS, AMADOR DONATO y YUDY YANET PONCE CABRERA**



"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"  
**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

*Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad*



**RESOLUCIÓN N° 0377-2018-UNHEVAL-FCE/D**

Cayhuayna, 15 de marzo de 2018

**CONSIDERANDO:**

Que, con Resolución N° 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que, con Oficio N° 259-2018-UNHEVAL-FCE-UPSA/D, recibido el 14/03/18, el Director de la Unidad de Servicios Académicos, remite el Oficio N° 0023-2018-UNHEVAL-FCE-PROCECLI/CG, remite la solicitud del alumno **Amador Donato PABLO RAMOS** de la Escuela Profesional de Educación Primaria del Programa de Licenciatura PROLI para la emisión de la resolución de asesor de Tesis y propone al docente **Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA**;

Que de acuerdo al Art. 15° del Reglamento Interno de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, aprobado con Resolución N° 0862-2007-UNHEVAL-R, es pertinente atender lo solicitado por el interesado **Amador Donato PABLO RAMOS** de la Escuela Profesional de Educación Primaria, con lo cual inician su trámite para optar el Título Profesional y contando con la autorización del docente **Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA**;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL.

**SE RESUELVE:**

- 1° **DESIGNAR** al **Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA**, como Asesor de Tesis, para la elaboración del Proyecto de Tesis Colectiva titulada: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32391 EL PORVENIR-LLATA-2018** del alumno **Amador Donato PABLO RAMOS** de la Escuela Profesional de Educación Primaria del Programa de Licenciatura (PROLI), por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **DAR A CONOCER** la presente resolución a las instancias correspondiente para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



**Dr. Andrés Avelino CÁMARA ACERO**  
Decano

Distribución:  
Asesor/Interesado/Archivo



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **DIECIOCHO** días del mes de **OCTUBRE** del año dos mil veintiuno, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N° 1238-2021-UNHEVAL/FCE-D** de fecha **30 de setiembre del año dos mil veintiuno**:

**Mg. Jorge CHAVEZ ALBORNOZ**  
**Dr. Adalberto LUCAS CABELLO**  
**Lic. Dante RAMIREZ MAYS**  
**Dr. Agustín ROJAS FLORES**

**PRESIDENTE**  
**SECRETARIO**  
**VOCAL**  
**ACCESITARIO**

Con el asesoramiento de la **Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA**; el (la) aspirante a optar el Título de Licenciada en Educación en la Especialidad de **Educación Inicial**; **Sr(a): Yudy Yanett PONCE CABRERA** procedió a sustentar su Tesis titulada: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACION EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 32391 EL PORVENIR-LLATA-2018**, inició el proceso de sustentación a las 13:30 horas y concluyó a las 15:00 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- |                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación                    | (0-2) |
| 2. Exposición                      | (0-3) |
| 3. Dominio del tema                | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad          | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis             | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....  
.....  
.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: Diecisiete..... ( 17 ), por lo que se declara..... Aprobada..... por Unanimidad

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

  
PRESIDENTE  
DNI N° 22674143

  
SECRETARIO  
DNI N° 22491809

  
VOCAL  
DNI N° 22502336



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **DIECIOCHO** días del mes de **OCTUBRE** del año dos mil veintiuno, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N° 1238-2021-UNHEVAL/FCE-D** de fecha **30 de setiembre del año dos mil veintiuno**:

**Mg. Jorge CHAVEZ ALBORNOZ**  
**Dr. Adalberto LUCAS CABELLO**  
**Lic. Dante RAMIREZ MAYS**  
**Dr. Agustin ROJAS FLORES**

**PRESIDENTE**  
**SECRETARIO**  
**VOCAL**  
**ACCESITARIO**

Con el asesoramiento de la **Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA**; el (la) aspirante a optar el Título de Licenciado en Educación en la Especialidad de **Educación Primaria**; **Sr(a).: Amador Donato PABLO RAMOS** procedió a sustentar su Tesis titulada: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACION EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 32391 EL PORVENIR-LLATA-2018**, inició el proceso de sustentación a las 13:30 horas y concluyó a las 15:00 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- |                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación                    | (0-2) |
| 2. Exposición                      | (0-3) |
| 3. Dominio del tema                | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad          | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis             | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

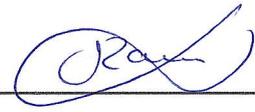
.....  
.....  
.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: Diecisiete..... ( 17 ), por lo que se declara... Aprobada..... por Unanimidad

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

  
\_\_\_\_\_  
PRESIDENTE  
DNI N° 22674143

  
\_\_\_\_\_  
SECRETARIO  
DNI N° 22491809

  
\_\_\_\_\_  
VOCAL  
DNI N° 22702336



CONSTANCIA N°0105-2021-UNHHEVAL-FCE/UI

---

## CONSTANCIA DE APTO DE SIMILITUD

### LA DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN:

Hace constar que:

- Pablo Ramos, AMADOR DONATO
- Yudy Yanet PONCE CABRERA

Autores del borrador de la tesis, titulado:

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32391 EL PORVENIR – LLATA – 2018. Programa de Licenciatura (PROLI). Carrera Profesional **Educación Primaria, Educación Inicial.**

Han obtenido, un reporte de similitud general del **29%/30%** con el aplicativo **TURNITIN**, porcentaje de similitud permitido, para tesis de licenciatura. En consecuencia, es **APTO**. Se adjunta el reporte de similitud.

Se expide la presente constancia, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 21 de diciembre de 2021.



**Dr. Zósimo Pedro Jacha Ayala**  
Director de la Unidad de Investigación  
Facultad de Ciencias de la Educación

## NOMBRE DEL TRABAJO

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACION EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL P

## AUTOR

AMADOR DONAT PABLO RAMOS

## RECuento DE PALABRAS

14460 Words

## RECuento DE CARACTERES

80097 Characters

## RECuento DE PÁGINAS

85 Pages

## TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.1MB

## FECHA DE ENTREGA

Dec 21, 2021 3:58 PM GMT-5

## FECHA DEL INFORME

Dec 21, 2021 4:02 PM GMT-5

● **29% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base

- 29% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Cross

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 20 palabras)
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente

## ANEXO 2

### AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRONICAS DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA

#### IDENTIFICACIÓN PERSONAL

**Apellidos y Nombres:** AMADOR DONATO PABLO RAMOS

DNI: 10457514 Correo Electrónica: melocoton1705@gmail.com

Teléfonos: casa  Celular 954986950 Oficina

**Apellidos y Nombres:** YUDY YANET PONCE CABRERA

DNI: 22461124 Correo Electrónica: yudiponcecabrera@gmail.com

Teléfonos: casa  Celular 931 920 780 Oficina

**Apellidos y Nombres:** \_\_\_\_\_

DNI: \_\_\_\_\_ Correo Electrónica: \_\_\_\_\_

Teléfonos: casa \_\_\_\_\_ Celular \_\_\_\_\_ Oficina \_\_\_\_\_

#### 1. IDENTIFICACIÓN DE TESIS

<b>PROGRAMA DE LICENCIATURA</b>	
<b>FACULTAD DE:</b> CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	
<b>E.P</b>	: EDUCACION PRIMARIA EDUCACION INICIAL

#### Título Profesional Obtenido:

Licenciado en Educación Primaria

Licenciado en Educación Inicial

#### Título De La Tesis

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32391 EL PORVENIR – LLATA – 2018.

#### Tipo de acceso que autoriza (n) el (los) autor (es)

Marca "x"	Categoría de acceso	Descripción del acceso
<input checked="" type="checkbox"/>	Público	Es público y accesible al documento de texto completo por cualquier tipo de usuario que consulta el repositorio.
<input type="checkbox"/>	Restringido	Solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, más no al texto completo.

Al elegir la opción "público", a través de la presente autorizo o autorizamos teléfonos: casa de manera gratuita al Repositorio Institucional – UNHEVAL, a publicar la versión electrónica de esta tesis en el portal web **repositorio.unheval.edu.pe**. un plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita, pudiendo revisarla, imprimirla o gravarla, siempre en cuando se respete la autoridad y sea citada correctamente.

En caso haya (n) marcado la opción "restringido", por favor detallar las razones por las que eligió este tipo de acceso.

Asimismo, pedimos indicar el período de tiempo en que la tesis tendría el tipo de acceso restringido.

- ( ) 1 año
- ( ) 2 años
- ( ) 3 años
- ( ) 4 años

Luego del periodo señalado por ustedes (es), automáticamente la tesis pasará a ser de acceso público.

Fecha de firma: Huánuco 13 de enero del 2022

Firma del autor y/o autores

Firma del autor y/o autores