

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

ESCUELA DE POSGRADO

**EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN
PEDAGÓGICA**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL 150, MATACANCHA, HUÁNUCO**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN:
MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**

TESISTA: CLAUDIO FRETTEL SIMIONA GREGORIA

ASESOR: DR. LUCAS CABELLO ARTURO

HUÁNUCO – PERÚ

2023

DEDICATORIA

A Dios por su incomparable amor por darme las fuerzas y la vida, de manera, a mi familia por brindarme la energía suficiente que impulsa mi desarrollo profesional.

AGRADECIMIENTO

Con singular aprecio agradezco a:

A Dios por darme la fuerza y la sabiduría para poder culminar mi estudio de maestría.

A nuestra casa universitaria alma máter “Hermilio Valdizán” por brindarnos la oportunidad de seguir escalando con mis estudios de Maestría.

La Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, institución con capital humano siempre dispuesto a despejar mis dudas académicas con pertinencia. Al Dr. Arturo Lucas Cabello, docente con paciencia y esmero en la mejora de la calidad profesional.

A la institución Educativa Inicial N° 150 de Matacancha Huánuco, Directora y la docente por abrirme las puertas de su Institución y permitir que aplique mi trabajo de investigación.

RESUMEN

La investigación que se muestra se sujeta a términos metodológicos de la investigación científica, por ello parte de un objetivo esencial, Determinar el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco. Para el logro de tan importante propósito se acudió a la Técnica: Bitácora de rúbrica, como herramienta de investigación nos fue útil porque nos ayudó a seguir un orden cronológico de acuerdo al progreso del desarrollo de la creatividad de los estudiantes de nivel inicial componentes de la muestra. Líneas adelante se estableció el tipo y el nivel de investigación, el tipo porque se aplicó una variable llamada independiente sobre la variable dependiente para la mejora de esta última. Sobre la base de las premisas señaladas líneas arriba y con pertinencia lógica se arribó al siguiente resultado: PRUEBA: 99%, de estudiantes **SÍ** mejoraron significativamente en el desarrollo de su creatividad después de haber aplicado el juego como estrategia, entonces lo que se ha afirmado en la hipótesis se ha confirmado de acuerdo al resultado que se incluyen en las tablas y gráficos correspondientes y, la DESAPRUEBA: 1%, de estudiantes **NO** mejoraron significativamente en el desarrollo de su creatividad después de haber aplicado el juego como estrategia. En consecuencia, la hipótesis es válida.

Palabras clave: juego, estrategia, desarrollo, creatividad.

ABSTRAC

The research shown is subject to methodological terms of scientific research, therefore part of an essential objective, Determine the degree of influence of the game as a strategy in the development of creativity in children of the Initial Educational Institution 150, Matacancha, Huánuco. To achieve such an important purpose, the Technique was used: Rubric Log, as a research tool it was useful to us because it helped us to follow a chronological order according to the progress of the development of the creativity of the initial level students, components of the sample. Lines ahead, the type and level of research was established, the type because a variable called independent was applied to the dependent variable for the improvement of the latter. Based on the premises indicated above and with logical relevance, the following result was reached: **PROOF:** 99% of students **DID** improve significantly in the development of their creativity after having applied the game as a strategy, so what has been stated in the hypothesis it has been confirmed according to the result that is included in the corresponding tables and graphs and, the **DISAPPROVAL:** 1%, of students did **NOT** improve significantly in the development of their creativity after having applied the game as a strategy. Consequently, the hypothesis is valid.

Keywords: game, strategy, development, creativity.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRAC	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	viii
CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	11
1.1. Fundamentación del problema	11
1.2. Justificación e importancia de la investigación	15
1.3. Viabilidad de la investigación	17
1.4. Formulación del problema.....	18
1.4.1. Problema general.....	18
1.4.2. Problemas específicos	18
1.5. Formulación de objetivos	18
1.5.1. Objetivo general	18
1.5.2. Objetivos específicos	19
CAPÍTULO II. SISTEMA DE HIPÓTESIS	20
2.1. Formulación de las hipótesis	20
2.1.1. Hipótesis general.....	20
2.1.2. Hipótesis específicas.....	20
2.2. Operacionalización de variables.....	21
2.3. Definición operacional de las variables.....	25
CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO	26

3.1. Antecedentes de investigación	26
3.2. Bases teóricas	36
3.3. Bases conceptuales	48
CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO	51
4.1. Ámbito	51
4.2. Tipo y nivel de investigación	51
4.3. Población y muestra	52
4.3.1. Descripción de la población	52
4.3.2. Muestra y método de muestreo	52
4.3.3. Criterio de inclusión y exclusión	53
4.4. Diseño de investigación	53
4.5. Técnicas e instrumento	54
4.5.1. Técnicas	54
4.5.2. Instrumentos	55
4.5.2.2. Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos ...	56
4.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	57
4.7. Aspectos éticos	57
CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	58
5.1. Análisis descriptivo	58
5.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis	102
5.3. Discusión de resultados	106
5.4. Aporte científico de la investigación	107
CONCLUSIONES	109
SUGERENCIAS	111
REFERENCIAS	112
ANEXOS	114

INTRODUCCIÓN

La investigación que se desarrolló adquiere actualidad y constituye un aporte al mundo académico, porque queda demostrado que el juego como estrategia es una herramienta pedagógica importante, que se debe tener en cuenta para desarrollar la creatividad, sobre todo en estudiantes del nivel inicial, tal como ocurrió en la Institución Educativa Inicial 150 de Matacancha.

Los epistemólogos sostienen que una investigación puede tener su origen en el asombro, en la curiosidad o la observación, esta investigación sin duda parte de los hechos, esto es de la observación y a partir del método indicado se inició a diagnosticar, conocer y tener información empírica sobre dificultades que tienen los niños en el desarrollo de la creatividad, dificultad que sería superado con mucha facilidad si todas las Instituciones Educativas tomarán en cuenta que el juego tomado como estrategia, facilita reforzar y estimular la creatividad en los niños e infantes.

En el inicio de la investigación se presenta el título que reúne las dos variables de estudio: el juego como estrategia y desarrollo de la creatividad, veamos que implica cada una de estas variables. Sobre el juego, no cabe discusión que es un elemento importante en el crecimiento no solo biológico del niño sino en su proceso de socialización, su imaginación y su capacidad de innovación.

“El juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que, por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente.” (Ortega, 1992, p. 85)

Sobre la segunda variable, la creatividad en los niños, cabe indicar que es importante desarrollar esta capacidad en los niños, porque su desarrollo intelectual dependerá mucho de ella, toda vez que a creatividad hay que entenderla como la capacidad para dar distintas formas de respuestas o plantear soluciones originales ante un determinado

problema, a su vez en el niño la creatividad también es capacidad de pensar en ideas nuevas e innovadoras para cambiar las formas de vida tradicional.

Tradicionalmente, la creatividad se ha estudiado unida a diversos estilos de pensamiento, personalidad e inteligencia, por lo que las diferencias que se observan en determinados sujetos en cuanto a creatividad pueden deberse a esta razón. Por ejemplo, en un estudio realizado con alumnos de psicología y de logopedia se encuentra que sus medias se sitúan distribuidas en los percentiles 15, 50 y 18, para grupos de baja, media y alta creatividad respectivamente (Limiñana, Corbalán y Sánchez, 2010). En otro estudio realizado en alumnos de Bellas Artes (BBAA), en el que esperaban obtener un perfil creativo artístico alto por las características de los alumnos que cursan esta carrera, se encontró que la media correspondiente a la lámina B del CREA se situaba entre el percentil 50 y 60, mientras que la media de la lámina A se ubicaba por debajo del percentil 50 (Yamila, Donolo y Ferrándiz, 2010).

En concordancia con las normas establecidas para este tipo de investigación, esta tiene la siguiente estructura:

I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Donde incluimos la descripción del tema-problema a solucionar: desarrollo de la creatividad.

II. ASPECTOS OPERACIONALES

En este rubro del trabajo formulamos el problema general, a través de un enunciado, en seguida los problemas específicos, y consecuentemente la hipótesis y los objetivos. En este rubro se incluye como corresponde la operacionalización de variables.

III. MARCO TEÓRICO

Incluye los antecedentes, investigaciones relacionadas académicamente con la nuestra, la base teórica, la misma que incluye las teorías sobre las variables y

las dimensiones. Finalmente, las bases conceptuales, filosóficas, epistemológicas y antropológicas.

IV. ASPECTOS METODOLÓGICOS

Metodológicamente se partió del ámbito de estudio, luego se determinó el tipo de investigación, siendo la aplicada, en seguida el nivel, que fue el explicativo, porque se aplicó el juego como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños. Además, se buscó las causas que generan la carencia de creatividad en los niños. Luego de hacer un análisis detenido llegamos a determinar el tipo y diseño de investigación.

V. RESULTADOS

Corresponde al tratamiento de datos en tablas y gráficos estadísticos, interpretación y análisis de datos. Comprobación de la hipótesis haciendo uso de la técnica PRUEBA y DISPRUEBA. Discusión de resultados, aporte científico, conclusiones y finalmente las recomendaciones.

CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema

El siglo XXI sin duda es la consolidación las revoluciones científicas y tecnológicas, sobre todo el campo de la informática y la comunicación tiene enorme influencia sobre todo en la juventud los mismo que viene modificando el comportamiento en realidad de los seres humanos, en particular, de la infancia que imbuidos en los nuevos aparatos tecnológicos cuyo usos y abusos van cambiando la personalidad de las nuevas generaciones. La educación infantil es determinante para el desarrollo cognitivo, social y ético de los niños, de allí que es importante en ellos desarrollar muchas dimensiones de su personalidad, entre ellas la creatividad es un elemento que al niño no solo le facilitará desarrollar su conocimiento sino también solucionar problemas de manera pertinente y contribuir a su propio desarrollo y al desarrollo de la sociedad.

Goldberg, E. (2019) sostiene que la “Innovación y creatividad son constructos poliédricos con componentes cognitivos, biológicos y sociales que no se prestan a definiciones inequívocas” y añade que una mente creativa siempre está vinculado a la solución de problemas: “Una solución verdaderamente innovadora y creativa suele ser inesperada, sorprendente e incluso contraria a la intuición al menos para un observador casual, y lo mismo puede decirse de la mente creativa responsable de la solución” que, “La habilidad de alcanzar soluciones creativa implica que, aparte de las capacidades cognitivas convencionalmente definidas, una persona creativa puede beneficiarse de ciertos rasgos de la ‘personalidad’ . Por todo, “La creatividad siempre ha sido el motor de la civilización humana, pero en la actualidad su importancia posiblemente sea mayor que en ningún otro momento de la historia” (p. 10,38,208)

A nivel global, la situación de la salud física y mental de los infantes se ha deteriorado a raíz de la pandemia del COVID-19, que ha obligado a todos los gobiernos y en particular en el Perú a tomar medidas estratégicas de aislamiento obligatorio, situación que ha obligado al cierre de los centros educativos y aplicar programas a través de la virtualidad. Este nuevo escenario afectó el desarrollo psicosocial de los niños y niñas; en particular en lo referente al desarrollo de su creatividad que en gran medida depende del juego infantil.

Las actividades lúdicas siempre han constituido la base de la educación del hombre, permitiendo la transmisión de tradiciones, de normas de convivencia social, el desarrollo emocional, afectivo y el desarrollo de la capacidad creadora. Tenemos como resultado la creación de las diversas actividades artísticas: el teatro y la danza entre otras, convirtiéndose estas en una manifestación de la vida cultural y emocional del ser humano facilitando el desarrollo de su personalidad. La educación y la Institución Educativa han rescatado este bagaje lúdico psicosocial y artístico para desarrollar en el niño su afectividad emocional y el pensamiento creativo, y llamar la atención los docentes de Educación Inicial para potenciar el espíritu creativo, el juego infantil, mediante la práctica de diversas técnicas de creatividad lúdicas para contribuir de modo efectivo en la sólida formación integral de los niños.

El juego infantil es un problema muy común y frecuente en el Perú, porque los espacios donde se desarrolla esta actividad infantil, como la familia, la escuela y la organización socio-cultural se encuentran en crisis institucional; presentando problemas incluso de socialización en los niños. Entonces se hace necesario recuperar estos espacios para que faciliten en las niñas y niños el desarrollo de sus capacidades y habilidades frente a lo que hace, piensa y siente.

Los propios padres se han dado cuenta de que sus hijos juegan menos de lo que lo hacían ellos: de hecho, los niños y niñas pasan jugando la mitad de tiempo que sus progenitores. En las sociedades contemporáneas se está produciendo una pérdida progresiva de espacio y tiempo otorgados al juego infantil, según UNICEF la infancia está siendo afectado en su desarrollo psicosocial, por lo que propone la creación de un ambiente propicio para: desarrollar el juego, la capacidad de expresión emocional, sentimientos y afectos

por medio de técnicas del juego corporal, musical y plástica. Añade que para lograr este objetivo es pertinente desarrollar diversas dimensiones de las técnicas del juego como son: el juego dramático, el mimo, la pantomima y el ejercicio dramático.

En el programa Curricular de Educación Inicial, se sostiene que los niños a la edad de 5 años, inician su proceso de socialización con su entorno inmediato y paralelamente va consolidando su capacidad creativa en espacios sociales más complejos, proceso que le facilitará la capacidad de enfrentar los problemas sin temor y con capacidad de solucionarlos.

En este sentido el Ministerio de Educación (2016) sostiene que el juego “Es una actividad espontánea, libre y placentera, por lo que los niños y las niñas pueden desplegar toda su iniciativa, conocen y descubren su entorno. Con ella expresan su mundo interno, lo representan y lo crean de acuerdo a sus necesidades e intereses propios”, de aquí se puede deducir que el juego está muy vinculado a la creatividad del niño, cuya “curiosidad natural los impulsa a explorar el ambiente que los rodea, y plantearse preguntas que los motivan a averiguar el qué y el cómo funcionan las cosas. A partir de estos cuestionamientos que los niños y niñas se hacen, viven situaciones de indagación que les permiten aprender a construir y expresar sus propias ideas y explicaciones. Aprenden a observar, describir, registrar y compartir información que obtienen, construyendo así sus propias representaciones sobre los objetos, seres vivos y fenómenos de la naturaleza”.
(p.18, 21)

A nivel de la Institución Educativa Inicial N.º 150 C.P. Matacancha – UGEL Huamalíes se ha podido observar que los niños y niñas tienen limitaciones para expresarse y actuar con libertad, muestran actitudes de inseguridad y son tímidos. No participan de modo activo en clases, son fáciles de dejarse influenciar por los amigos, en ciertas oportunidades ante la impotencia de ser

tomado en cuenta se muestran defensivos. A nivel de la docencia, se ha observado que estos muestran poca importancia por desarrollar técnicas de juegos pertinentes, con el propósito de superar los problemas de creatividad en el infante, ocurre esta apatía quizá por falta de interés o desconocimiento de la efectividad del juego en el desarrollo integral del niño, llegando incluso a aislar a los niños que muestran actitudes de inseguridad para trabajar en grupo; dando preferencia a los más activos a participar en actividades propias del aula y la institución educativa.

En nuestra Institución Educativa, por su naturaleza rural, los padres de familia no se preocupan directamente por la situación académica y socio-emocional de las niñas y niños, esta realidad compromete a los docentes del nivel inicial concientizar a los padres de familia e involucrarlos en las actividades educativas, porque está demostrado que la educación no se reduce a la escuela ni al docente, todo lo contrario una educación que garantice la calidad implica la participación activa también de los padres de familia, en particular priorizando el juego para desarrollar su creatividad infantil.

Los docentes como los padres de familia deben de saber que tan importante son los juegos y deben saber valorar y apreciar su desarrollo creativo. Es importante el juego para el niño o niña porque a través de ella expresa sus deseos, intereses e inquietudes valorando lo que tienen en su entorno, discerniendo poco a poco lo qué es bueno y lo qué es malo, a este efecto los padres de familia como los docentes deben aprovechar la actividad concreta del niño para desarrollar sus potencialidades como el juego y la creatividad.

Nosotros consideramos que debe recuperarse el juego no como juego, sino el juego como una actividad de aprendizaje, como una actividad que potencie la creatividad en el niño, de lo contrario el infante no solo tendrá en el futuro capacidad para innovar dominios cognitivos sino su capacidad de enfrentar y solucionar problemas de modo creativo será muy limitada. Por tanto, nosotros aquí en nuestra investigación propondremos que, el juego como estrategia permitiría mejorar significativamente el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 150 del Centro Poblado de Matacancha,

perteneciente al distrito de Miraflores, provincia de Huamalfés, departamento de Huánuco.

1.2. Justificación e importancia de la investigación

1.2.1 Justificación de la investigación

El problema de investigación se justifica en el hecho de que es importante el juego infantil y su importancia aumenta cuando está relacionada con el desarrollo de la creatividad. La actividad del juego se considera algo divertido, sin limitaciones y que surge de forma natural, no necesariamente con un propósito definido, pero que resulta de gran ayuda para el crecimiento de los niños. Revisando las investigaciones, hasta la fecha solo se han realizado, Examinar el nivel de comportamiento espontáneo de los juegos infantiles y su contribución al desarrollo de la creatividad, la idea del juego que se ha utilizado hasta el momento básicamente está centrada en favorecer el desarrollo social, No se reconoce el juego como una herramienta que fomente el crecimiento intelectual, donde la imaginación es un elemento clave, razones que justifican nuestro trabajo de investigación.

✓ Justificación Legal

El presente trabajo de investigación científica, se justifica desde la perspectiva legal, toda vez que, para optar el Grado de Maestra en Educación, con mención en Investigación e Innovación Pedagógica, es necesario desarrollar una tesis que se fundamente en el cumplimiento estricto del Reglamento de Grados y Títulos de Posgrado de la UNHEVAL.

✓ Justificación Teórico científico

Los resultados y productos de la presente investigación será una contribución teórica al desarrollo de la ciencia de la educación. Pues, va a permitir que los docentes conozcan la influencia e importancia del juego en el desarrollo de la creatividad y consecuentemente el niño se verá favorecido

en su aprendizaje, su desarrollo cognitivo, emocional y social, lo cual implica el desarrollo más integral del niño favoreciendo su incorporación social de manera positiva.

1.2.2 Importancia de la investigación

✓ **Importancia práctica**

El presente trabajo de investigación una vez concluida, debe encaminarse al proceso formativo integral de los niños, en el sentido de reforzar el aprendizaje autónomo con competencias de psicomotricidad. A los docentes del nivel, se les propone esta estrategia en el marco de la búsqueda de la calidad formativa, orientada a mejorar la formación académica de los educandos a través del juego para desarrollar esencialmente la creatividad; en este sentido la creatividad es enseñar a los niños a hacerse dueños de su propio desarrollo autónomo.

✓ **Importancia metodológica**

A los docentes de educación básica, se les propone esta investigación en el marco del proceso de mejoramiento de habilidades creativas a través del juego, orientada a innovaciones pedagógicas en la mejora de aprendizajes y competencias de los estudiantes. Por tanto, el juego infantil, es una metodología que todo docente especialmente de educación inicial del siglo XXI deben asumirlo No solo para mejorar la coordinación motora de los niños, sino también para descubrir cómo el juego bien dirigido contribuye al desarrollo de la creatividad en diferentes ámbitos de su vida.

✓ **Importancia pedagógica**

En la Institución Educativa Inicial N° 150, es necesario que los docentes incidan en el juego, como una práctica pedagógica en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas, de modo que el juego y la creatividad, se constituyan en un gran aporte teórico y práctico en la actividad pedagógica, por lo que, el docente debe crear en el aula un ambiente óptimo, para que

los niños puedan expresar sus sentimientos e imaginación con mientras, realiza una actividad.

1.3. Viabilidad de la investigación

Hernández, Fernández y Baptista (2010), señala que “la viabilidad o factibilidad misma del estudio [debe] tomar en cuenta la disponibilidad de recursos financieros, humanos y materiales que determinarán, en última instancia, los alcances de la investigación” (p. 41). Desde esta perspectiva, consideramos que nuestra investigación será exitosa porque tenemos razones suficientes tales como a continuación indicamos:

- Se cuenta con apoyo de especialistas en metodología y especialistas que tienen dominio de la especialidad, quienes serán nuestro soporte de gran importancia.
- Se cuenta con bibliografía sobre el tema. Es una facilidad ahora la información acumulada en el internet y a su vez las bibliotecas virtuales y físicas como cuenta la UNHEVAL que nos facilitarán el uso de tesis, libros, artículos científicos y revistas científicas.
- Se cuenta con recursos económicos mínimo. Toda investigación requiere una inversión, para este efecto no contamos con apoyo institucional ni del Estado ni de la Universidad por lo que lo sustentaremos con nuestros ahorros.

Pese de las limitaciones socioeconómicas, del tiempo, distancia, tramites administrativas, asesoría y demás restricciones, hago lo posible la presente investigación. Pienso realizar este trabajo, siendo uno de mis grandes sueños, y mi mente cada día está en optar el grado de maestría.

1.4. Formulación del problema

1.4.1. Problema general

¿Cuál es el grado de influencia del juego infantil como estrategia en el desarrollo de la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco?

1.4.2. Problemas específicos

- a) ¿Cuál es el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la **creatividad mimética** en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco?
- b) ¿Cuál es el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la **creatividad analógica** en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco?
- c) ¿Cuál es el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la **creatividad narrativa** en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco?
- d) ¿Cuál es el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la **creatividad intuitiva** en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco?

1.5. Formulación de objetivos

1.5.1. Objetivo general

Determinar el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco.

1.5.2. Objetivos específicos

- a) Precisar el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la **creatividad mimética** en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco.
- b) Establecer el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la **creatividad analógica** en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco.
- c) Comprobar el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la **creatividad narrativa** en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco.
- d) Demostrar el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la **creatividad intuitiva** en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco.

CAPÍTULO II. SISTEMA DE HIPÓTESIS

2.1. Formulación de las hipótesis

2.1.1. Hipótesis general

El juego como estrategia permitió mejorar significativamente el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 150, perteneciente al Centro Poblado de Matacancha, distrito de Miraflores, provincia de Huamalés y al departamento de Huánuco.

2.1.2. Hipótesis específicas

- a) El juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la **creatividad mimética** en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco.
- b) El juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la **creatividad analógica** en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco.
- c) El juego como estrategia influencia significativamente en el desarrollo de la **creatividad narrativa** en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco.
- d) El juego como estrategia influencia significativamente en el desarrollo de la **creatividad intuitiva** en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco.

2.2. Operacionalización de variables

PLAN DE TRABAJO DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE							
ESTRATEGIA DIDÁCTICA “EL JUEGO”							
DISEÑO DE LA	PASOS (se define los pasos a seguir)	ACTIVIDADES/ TEMAS	CRONOGRAMA 2022			TÉ C.	INST.
			M	A	M		
ESTRATEGIA DIDÁCTICA “ EL JUEGO”	Se planifica las tareas a desarrollar	Sistematización del: Diseño Ejecución Evaluación De la estrategia didáctica “el juego”	X			BITÁCORA DE RÚBRICA	ESCALA DE ACTITUDES ACADÉMICAS SESIÓN DE APRENDIZAJE
	Se define las tareas a ejecutar	Organización de las dimensiones para desarrollar los temas: Estrategia juego motor para la mejora del desarrollo de la creatividad mimética.		X			

		<p>Estrategia juego social para la mejora del desarrollo de la creatividad analógica.</p> <p>Estrategia juego cognitivo para la mejora del desarrollo de la creatividad narrativa.</p> <p>Estrategia juego lógico para la mejora del desarrollo de la creatividad intuitiva.</p>					
	<p>Se define los criterios de Evaluación</p>	<p>Clasificación de ítems de evaluación de la escala de actitudes:</p> <p>Desarrollo de la creatividad mimética.</p> <p>Desarrollo de la creatividad analógica.</p> <p>Desarrollo de la creatividad narrativa.</p> <p>Desarrollo de la creatividad intuitiva.</p>			X		

VARIABLE DEPENDIENTE				
VARIABLE PARA SER EVALUADO	DIMENSIONES A SER EVALUADOS	INDICADORES DE LOGRO A SER EVALUADAS	TÉC.	INST.
LA CREATIVIDAD	Desarrollo de la creatividad mimética.	<p>Toma creativamente las ideas existentes.</p> <p>Asume otras ideas para usarlo de acuerdo a sus propias necesidades</p> <p>Aprenden mejor a través del juego y otras actividades prácticos.</p> <p>Aprende de forma más sencilla y divertida con el juego</p> <p>Utiliza sus ideas para solucionar sus problemas.</p>	BITÁCORA DE RÚBRICA	ESCALA DE ACTITUDES ACADÉMICAS
	Desarrollo de la creatividad analógica	<p>Compara ideas básicas para determinar su significado</p> <p>Compara estrategias elementales de aprendizaje</p> <p>Aprende de la actividad de otros grupos de compañeros.</p> <p>Soluciona problemas a partir de experiencias pasadas.</p> <p>Utiliza hábilmente la metáfora para explicar su entorno.</p>		
	Desarrollo de la creatividad narrativa	<p>Describe con habilidad lo que piensa</p> <p>Recrea un cuento con personajes ficticios.</p> <p>Relata acontecimientos culturales de su contexto</p> <p>Tiene facilidad para comunicar oralmente sus tradiciones</p> <p>Relata los mitos de su contexto con claridad</p>		

	Desarrollo de la creatividad intuitiva	Explica acontecimientos a partir de su propia experiencia Se imagina en soluciones de problemas en un momento de retiro Genera ideas que no tienen conexión con su realidad inmediata Desarrolla su inteligencia con el uso del lego. Relaciona intuitivamente las ideas que tiene con la realidad		
--	---	--	--	--

2.3. Definición operacional de las variables

a) Variable independiente

El juego como estrategia: En la educación inicial la actividad recreativa que cuenta con la participación generalmente con la participación de varios niños y niñas es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y relajamiento, pero a su vez ayuda a estimular de modo concreto la mental y el fortalecimiento físico. Afirmaremos que el juego fomenta la creatividad, para este efecto, utilizaremos como instrumento la escala de actitudes académicas sesión de aprendizaje

b) Variable dependiente

La creatividad: Al observar niños y niñas, veremos que la creatividad es intrínseca y natural en ellos, que hay, la necesidad de fortalecerlo. Entonces la creatividad entendida como la capacidad o habilidad del ser humano para inventar o crear cosas, que pueden ser ideas, representaciones físicas o simplemente representaciones imaginativas son importantes en los niños, porque se observa que ello enriquece su capacidad cognitiva y su capacidad de enfrentar problemas concretos, para este efecto utilizaremos como instrumento la escala de actitudes académicas.

CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes de investigación

✓ Internacionales

Iza, S. (2020). *Juegos verbales para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del subnivel inicial II de la unidad educativa Benjamín Carrión en el año lectivo 2019 2020*, (Tesis de maestría, Universidad central del Ecuador).

La presente investigación está enfocada en determinar ¿Qué efecto tienen los juegos verbales en el progreso del lenguaje oral en niños y niñas?, así como también va encaminado a brindar a las docentes parvularias, herramientas teóricas que tiene como fin identificar los tipos de juegos verbales, los beneficios, el correcto uso de los códigos lingüísticos, las diversas etapas del lenguaje considerando que el niño y niña atraviesas diferentes áreas lingüísticas que son precisas identificar puesto que nos ayudan a estimular de manera correcta el lenguaje oral. Se realizó un estudio cuali-cuantitativo de nivel descriptivo, con una muestra no probabilística formada por 50 niños/as y 10 docentes. Para recabar la información se usó la técnica de observación a los niños y una encuesta a los docentes. Estas herramientas fueron validadas previamente para su aplicación. (Iza, 2020, p. 23)

Conclusiones:

Luego de la aplicación de los instrumentos a los docentes se evidencio que realizan prácticas educativas empíricas para la aplicación de los juegos verbales ocasionados por un desconocimiento de los diversos tipos de juegos verbales.

La investigación demuestra que los docentes desconocen de los beneficios que ofrecen los juegos verbales en las diversas etapas lingüísticas en el nivel

inicial por lo cual no consideran esta estrategia metodológica constantemente en sus planificaciones.

Merchan, G. y Navarro, E. (2018). *Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de 3 a 4 años*. (tesis de licenciatura, Universidad Estatal de Milagro – Ecuador).

Este trabajo de investigación se lo lleva a cabo al momento que se observa la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años del nivel de educación inicial de la provincia del Guayas ciudad de Milagro. Es una investigación de campo que responde a un estudio cualicuantitativo, Se respalda con enfoques filosóficos, psicológicos, sociales y educativos para fortalecerlo. Para el desarrollo de la investigación se emplea como muestra 1 director, 3 docentes y 30 estudiantes. Este proyecto centra su trabajo en la importancia de la obtención de niveles crecientes de seguridad, confianza, convivencia armónica, construcción de operaciones del pensamiento y principalmente potenciar la creatividad en niños y niñas del Centro de Educación básica Juan E. Vargas. Este trabajo se complementa con una propuesta que consiste en el diseño de un Manual de juegos en el desarrollo de destrezas en la creatividad. (Merchan y Navarro, 2018, p. 26)

Conclusiones:

Los juegos contribuyen al desarrollo de la creatividad de los niños, por lo que no deberían ser descartados. Es necesario tener en cuenta su uso a la hora de estimular a los menores.

En este mismo análisis, la función que cumple el docente es de igual modo muy significativo, puesto que este profesional se encargará de enseñar, monitorear y retroalimentar; la funcionalidad del juego en el desarrollo creativo de sus discentes. Ya que él debe ser un ente creativo y dispuesta las peculiaridades que surjan en el desarrollo de la clase.

Vera, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. Emblematico Chordeleg*, (tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana – Ecuador). El presente trabajo de titulación se enfoca en analizar y determinar las variables que afectan al juego y la creatividad en niños de 2 a 3 años, en el Centro Infantil del Buen Vivir Emblemático de Chordeleg. Así también, se examinó las falencias y aciertos que surgen en el proceso educativo con respecto a desarrollar las potencialidades creativas y lúdicas. Para este fin, el trabajo de titulación parte de la investigación y asimilación de diferentes teorías en las que se abarque este enfoque lúdico-creativo. De la misma forma, se realizó un acercamiento a la realidad escolar para examinar las funciones y capacidades de las educadoras. Finalmente, por medio de instrumentos de validación, se pudo comprobar un estado real en el que se encuentra el Centro Infantil del buen Vivir Emblemático Chordeleg. El análisis realizado pretende asentar un corpus significativo de indagación para posteriores análisis. Es por esto que se ha realizado un examen minucioso de las variables que configuran este conjunto social. Las distintas preguntas formuladas están orientadas a explicar las concurrentes problemáticas que surgen en la cotidianidad en el Centro Infantil del Buen Vivir. (Vera, 2017, p. 26)

Conclusiones:

Los resultados han demostrado que los nexos entre juego y creatividad aun se encuentran sin asimilar en su totalidad. Además, una parte considerable de los niños no alcanzan logros que les permita asimilar al juego como potenciador de los procesos creativos. De esta manera, las educadoras tienen una gran responsabilidad pues en su potestad recae la imperiosa necesidad de promover al juego como una herramienta metodológica que potencie a la creatividad.

✓ **Nacionales**

Castañeda, L. (2018). *Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba*. (Tesis de maestría, Universidad San Pedro – Cajamarca).

El propósito de este estudio fue evaluar los efectos de la propuesta "Juego Libre" en el desarrollo psicomotor de 13 niños y niñas de edad preescolar (3 años) de la Escuela N° 374 Piobamba. Se emplearon técnicas de observación y se utilizaron dos instrumentos para evaluar la muestra: el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) de Haeussler y Marchant (2013) y una observación previa y posterior al programa de intervención. Se ha implementado un diseño pre experimental con un solo grupo, en el que se realizan mediciones antes y después de la intervención. Los alumnos de educación inicial experimentaron una visible mejoría en su desarrollo psicomotriz tras la implementación de actividades del juego libre, con un aumento del 82,35% en el resultado del post-test. Esta propuesta demostró ser una forma eficaz para aumentar el desarrollo psicomotriz de los niños de tres años de edad. (Castañeda, 2018, p. 20)

Conclusiones:

Se investigó el impacto del programa "juego libre" en el desarrollo psicomotor de los niños (as) de 3 años de la IE. N° 374 Piobamaba, Celendín - 2018.

Los alumnos de la Institución Educativa N° 374 Piobamaba, Celendín que han cursado 3 años en la educación inicial fueron tomados como muestra en el 2018, Antes de desarrollar el programa de juego libre, los estudiantes se encontraban en niveles de inicio y logro esperado; sin embargo, tras su aplicación, la mayoría de ellos alcanzaron tanto el logro esperado como el logro destacado.

Villanueva, L. (2018) *presentó su investigación "Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes*

Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca - Cajamarca” (tesis de Maestría, Universidad San Pedro)

El presente trabajo de investigación, tiene como objetivo determinar cómo la aplicación de juegos recreativos mejoró el aprendizaje significativo en el área de matemáticas en niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de la I.E.I. N° 123 Baños del Inca - Cajamarca 2018. Para el desarrollo con respecto a la metodología, el tipo de investigación fue explicativa, optando por el diseño de investigación pre experimental, con un solo grupo. La población estuvo constituida por 16 niños y niñas de 5 años de edad de la mencionada institución educativa. Luego de la aplicación del programa se obtuvo una ganancia pedagógica de 11.245 puntos, resultado obtenido luego de la diferencia de medias, también se apreció una disminución con respecto a la dispersión de 0.951, y la homogeneidad dada por el coeficiente de variación de 38.10% para el pre test y de 17.38% para el posttest respectivamente. Entre sus conclusiones menciona que la aplicación del programa basado en juegos recreativos es efectiva e incrementa el aprendizaje significativo en el área de matemáticas. (Villanueva, 2018, p. 25)

Conclusiones:

La aplicación de juegos recreativos fortalece las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca, 2018, con una media aritmética de 16.125 puntos. El nivel de aprendizaje significativo en el área de matemáticas de los resultados obtenidos del pre test y post test aplicado en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca, 2018, tuvo una ganancia pedagógica de 11.245 puntos, lo que refleja que la aplicación de los juegos recreativos fue eficaz.

Aguirre, A. (2019) “*Cuentos infantiles y desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 196*

del Centro Poblado San Miguel - Pisco – 2019” (tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo)

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal establecer el grado de relación entre los cuentos infantiles y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de edad en la I.E.I N° 196 “Santo Niño Jesús de Praga” del Centro Poblado San Miguel - Pisco - 2019. El investigador usó el método hipotético-deductivo, el estudio según su nivel de profundidad es una investigación descriptiva correlacional. El diseño de investigación que se seleccionó es el descriptivo correlacional. La población lo constituye en 70 niños de 5 años de la I.E.I N° 196 “Santo Niño Jesús de Praga” del Centro Poblado San Miguel de Pisco y la muestra lo constituye en 24 niños de la sección C de 5 años de la I.E.I N° 196 “Santo Niño Jesús de Praga” del Centro Poblado San Miguel de Pisco. Se utilizó como técnica la observación y como instrumento dos fichas de observación uno para medir la variable cuentos infantiles y el otro para medir la variable desarrollo de la creatividad. Como resultado se determinó que los cuentos infantiles se relacionan directamente con el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I N° 196 “Santo Niño Jesús de Praga” del Centro Poblado San Miguel– Pisco, 2019. Esto se demuestra mediante la obtención del coeficiente de correlación de Rho Spearman equivalente a 0,652. (Aguirre, 2019, p. 22)

Conclusiones:

Se estableció que los cuentos mágicos tienen una vinculación directa con el avance de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I N° 196 “Santo Niño Jesús de Praga” del Centro Poblado San Miguel– Pisco, en el año 2019. Se ha determinado que hay una fuerte correlación entre dos variables mediante el coeficiente de correlación de Rho Spearman, que es de 0,652. Se descubrió que los cuentos infantiles tienen un impacto directo en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años del Instituto Educativo Inicial N° 196 “Santo Niño Jesús de Praga” del Centro Poblado

San Miguel en Pisco, durante el año 2019. Se ha demostrado una correlación significativa entre las variables mediante el coeficiente de correlación Rho Spearman de 0,458.

Pérez, A. (2019). “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 334 Niño Jesús de Praga del centro poblado de San Antonio, Moquegua - 2018” (tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa)

La presente investigación tiene como propósito determinar, si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 334 Niño Jesús de Praga del centro poblado de San Antonio, Moquegua - 2018. La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 334 Niño Jesús de Praga. El investigador como metodología usó el tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue censal compuesta por 32 niños, a quienes se les evaluó mediante fichas de observación. Se tabularon los datos y con el Software SPSS v.21; asimismo, señala como resultado un nivel de confianza del 95%, que existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años (Pérez, 2019, p. 30)

Conclusiones:

Se observó una conexión entre la cantidad de tiempo dedicado a jugar en los sectores y el desarrollo de la creatividad entre los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 334 "Niño Jesús de Praga" del centro poblado San Antonio, Moquegua, donde el 40,6% de ellos alcanzaron los objetivos propuestos. La cantidad de tiempo de juego libre en los sectores de la Institución Educativa Inicial N° 334 "Niño Jesús de Praga" del centro

poblado de San Antonio, Moquegua influye en el desarrollo de la sensibilidad ante los problemas de los niños de 5 años.

✓ **Locales**

Córdova, S., Gómez, L. y Huete, M. (2016). *Aplicación del programa “la magia del juego” para estimular la creatividad en niños de primer grado de primaria de la I.E. N° 32973 El Gran Maestro, Pitumama – Huánuco*. (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilo Valdizán).

Con el fin de enfatizar y destacar la importancia de estimular la creatividad a edades tempranas, esta labor requiere una adecuada aplicación de métodos y técnicas propuestas por autores y expertos en el área. Queremos contribuir con un aporte sobre un tema importante de la creatividad, estimular esta capacidad en la los niños de educación primaria haciendo uso de estrategias secuenciales para contribuir al desarrollo de esta facultad primordial para el éxito personal. Tomando en cuenta nuestros objetivos, diseñamos y llevamos a cabo el Programa en 12 sesiones experimentales cuidadosamente seleccionadas, organizadas y sistematizadas de acuerdo con los intereses de los estudiantes, llegando a obtener la eficacia esperada del programa, Para el experimento, se utilizó un método experimental con dos grupos: el grupo de control y el grupo de experimentación. El instrumento empleado fue una lista de cotejo, adaptada por las investigadoras para la implementación del programa "La magia del juego", A través de la teoría de Torrence se puede estudiar la variación de la creatividad, especialmente observando los parámetros de originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración, Nosotros pudimos obtener resultados favorables en el Grupo Experimental en comparación con el Grupo de Control, que conservó el mismo nivel; confirmando así la viabilidad de la investigación. (Córdova, Gómez y Huete, 2016, p. 26)

Conclusiones:

Se determinó el nivel de creatividad antes de la aplicación del programa “LA MAGIA DEL JUEGO” con originalidad en dibujo, pintura y modelado en los niños de primer grado de primaria tanto en el grupo experimental y control era inadecuado. Después de la aplicación del programa demostramos que en el grupo experimental se tuvo una mejora significativa para estimular la creatividad a comparación del grupo de control siendo el adecuado.

Santillán, I. (2015). *Estrategias Lúdicas para la iniciación de la lecto escritura en los alumnos del III ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32418 Viscas, distrito de Singa-Huamalíes – Huánuco*. (Tesis de maestría, Universidad de Huánuco).

El trabajo de investigación tuvo como objetivo principal, demostrar las influencias de las estrategias lúdicas en la iniciación de la lecto escritura en los niños y niñas del III ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32418 Viscas del distrito de Singa, provincia de Huamalíes, Región Huánuco; Desde la perspectiva de una investigación de tipo aplicativo experimental y utilizando el diseño cuasi-experimental se ha aplicado 12 sesiones donde se han desarrollado actividades vivenciales con presentación de actividades lúdicas vale decir, se estudió como la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de la lecto escritura en los estudiantes de la I.E. 32418 Viscas. . La población estuvo conformada por la totalidad de 58 niños y niñas del III ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32418 Viscas: con una muestra de 29 niños y niñas del 2do grado sección “A” y 29 niños y niñas del 2do grado sección “B” del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 32418 Viscas antes y después del experimento y al finalizar el presente estudio se logró en el grupo experimental el desarrollo de las capacidades afectivas del desarrollo de la lecto escritura donde los instrumentos que se emplearon para la recolección de la información son: cuestionario

dirigido a los estudiantes, según los indicadores y dimensiones de la variable independiente y ficha de observación para medir los juegos y actividades lúdicas según los datos fueron procesados a través de tablas descriptivas en base a los resultados de la investigación que demuestran que las estrategias lúdicas si mejoran el desarrollo de la lecto escritura de los estudiantes demostrando los datos de la contrastación de la hipótesis. (Santillán, 2015, p. 25)

Conclusiones:

Es lo que se ha pretendido alcanzar con la investigación expresado en forma de enunciados en términos de perspectiva en cuanto a las fines y metas a lograr nos demuestra que el objetivo planteado se concluye que si la estrategia lúdica mejora la iniciación de la lecto escritura esto se corrobora con la prueba de hipótesis de acuerdo al valor obtenido con la prueba t de Student, se tiene que t calculada es 9,85 mayor al valor crítico $t = 1,67$, se rechaza la hipótesis nula, por lo que podemos concluir La aplicación de estrategias lúdicas desarrolla significativamente la lecto escritura en los alumnos de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32418 Viscas del distrito de Singa, provincia de Huamalíes – Huánuco mejoró significativamente el aprendizaje de la lecto escritura.

Cori, E. (2020). La hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares -2018. (tesis de segunda especialidad, UNHEVAL – Huánuco)

La presente investigación cuya finalidad fue determinar la relación o grado de asociación que existe entre el juego libre y el desarrollo de la creatividad. La investigación es de tipo no experimental de alcance descriptivo correlacional con un diseño también correlacional-transversal. La población en estudio estuvo constituida por 74 estudiantes matriculados de ambos sexos de la edad de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018. La muestra de estudio fue seleccionada en forma intencional, y estuvo

conformada por 41 estudiantes de 5 años. La técnica utilizada fue la observación y como instrumentos dos fichas de observación que midieron al juego libre y al desarrollo de la creatividad conformado por 12 ítems cada una, las mismas que fueron validados por juicio de expertos. Los resultados de la presente investigación indican que existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018, puesto que en la prueba de hipótesis el nivel de significancia o p-valor igual a cero es menor que el error estimado (0,01), se acepta la hipótesis de investigación, es decir, Del mismo modo dichas variables tienen relación muy alta ($r = 0.961$). (Cori, 2020, p. 30)

Conclusiones:

Se halló que hay una relación positiva entre el tiempo dedicado al juego libre y el desarrollo de la elaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares durante el año 2018, ya que el valor p fue menor que el margen de error (0,05). El juego libre está estrechamente relacionado con el desarrollo de la elaboración, con una relación positiva muy fuerte, con un valor de 0.947. De igual forma, el progreso de la elaboración se encuentra en un nivel elevado.

3.2. Bases teóricas

3.2.1 El juego.

a. Definición del Juego

Sin duda el juego constituye una de las actividades innatas que los niños y niñas realizan, esta naturaleza del niño el docente tiene que conocer y saber dosificar para usarlo creativamente en su actividad pedagógica. El juego “Es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va

acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente”. Los jóvenes se ocupan principalmente en juegos, lo cual es vital para su desarrollo intelectual, ya que esta actividad les ayuda a estimular sus habilidades y obtener mejores resultados. (Huizinga, 2009, p. 13)

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna.

b. La teoría del juego

El juego constituye una actividad que el hombre realiza durante su vida, para cumplir roles de socialización, procesos de aprendizaje e incluso procesos de recuperación emocional, es una resiliencia. Schiller, nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” Tener la habilidad de jugar es una característica innata de la humanidad, que contribuye al desarrollo y progreso de cada persona. (Schiller, 2002, p, 55)

Es evidente que el juego es un elemento imprescindible para todas las personas, especialmente para los niños pequeños. Esta actividad contribuye al desarrollo del ámbito cognitivo, emocional y social. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una herramienta que permite generar en los niños o niñas Incrementar el

conocimiento y mejora de habilidades mediante la adquisición de nuevos conceptos a partir de la propia vivencia para evitar dificultades.

“El juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que, por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente.” (Ortega, 1992, p. 85)

Por ende, al permitirle al niño y a la niña jugar, estarán aprendiendo, ya que estarán comunicándose y creando relaciones amistosas con las otras personas de su entorno, a su vez, Va a mejorar su lenguaje para lograr que sus ideas sean entendidas con claridad.

Otra parte, Piaget (1955), Propone que el desarrollo se compone de una secuencia de etapas, cada una con sus propias características, establecidas en la naturaleza de los individuos. Cada etapa implica la estabilidad y la concordancia de todas las habilidades mentales relacionadas con un grado particular de crecimiento que es propio de la edad del niño, según la teoría Piagetana, el juego infantil se divide en cuatro etapas: (a) etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los 2 años), (b) etapa preoperativa (de los 2 a los 6 años). (c) etapa operativa o concreta (de los 6 o 7 años hasta los 11) y (d) etapa del pensamiento operativo formal (desde los 12 años aproximadamente en lo sucesivo), Se puede decir que este teórico entiende el juego como una parte integrante del proceso de desarrollo en la infancia, sin excluir la idea de que el juego es una función separada. Además, se enlaza el juego con el pensamiento del niño, así como los elementos que influyen en éste. En conclusión, el juego y los factores que lo afectan se relacionan con todo el pensamiento infantil.

En realidad, A través del juego, el niño no solo desarrollará su personalidad, establecerá relaciones con los demás, adquirirá nuevos

conocimientos, sino que además disfrutará y aprenderá a buscar soluciones a problemas. El juego ofrece a los niños la posibilidad de indagar en varios aspectos de la vida cotidiana, lo cual les ayudará a obtener conocimientos significativos que les serán útiles a lo largo de su existencia. Es necesario que los niños utilicen tanto sus habilidades mentales como físicas al jugar, para que puedan desarrollar sus capacidades y destrezas siendo ellos mismos los protagonistas.

El juego es una forma de comunicación, en la que los niños se divierten y al mismo tiempo adquieren conocimientos, tal como lo han destacado grandes educadores como Rosseau, Según Comenio, la mejor manera de lograrlo es a través del método; y no se puede concebir el juego sin el aprendizaje y viceversa. Ellos logran captar la atención, despertar la curiosidad, fomentar la actividad, impulsar el deseo de indagar, experimentar, dar vida a fantasías, estimular la creatividad, satisfacer necesidades, gustos y sentimientos.

Autores como Read, Buber, Piaget, Furth, entre otros, coinciden en identificar al juego como la forma más evidente de expresión libre en los niños y como la expresión más elevada del desarrollo humano, pues se trata de una producción espontánea del niño y al mismo tiempo una copia de la vida humana en todas sus etapas y en todas sus relaciones; a su vez utiliza este último para desarrollar el juego de una manera original.

Piaget (1990:45), Se exponen distintas modalidades del proceso cognitivo conocido como pensamiento representativo, entre las que se encuentran la imitación, el juego simbólico y la imagen mental como solidarias unas de otras en un texto dicen:

“Los tres evolucionan en función del equilibrio progresivo de la asimilación y la acomodación -que construyen los dos polos de toda adaptación- determinando el desarrollo de la inteligencia sensorio motora”.

Es evidente que lo que más importa no es la asimilación y la acomodación en su estado actual, sino la representación. Esta característica esencial consiste en extender los límites del campo de adaptación, tanto en el

espacio como en el tiempo, para alcanzar algo que excede la percepción y la acción motora. Esto implica que las representaciones tienen la capacidad de representar algo que no se percibe de manera inmediata. Durante el juego infantil, el niño está abierto a nuevos conocimientos y descubrimientos. La presencia de un elemento externo a su conocimiento previo puede suscitar su interés de forma fortuita. En estas situaciones, el niño asimila el nuevo hecho en lugar de acomodarse a una tarea ya establecida. Esto quiere decir que el proceso de juego espontáneo se utiliza simbólicamente para asimilar un nuevo hecho que le interesa. En pocas palabras, el niño asimila el nuevo conocimiento, es decir, se enfoca en el hecho externo y lo incorpora a su esquema de conocimiento. Durante el juego, el niño ejerce sus conocimientos de una manera abstracta. No hay lugar para estereotipos baratos ni para soluciones apresuradas, por lo que el niño se acostumbra a esta tarea, lo que le permite ejercer su pensamiento creativo. Esto le permite aplicar sus habilidades de forma óptima y le da la oportunidad de desarrollar nuevas maneras de pensar.

b. Clasificación del juego

Según Moreno el juego se clasifica en 5 tipos:

• Juego funcional

“El juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida no desaparece después de esta edad, diferentes formas de juego funcional se van presentando en la vida del niño hasta llegar a la vida adulta: montar bicicleta, jugar y bromear con los compañeros, hasta asistir a una fiesta”.
(Minerva, 2001, p. 62)

• Juego de construcción

“Al juego de construcción, entiende que toda actividad conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, algo

que solo se crea en el imaginario del niño, quien rediseña, proyecta, crea, cambia y utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginario se logre proyectar en un instrumento concreto”. (Moreno, 2002, p. 80)

- **Juego simbólico**

“El juego simbólico para Huizinga, es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en la que el niño tiene que aprender a vivir”. (Huaranga, 2009, p. 36). Y “A partir de los 2 años surge por parte del niño la emergente capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado “juego simbólico”, representacional o sociodramático” (Moreno, 2002, p. 81).

- **Juego cooperativo**

“Es importante aplicar experimentos y estudios en el campo educativo para poder conocer el efecto de los juegos cooperativos y la influencia de este. Este autor realizó un estudio en niños de 5 años con una muestra de 73 Alumnos dividiéndolos en dos grupos uno se le aplicó juegos cooperativos y otros juegos tradicionales para conocer el efecto y la comparación de estos.” (Orlick, 1998, p. 58)

- **Juego de ficción**

Los niños disfrutan mucho con los juegos de ficción, lo que contribuye a su crecimiento cognitivo, social y cultural. Es una actividad fundamental en su desarrollo, El juego se vuelve un medio crucial para permitir que los niños se adapten a su entorno y logren interactuar con otros. Esta experiencia es una herramienta fundamental para que los pequeños entiendan cómo funciona el mundo que les rodea.

c. El juego como estrategia educativa

El juego desde el punto de vista pedagógico, debe ser considerado en la educación como una herramienta importante de aprendizaje. El juego que

se manifiesta muchas veces de manera libre o planificada debe ser considerado puntualmente en la etapa preescolar y escolar. Esta apreciación sobre el juego, es considerada así desde los años sesenta, “donde el juego surge como estructura y propuesta didáctica denominada “juego trabajo” y planteada como actividad a aplicarse en los jardines de infancia, con una forma especial de organizar el aula en espacios denominados “rincones”, cada espacio estaría vinculado con las actividades y contenidos que la docente enseña en forma grupal. Asimismo, el juego trabajo tiene una estructura didáctica, el momento de la planificación que supone la elección por parte de los estudiantes del rincón y la propuesta a trabajar; el momento del desarrollo donde los estudiantes juegan en los diferentes rincones; el momento del orden, y finalmente, el momento de la evaluación. Sin embargo, ante esta propuesta surgen oposiciones defendiendo la situación propia del juego como actividad libre del niño”. (Sarlé, 2008, p. 103)

3.2.2 Desarrollo de la creatividad

a. Definición de la Creatividad

Todo ser humano posee la capacidad de ser creativo, la cual le provee de una conexión con su interior que fomenta la intuición, la imaginación, la iniciativa y la percepción. Además, esta habilidad le ayuda a generar nuevas ideas o bien a hallar soluciones innovadoras para situaciones difíciles. Hay muchas visiones sobre el concepto de creatividad, con cada autor tratando de explicarla de una manera única.

La habilidad del ser humano para desarrollar conceptos novedosos y atractivos a partir de otras ideas, es decir, la aptitud para analizar y evaluar nuevos conceptos, la capacidad de abordar los dilemas que se presentan en el día a día y los desafíos académicos, es lo que se conoce como creatividad.

El desarrollo de la creatividad es un componente esencial para la formación de conocimientos, ya que permite que los niños se enfoquen en encontrar soluciones novedosas y originales a los problemas.

Según Guilford (1965) La creatividad implica una actitud de búsqueda de lo inesperado, alejándose de los patrones preestablecidos y lo que es previsible. Esto hace que el niño descubra algo que le resulta novedoso. Esta destreza se ha relacionado con ciertas aptitudes como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente, las cuales son características de los individuos creadores. No obstante, hay que destacar que la creatividad es una cualidad diferente a la inteligencia, pues no es un don de unos pocos, sino que es una propiedad compartida por toda la humanidad en distintos grados.

La cultura es resultado de la creatividad del hombre, entonces la creatividad es algo innato al ser humano, esta cualidad le permite al hombre imaginar, crear e innovar cosas e ideas en aras de su propio desarrollo y de la humanidad en general. “La consagración de un proyecto, viene dado por diversos factores que comprenden un estado de creatividad, para poder realizar lo que se desea. Es un sentido propio de cada quien y dependiendo de la personalidad del ser humano, este desarrollará la creatividad adecuada a fin de proporcionar nuevos horizontes en lo que ya está planteado”. (Chávez, 2019, p. 56)

Muchos autores describen la creatividad como la habilidad para darse cuenta del vacío que presenta una situación aparentemente bien realizada, por tanto, plantea nuevos puntos de vista. Pero la creatividad es incluso fundamental para detectar problemas que quizás nadie haya sabido que existe y para enfrentar esos problemas con soluciones innovadoras. La creatividad está vinculado al desarrollo del pensamiento, pero en este caso no al pensamiento convergente sino al pensamiento divergente, en lugar de tratar de dar una respuesta correcta la persona creativa

intenta buscar nuevos caminos para encontrar nuevas alternativas de solución.

Hurlack (2013) Nos dice “que unos de los significados más populares de la creatividad hacen hincapié en el hecho de hacer algo que sea nuevo y diferente. La mayoría de las personas creen que la creatividad se puede juzgar por el producto o lo que crea la persona, sin embargo, la creatividad no siempre genera productos que se puedan observar o juzgar. Por ejemplo, la ensoñación sabe de qué se trata. En consecuencia, la creatividad se puede considerar como un proceso mediante el cual se genere algo nuevo, ya sea una idea o un objeto en una disposición o una forma nueva. El hincapié en el acto de producir más que en el resultado final de la creación, se acepta en la actualidad como algo crucial para el concepto de la creatividad. (p.344).

b. Características de la creatividad

Autores como Torrance señala cuatro características importantes de la creatividad, estas son:

- “La originalidad es el aspecto más característico de la creatividad y que implica a ideas que nunca ni a nadie se le ha ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar la forma de resolver el problema de diversos cursos, como a nadie se le ha ocurrido”.
- “La flexibilidad, considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, es voltear la cabeza para otro lado buscando una visión más amplia o diferente a la que siempre se ha visto, por ejemplo: pensar en cinco maneras diferentes de combatir la escasez de alimento

en el mundo sin requerir mayor inversión, es posible que todas las respuestas sean soluciones para combatir el hambre.”

- “La fluidez, se refiere a la capacidad de generar una cantidad de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; en este caso se busca que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera respuesta es la mejor y nosotros estamos acostumbrados a quedarnos con la primera idea que se nos ocurra, sin ponernos a pensar en las otras posibles formas de darle solución al problema.”
- “La elaboración que es una característica importante de la creatividad ya que a partir de su utilización es como se ha avanzado más en la industria, la ciencia y las artes. Consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos”. (Torrance, 1962, p. 145).

c. Factores que influyen la creatividad

El hombre es un ser gregario, sin embargo, para que su socialización sea óptima es necesario que desarrolle ciertas habilidades, una de estas es la creatividad. La creatividad es importante porque le permite al individuo adaptarse de modo positivo a su entorno cultural y social. Por eso no es conveniente que la escuela desarrolle en el individuo una mente rígida o pensamiento convergente, porque este tipo de ambiente educativo no hará más que impedir el desarrollo de la flexibilidad mental o los pensamientos divergentes. “En consecuencia es un hecho aceptado que al igual que cualquier otro potencial, el ambiente debe proporcionar oportunidades para ese desarrollo. De igual modo el medio ambiente es importante en la habilidad de los individuos para ser más creativos, pues el que tenga la

oportunidad para explorar el entorno les provee a los chicos la información necesaria para hacer asociaciones novedosas que son muy importantes para el desarrollo creativo, si por el contrario estuvieran impedidos de hacer estas asociaciones, las habilidades creativas se ven refrenados”. (Cori, 2020, p. 54)

d. Tipos de la creatividad

Según Jeff DeGraff, reconocido experto en creatividad, hay cinco tipos de creatividad: la creatividad mimética (copiar y aplicar), la creatividad analógica (plantear semejanzas y usar figuras retóricas), la creatividad bisociativa (unir dos elementos aparentemente inconexos para crear una nueva idea), la creatividad intuitiva (crear ideas en la mente sin ninguna idea prefijada de antemano) y la creatividad narrativa, esto es, la capacidad de crear historias, de conectar a los personajes, de componer una narración con éstos, unas acciones, un lugar y un tiempo dados, y asimismo jugar con las descripciones y los diálogos.

✓ Creatividad Mimética:

Para: (Degraff, 2015) expresa:

La mimesis se refiere a la imitación o copia de una idea, y es una de las formas más básicas de crear. Este proceso se utiliza con frecuencia para facilitar el aprendizaje. No obstante, la creatividad también se encuentra en el hecho de poder tomar una idea y aplicarla en otro ámbito.

Para el autor la mimesis es una imitación, por lo que se lo ve como una manera primitiva y es a base del proceso de aprendizaje, por lo que el autor indica que se debe tomar ideas.

El adjetivo “mimética” proviene de la palabra “mimesis”, empleada para denotar la imitación de otros. Este es uno de los tipos de creatividad más básicos, puesto que no requiere de preparación. En el ámbito educativo es muy empleada para poder aplicar las diferentes técnicas o conocimientos adquiridos en una asignatura en otras.

✓ **Creatividad Bisociativa:**

Para (Degraff, 2015) sostiene que:

El término “bisociativo” fue creado por el novelista Arthur Koestler para explicar la conexión efímera que se produce entre nuestros pensamientos racionales con los intuitivos, generando lo que llama momentos Eureka, generando un concepto innovador. Puedes intentar poner en práctica esta creatividad a través de un bombardeo de ideas para ver cuál retienes.

Por medio de este término se indica que cuando se concretan los pensamientos racionales con los intuitivos.

Se caracteriza por fluidez, flexibilidad y flujo, tres términos condensados en un solo conocido como las 3F. Estos plantean que la bisociación se lleva a cabo por medio de la reunión de ideas muy distintas, que pueden ser ordenadas de manera ingeniosa en determinado punto del proceso, que resultará ameno al individuo y permitirá el flujo de las mismas para la obtención del resultado.

✓ **Creatividad Analógica**

Para (Degraff, 2015) menciona:

Los más grandes innovadores han utilizado analogías para resolver problemas complicados. Las analogías nos permiten pasar información de un dominio a otro para lidiar con problemas desconocidos. Por lo tanto, para al autor las analogías te permiten pensar fuera de los parámetros comunes y dar lugar a nuevas ideas. Puedes tomar lo conocido e intentar crear una analogía hacia lo desconocido, un proceso que en el mundo del arte se conoce como “desfamiliarización”.

Esto quiere decir que para poder comprender aquellas cosas que se desconocen, el individuo recurre a aquellas que sí conocen; a través de la comparación en base a semejanzas y de las metáforas, se logra digerir la nueva información.

✓ **Creatividad Narrativa**

(Degraff, 2015) Las historias suelen seguir un orden coherente, en general basado en la cronología. Suponen una mezcla compleja de personajes, acciones, tramas y gramática. La manera en la que cuentas la historia también incide en su atractivo.

Interpretando al autor nos indica que es sencillo de construirlas y crear algo nuevo, por lo que puede ser sumamente útil para pensar de maneras diferentes.

Se refiere concretamente a la capacidad que tiene una persona para crear historias. Para ello, se vale de la conexión de los diversos elementos que componen una narración, como los personajes, el ambiente, las acciones, el tiempo, el tipo de narrador, y ciertos recursos como el diálogo, la descripción y el buen ejercicio gramatical.

✓ **Creatividad Intuitiva**

Según (Degraff, 2015) señala que: La intuición no es algo que podamos amoldar con tanta facilidad, sino que debes lograr vaciar tu mente. Existen numerosas formas de lograrlo (meditación, yoga, cánticos...), pero supone crear un estado de consciencia tal para que las ideas empiecen a fluir con naturalidad.

Por lo tanto, para el autor la intuición no se puede demostrar con facilidad se debe practicar mucho con el cerebro por medio de técnicas de meditación, lo cual ayuda a que nazcan las ideas

3.3. Bases conceptuales

Creatividad

La creatividad es un elemento importante en el desarrollo de la ciencia y la humanidad en general. Literalmente la creatividad, es considerada como la capacidad o habilidad del ser humano para inventar o crear cosas, que pueden ser objetos físicos, conceptos, representaciones o simplemente fantasías. Se trata de la posibilidad de generar lo novedoso: nuevos conceptos, nuevas ideas o

nuevas asociaciones entre ellos, lo cual conduce habitualmente a nuevas soluciones a los problemas.

El juego

El juego es hasta determinante en la creatividad sobre todo de los niños. La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más niños y niñas o participantes en general es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también debe cumplir un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

Elaboración

Es la actividad que no se paraliza con una única respuesta ante un problema, todo lo contrario, constituye la libre asociación de ideas e imágenes. Es la reestructuración de lo conocido de un modo nuevo e innovador. En definitiva, provoca la creatividad es importante para enfrentar los nuevos retos, por el contrario, el llamado pensamiento convergente el que evoca ideas y trata de encadenarlas para llegar a un punto ya existente y definido, no ayuda en el desarrollo del individuo.

Flexibilidad

La flexibilidad es la capacidad que posee un objeto o una persona de doblarse, sin que exista el riesgo de que pueda quebrarse. De igual manera, flexibilidad es importante para que un individuo pueda adaptarse a los diversos cambios que se puede presentar durante su vida o acondicionar las normas a las distintas circunstancias o cambios.

Fluidez

Es la habilidad para generar con facilidad un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería, por ejemplo, pidiéndole al alumno que relacione hechos con palabras o viceversa.

Originalidad

El conocimiento se sustenta en la tradición, sin embargo, pero una idea, un proceso, un producto es original si contiene algo único o diferente. Por tanto, la producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas ideas que el alumno propone.

Viabilidad

Es la capacidad que tiene el ser humano de producir ideas o soluciones que sean realizables en la práctica.

Mimética

Es la capacidad para copiar, imitar o reproducir algo de forma idéntica; es decir, la que se imita los gestos, forma de hablar y otras características de una persona.

Analógica

Es la capacidad para resolver problemas más complejos; se usa para transferir la información que entendemos y dominamos con el objetivo de resolver dificultades.

Narrativa

Es la capacidad de crear historias, que suelen seguir un orden constante; a su vez, tienen un fin dentro de la historia. Se usa como una pequeña historia o idea para comenzar su narración.

Intuitiva

Es la capacidad de recibir ideas y desarrollarlas en la mente sin necesidad de imágenes externas; es decir, se adquiere un conocimiento sin la necesidad de emplear un análisis o un razonamiento anterior. Algunos ejemplos de este tipo de conocimiento: Saber cuándo una persona está feliz. Saber cuándo una persona está triste.

CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO

4.1. Ámbito

La investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa Inicial N° 150 del Centro Poblado de Matacancha, que se encuentra ubicado en el distrito de Miraflores que pertenece a la provincia de Huamalíes, departamento de Huánuco. Esta localidad es una zona agrícola, donde produce en su mayoría la papa, también cebada, trigo, habas, olluco y mashua. Igual manera desarrolla la crianza de ganado ovino, porcino, vacuno, caballar y asnal.

4.2. Tipo y nivel de investigación

4.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación que se usó para el desarrollo del trabajo de investigación es APLICADA, ya que tuvo el propósito de determinar el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 150 Matacancha, Huánuco.

“...el objetivo principal de la Investigación Científica Aplicada es predecir el comportamiento específico de una determinada configuración, a fin de poner en práctica el conocimiento teórico y ser capaz de proyectarlo e idear la mejor forma de aplicarlo a la vida real, en aras de mejorar el bienestar humano, a través de productos útiles, hechos en base a sistemas eficientes”.
(Stanovich, 2007, p. 106).

4.1.2. Nivel de investigación

El presente estudio es de nivel EXPLICATIVO, cuyo propósito es hallar los conocimientos o motivos por los cuales ocurren los hechos del fenómeno estudiado, observando las causas y los efectos que existen, e

identificando las circunstancias. Con la investigación explicativa se intenta aclarar cómo es exactamente el problema del que se quiere obtener información. Como dice la palabra «explicativa», se trata de explicar (explicar causas), no solo de describir (explicar cómo es).

“Van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas”.

“Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación), además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia.” (Hernández, 2006, p. 108)

4.3. Población y muestra

4.3.1. Descripción de la población

La población es representada por 40 niños y niñas, que constituyen el 100% de la población de la Institución Educativa Inicial N° 150 del Centro Poblado de Matacancha, distrito de Miraflores, provincia de Huamalíes, departamento de Huánuco.

POBLACIÓN	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
	18	22	40

FUENTE: Nomina de Matricula 2022

4.3.2. Muestra y método de muestreo

✓ Muestra

MUESTRA	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL

	08	12	20
--	----	----	-----------

FUENTE: Nómina de Matrícula 2022

✓ **Método de muestreo**

El tipo de muestreo es no probabilístico, porque se basó en la libre elección de la muestra por el investigador.

“Las muestras no probabilísticas también llamadas muestras dirigidas, suponen un procedimiento de selección informal. Se utilizan en muchas investigaciones y a partir de ellas, se hacen inferencias sobre la población”. (Hernández, 2003, P. 326)

4.3.3. Criterio de inclusión y exclusión

a) Criterios de inclusión

- Estudiantes que tienen dificultad en su desarrollo de la creatividad mimética.
- Estudiantes que tienen dificultad en solucionar problemas.
- Estudiantes que tienen problema en innovar ideas o manejar conceptos análogos.

b) Criterios de exclusión

- Estudiantes que tienen un desarrollo básico de la creatividad mimética.
- Estudiantes que no tienen problemas en su desarrollo analógico.
- Estudiantes que no tienen problemas para desarrollar su creatividad narrativa.
- Estudiantes que no tienen problema en innovar ideas o manejar conceptos análogos

4.4. Diseño de investigación

El tipo de diseño más adecuado para encaminar nuestro proceso de investigación era CUASI-EXPERIMENTAL con pre prueba – post prueba para un solo grupo, en este tipo de diseño, la variable dependiente es medida antes y después de que

aplique la estrategia didáctica “el juego”. Luego se mide la magnitud del cambio. Según Tamayo (2004, p. 86), así tenemos:

	PREPRUEBA	TRATAMIENTO	POSTPRUEBA
Gu	T1	X	T2

Donde

P1 = Pre prueba para medir la situación del desarrollo de la creatividad antes del tratamiento de la variable independiente: estrategia didactica “el juego”

X= Aplicación de la estrategia “el juego”

P2= Post prueba para medir la situación del desarrollo de la creatividad despues del tratamiento de la variable independiente.

El diseño de grupo único: En este diseño, se realiza una medición inicial (pretest o preprueba) antes de aplicar una intervención o tratamiento y se realiza una medición final (postest o postprueba) después de la intervención. No se compara con un grupo de control y no se controlan factores de confusión.

4.5. Técnicas e instrumento

4.5.1. Técnicas

Técnica: Bitácora de rúbrica

Como herramienta de investigación nos será útil como apoyo que seguirá un orden cronológico de acuerdo al progreso del desarrollo de la creatividad de los estudiantes de nivel inicial componentes de la muestra. La bitácora de rúbrica tiene como propósito compartir percepciones, dimensiones e indicadores que faciliten y permitan evaluar con la mayor objetividad el avance en el logro de hábitos para generar la creatividad.

Sintetiza el desarrollo de la variable dependiente como consecuencia de la aplicación de la variable independiente.

La bitácora de rúbrica es un instrumento de investigación útil para tomar nota de los resultados del trabajo de campo. Gracias a ello, los experimentos que se realicen posteriormente, pueden ser repetidos en el momento que se desee, obteniéndose los mismos resultados: la bitácora debe guardar las condiciones exactas bajo las cuales se ha trabajado. Además, en ella se pueden escribir ideas e hipótesis derivadas del desarrollo empírico. (Raúl Alva, 2011, p. 10)

4.5.2. Instrumentos

Escala de actitudes académicas:

Instrumento para medir la predisposición de un estudiante a reaccionar de un modo determinado ante una situación de aprendizaje, en el caso específico de la investigación, ante el progreso de adquisición de hábitos para generar la creatividad. Este instrumento se encuentra dirigido en general, a la medición de aspectos relativos a la “intensidad” de un aprendizaje o una actitud de un estudiante frente al conocimiento.

“Esta escala es un instrumento estructurado, de recolección de datos primarios utilizado para medir variables en un nivel de medición ordinal a través de un conjunto organizado de ítems, llamados también sentencias, juicios o reactivos, relativos a la variable que se quiere medir, y que son presentados a los sujetos de investigación con respuestas en forma de un continuo de aprobación-desaprobación para medir su reacción ante cada afirmación; las respuestas son ponderadas en términos de la intensidad en el grado de acuerdo o desacuerdo con el reactivo presentado y esa estimación le otorga al sujeto una puntuación por ítem y una puntuación total que permite precisar en mayor o

menor grado la presencia del atributo o variable” (Blanco, 2000 p. 36).

4.5.2.1. Validación de los instrumentos para la recolección de datos

La validez del instrumento de recolección de datos de la presente investigación, se realizó a través de la FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS, proporcionado por la Escuela de Posgrado, a través del Reglamento de Grados y Títulos; realizada por docentes con el grado de doctor y especialistas en investigación educativa, quienes consideraron:

- ✓ La relevancia: importancia de las preguntas.
- ✓ Coherencia: criterio lógico.
- ✓ Suficiencia: para la medición
- ✓ Claridad: de comprensión fácil

4.5.2.2. Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos

Esta investigación requirió de un tratamiento lógico con el fin de obtener un resultado que pudiera ser apreciado por la comunidad educativa como tal. La confiabilidad muestra hasta dónde los resultados que se obtengan con la aplicación de algún instrumento son verdaderamente útiles, sólidos y consistentes, es decir, que, si se recogiera nuevamente, en la misma forma y con ese instrumento, realmente serían los mismos resultados. Para medir la confiabilidad de nuestro instrumento usamos la prueba estadística conocida como Alfa de Cronbach que nos dio como resultado: (se encuentra en anexos)

- ✓ La estadística de fiabilidad de la estrategia didáctica “el juego” nos dio como resultado 0,89 – 0,82
- ✓ La estadística de fiabilidad del desarrollo de la creatividad nos dio como resultado 0,89 – 0,89

4.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

✓ **Procesamiento de datos**

Mediante el procesamiento de datos, hemos reunido información de manera progresiva en el trabajo de campo, los resultados que se obtendrán permitirá validar la hipótesis.

✓ **Análisis de datos**

La interpretación se realizará sobre el resultado de trabajo de campo obtenido y expresado en el cuadro estadístico y el gráfico respectivo, la misma que tiene como característica esencial su objetividad e independiente del intérprete. Su finalidad es que los resultados puedan ser comprendidos y expresados de manera clara. Concepto está muy relacionado con la hermenéutica. Cognitivamente la operación de interpretación es el opuesto a la operación de representación.

4.7. Aspectos éticos

La investigación se sustenta sobre parámetros éticos, tales como:

- a. Consentimiento informado: los estudiantes que forman parte del grupo experimental, voluntariamente a través de un documento (Anexo 04) deciden participar en el proceso de tratamiento del diseño de investigación
- b. Estilo APA: se hizo usos de estas normas para realizar la investigación como parte de trabajo académico, fue útil como sistema de referencias aceptado por la unidad de posgrado de la facultad de ciencias de la educación, aceptado como reglas relacionadas con el uso de citas y referencias bibliográficas.
- c. Propiedad intelectual: Se mantuvo respeto al derecho de la propiedad intelectual referida al **goce de beneficios y a la protección jurídica que tienen los creadores e innovadores de teorías filosóficas, educativas y pedagógicas, evitando el plagio como forma de reconocimiento de la creatividad e innovación del autor.**
- d. Dimensión ética: Para el caso particular de nuestra investigación, la ética de investigación es una guía, una orientación de respeto a la verdad científica.

CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Análisis descriptivo

RESULTADOS	
DEL ÍNDICE DE INFLUENCIA DE LA	<i>ESTRATEGIA DIDÁCTICA “EL JUEGO” PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MIMÉTICA</i>

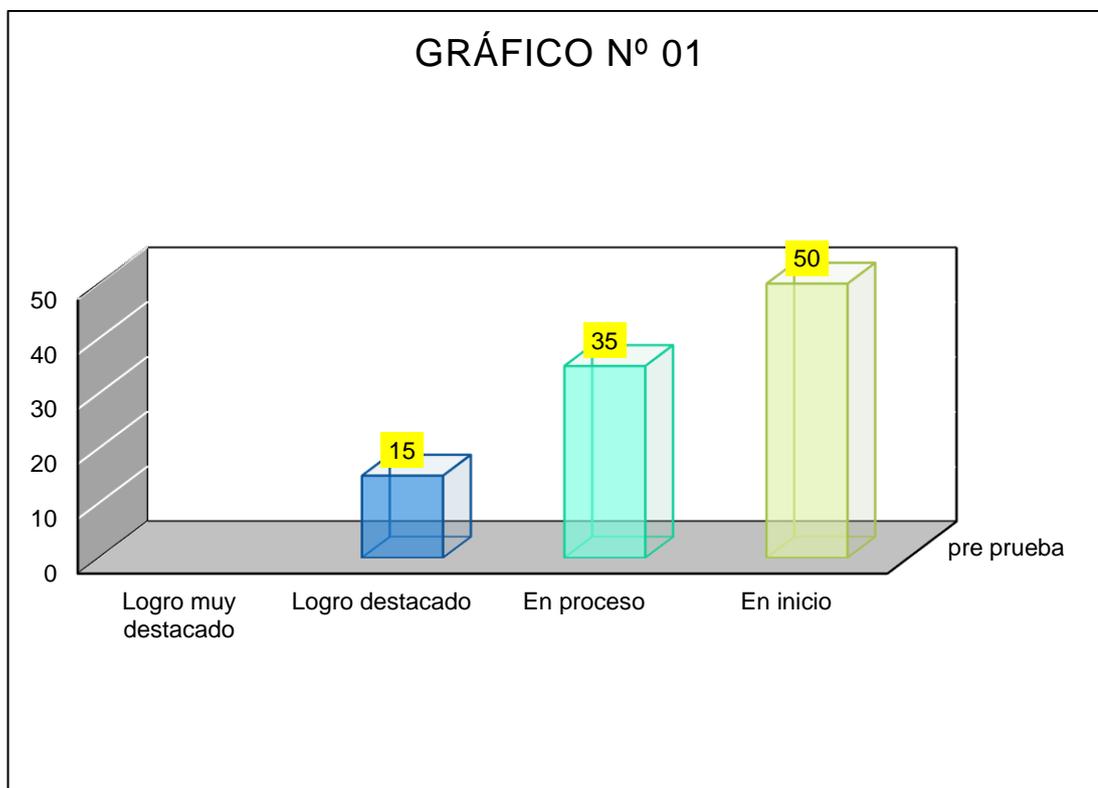
TABLA N° 01

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 01	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Toma creativamente las ideas existentes</i>	Logro muy destacado			11	55
	Logro destacado	03	15	06	30
	En proceso	07	35	03	15
	En inicio	10	50		
TOTAL		20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



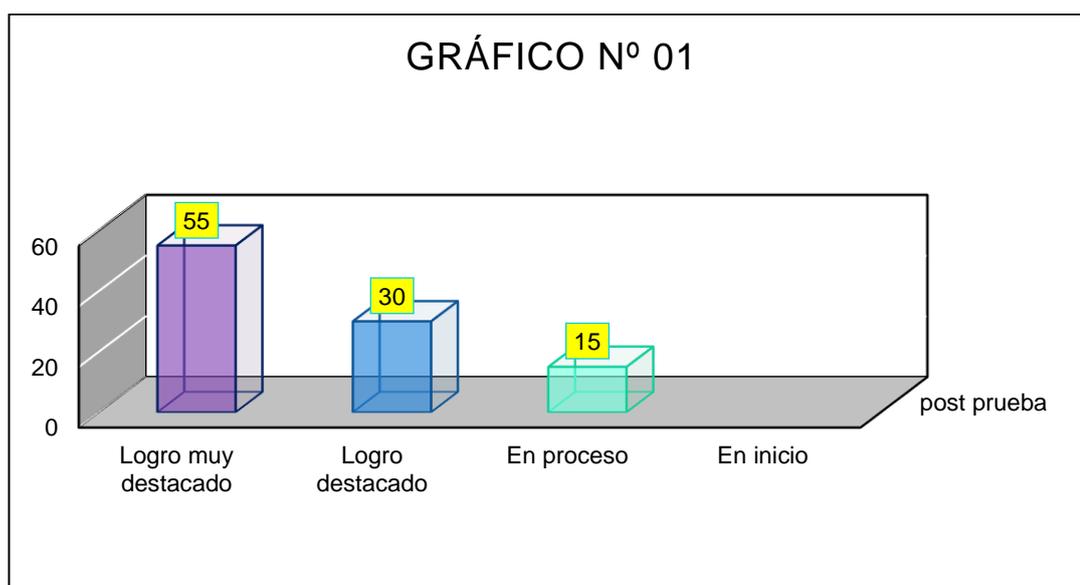
Fuente: tabla N°01

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, antes de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” dando los siguientes datos estadísticos mostrados en la tabla N° 01: en el indicador: *Toma creativamente las ideas existentes*.

- ✓ 3 (15%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 7 (35%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 10 (50%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°01

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 01, después de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Toma creativamente las ideas existentes*.

- ✓ 11 (55%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.

- ✓ 6 (30%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 3 (15%) los niños mostraron estar en proceso.

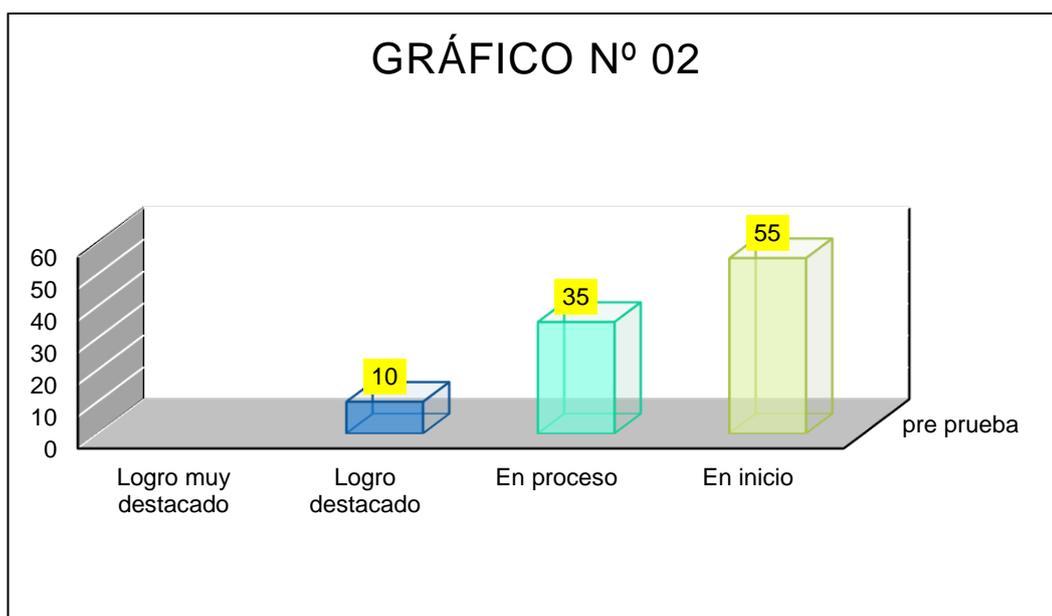
TABLA N° 02

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 02	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Asume otras ideas para usarlo de acuerdo a sus propias necesidades</i>	Logro muy destacado			10	50
	Logro destacado	02	10	08	40
	En proceso	07	35	02	10
	En inicio	11	55		
TOTAL		20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



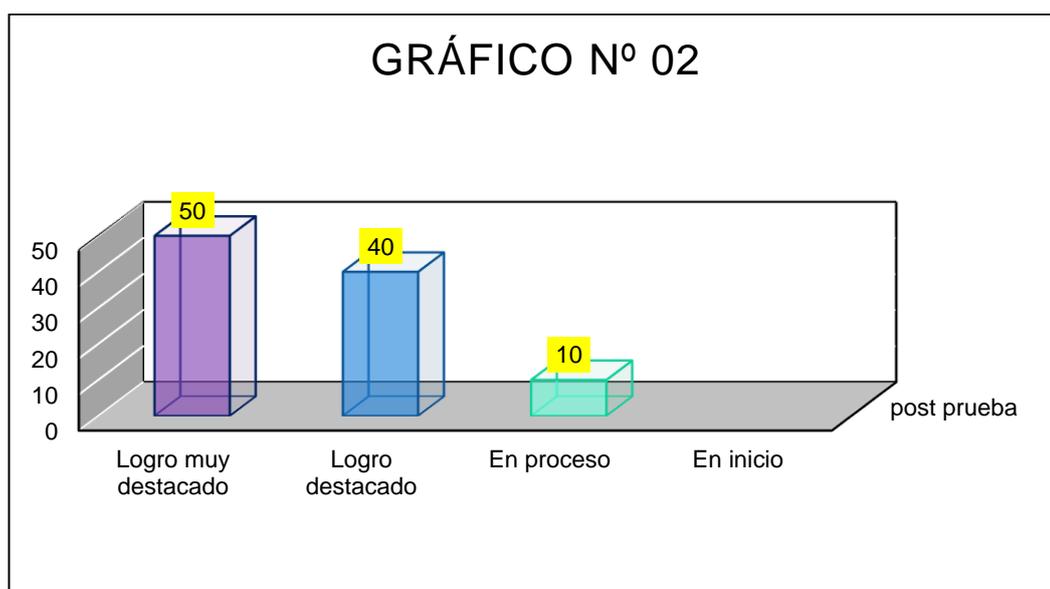
Fuente: tabla N°02

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, antes de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” dando los siguientes datos estadísticos mostrados en la tabla N° 02: en el indicador: *Asume otras ideas para usarlo de acuerdo a sus propias necesidades*.

- ✓ 2 (10%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 7 (35%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 11 (55%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°02

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 02, después de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Asume otras ideas para usarlo de acuerdo a sus propias necesidades*.

- ✓ 10 (50%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.

- ✓ 8 (40%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 2 (10%) los niños mostraron estar en proceso.

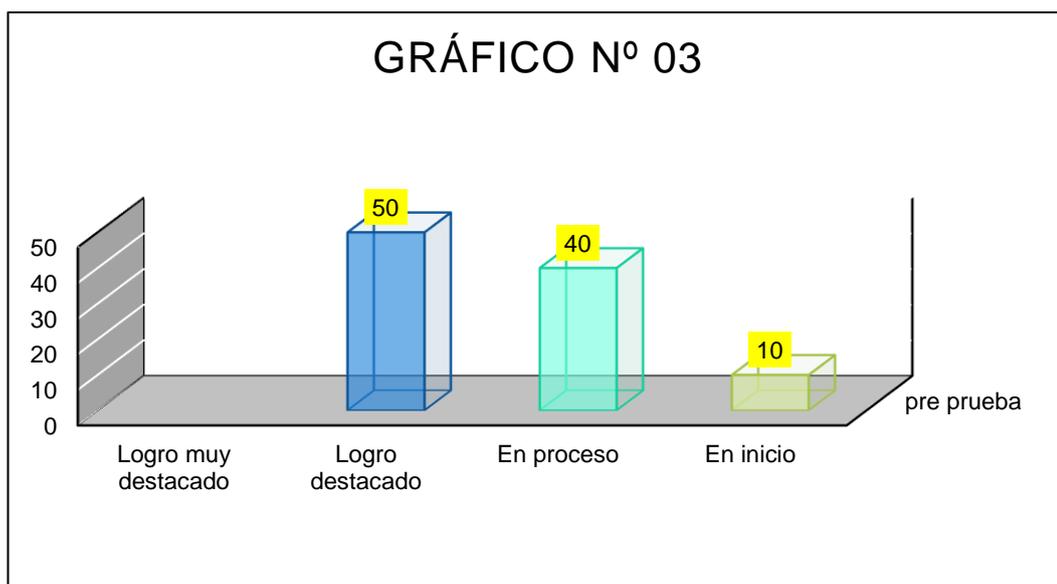
TABLA N° 03

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 03	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Aprenden mejor a través del juego y otras actividades prácticas</i>	Logro muy destacado			09	45
	Logro destacado	03	15	08	40
	En proceso	06	30	03	15
	En inicio	11	55		
TOTAL		20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



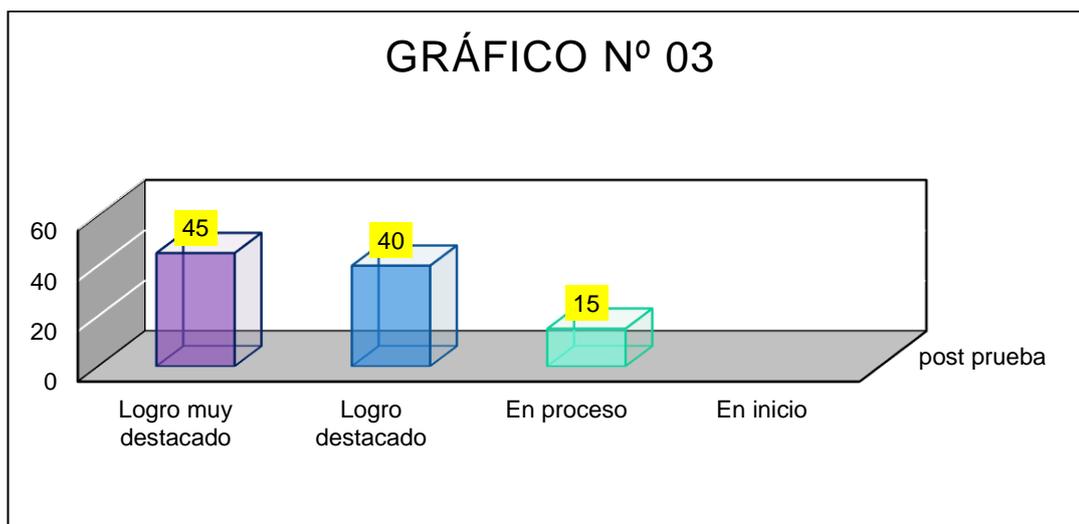
Fuente: tabla N°03

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, antes de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” dando los siguientes datos estadísticos mostrados en la tabla N° 03: en el indicador: *Aprenden mejor a través del juego y otras actividades prácticos*.

- ✓ 3 (15%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 6 (30%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 11 (55%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°03

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 03, después de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Aprenden mejor a través del juego y otras actividades prácticos*.

- ✓ 9 (45%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 8 (40%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 3 (15%) los niños mostraron estar en proceso.

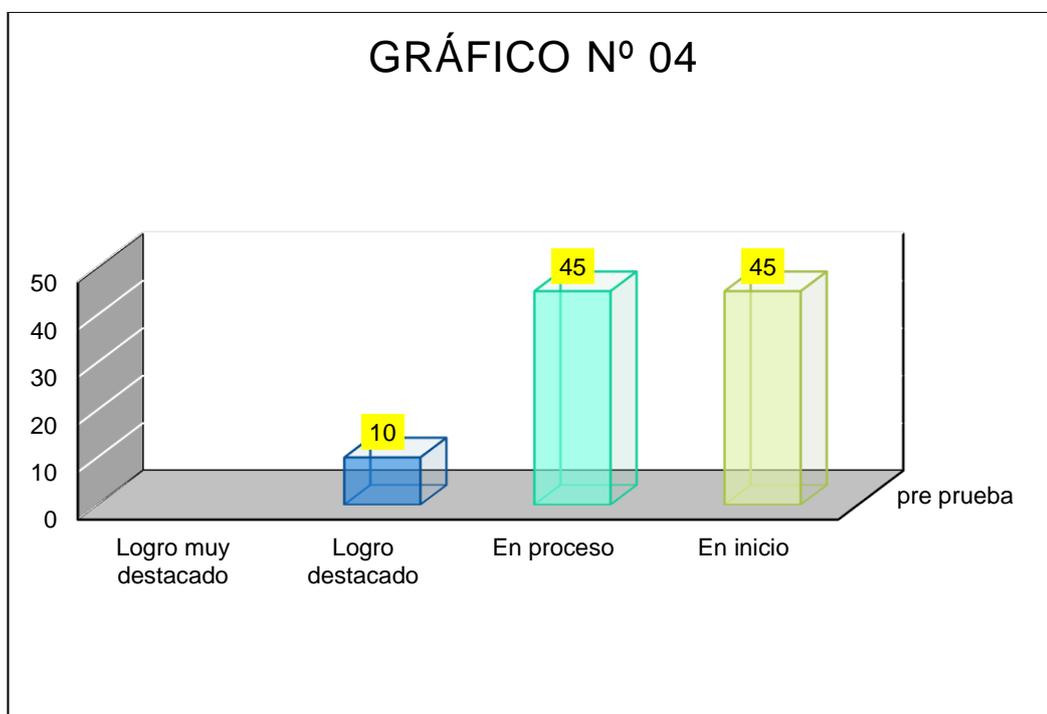
TABLA N° 04

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 04	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Aprende de forma más sencilla y divertida con el juego</i>	Logro muy destacado			10	50
	Logro destacado	02	10	08	40
	En proceso	09	45	02	10
	En inicio	09	45		
	TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



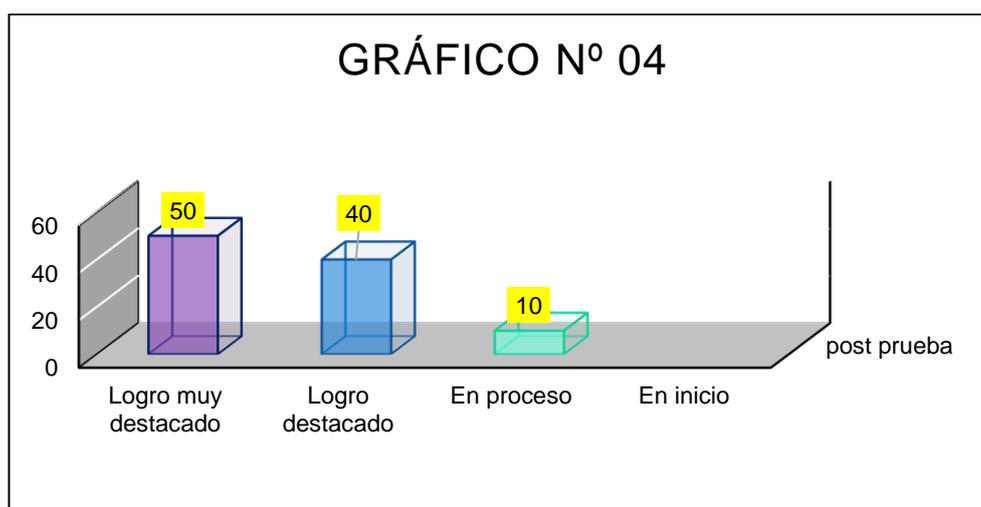
Fuente: tabla N°04

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, antes de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” dando los siguientes datos estadísticos mostrados en la tabla N° 04: en el indicador: *Aprende de forma más sencilla y divertida con el juego*.

- ✓ 2 (10%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 9 (45%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 9 (45%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°04

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 04, después de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Aprende de forma más sencilla y divertida con el juego*.

- ✓ 10 (50%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 8 (40%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 2 (10%) los niños mostraron estar en proceso.

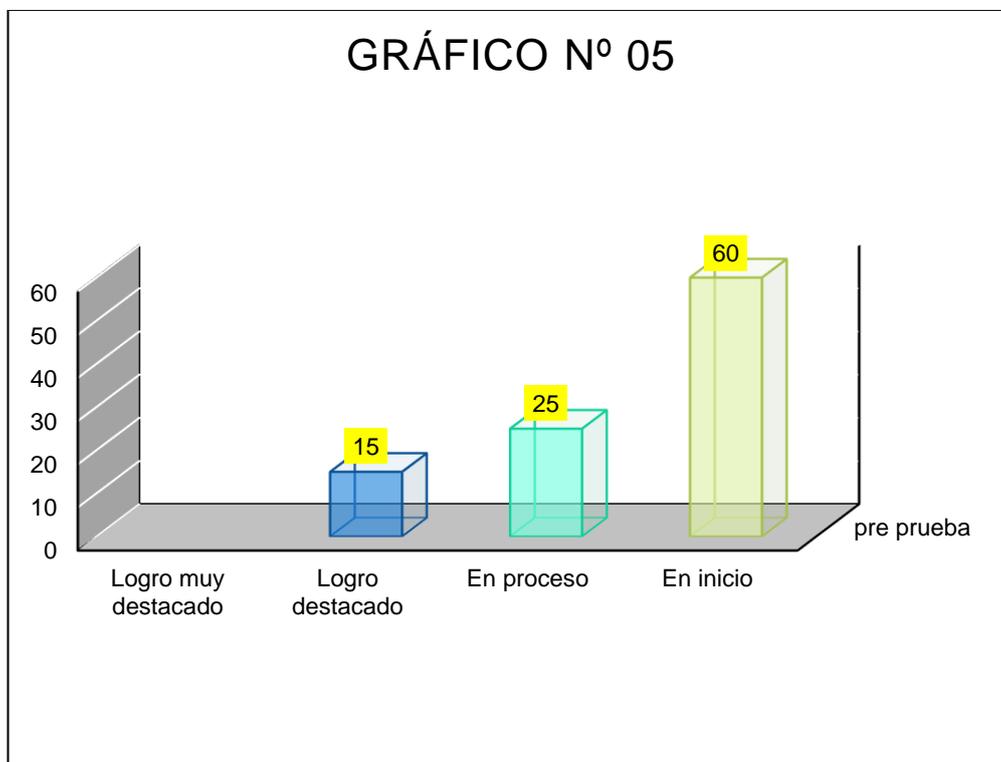
TABLA N° 05

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 05	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Utiliza sus ideas para solucionar sus problemas</i>	Logro muy destacado			12	60
	Logro destacado	03	15	06	30
	En proceso	05	25	02	10
	En inicio	12	60		
TOTAL		20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



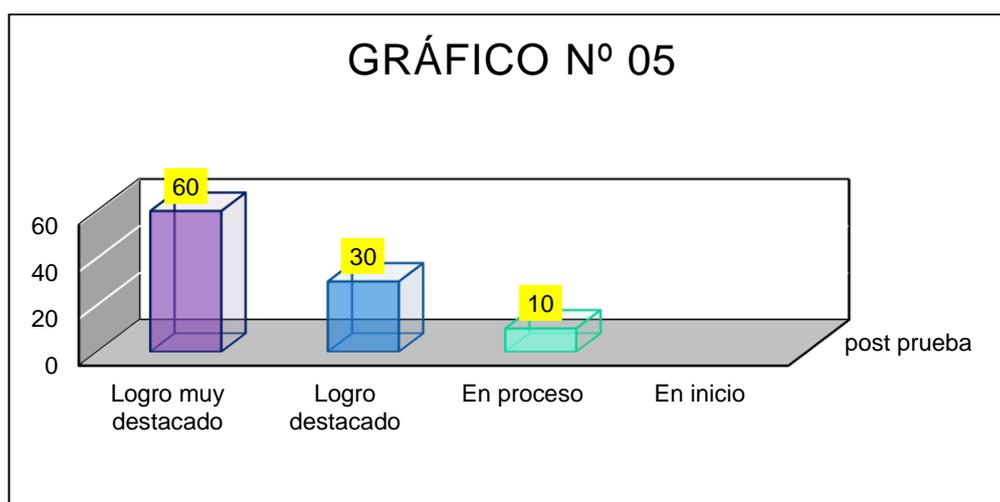
Fuente: tabla N°05

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, antes de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” dando los siguientes datos estadísticos mostrados en la tabla N° 05: en el indicador: *Utiliza sus ideas para solucionar sus problemas.*

- ✓ 3 (15%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 5 (25%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 12 (60%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°05

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 05, después de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Utiliza sus ideas para solucionar sus problemas.*

- ✓ 12 (60%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 6 (30%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 2 (10%) los niños mostraron estar en proceso.

RESULTADOS	
DEL ÍNDICE DE INFLUENCIA DE LA	<i>ESTRATEGIA DIDÁCTICA “EL JUEGO” PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ANALÓGICA</i>

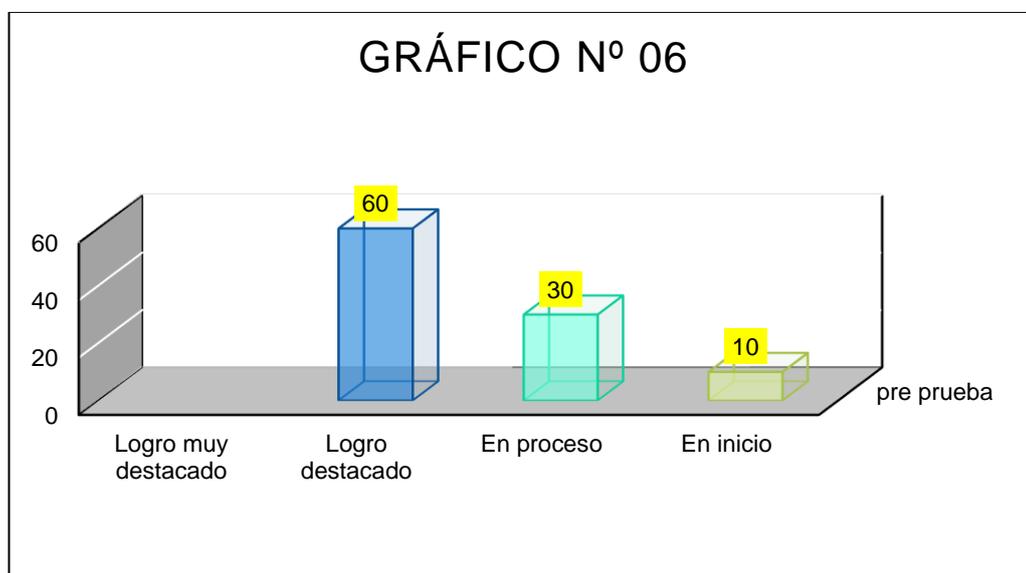
TABLA N° 06

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 06	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Compara ideas básicas para determinar su significado</i>	Logro muy destacado			08	40
	Logro destacado	02	10	10	50
	En proceso	09	45	02	10
	En inicio	09	45		
	TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



Fuente: tabla N°06

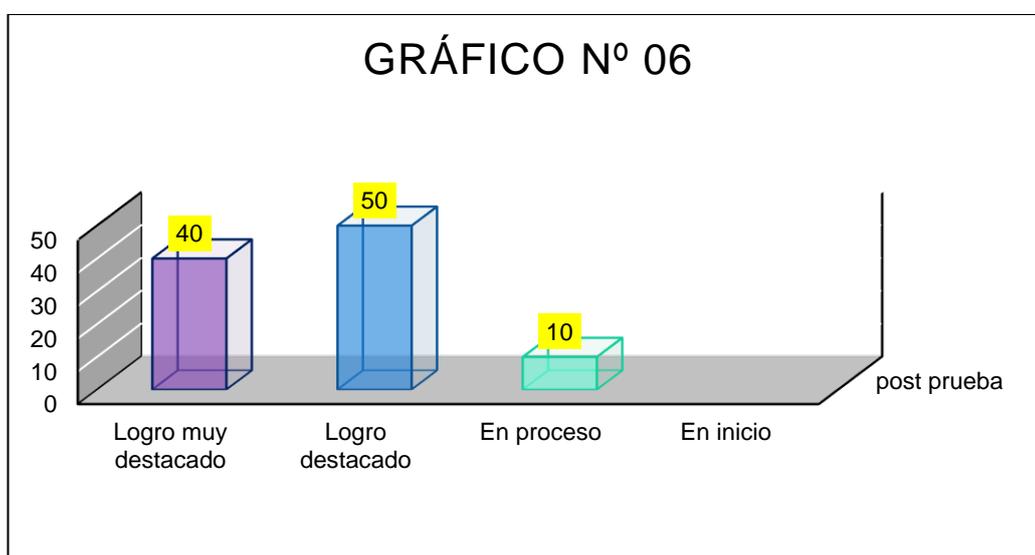
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la

creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, antes de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” dando los siguientes datos estadísticos mostrados en la tabla N° 06: en el indicador: *Compara ideas básicas para determinar su significado*.

- ✓ 3 (10%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 9 (45%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 9 (45%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°06

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 06, después de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Compara ideas básicas para determinar su significado*.

- ✓ 8 (40%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 10 (50%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 2 (10%) los niños mostraron estar en proceso.

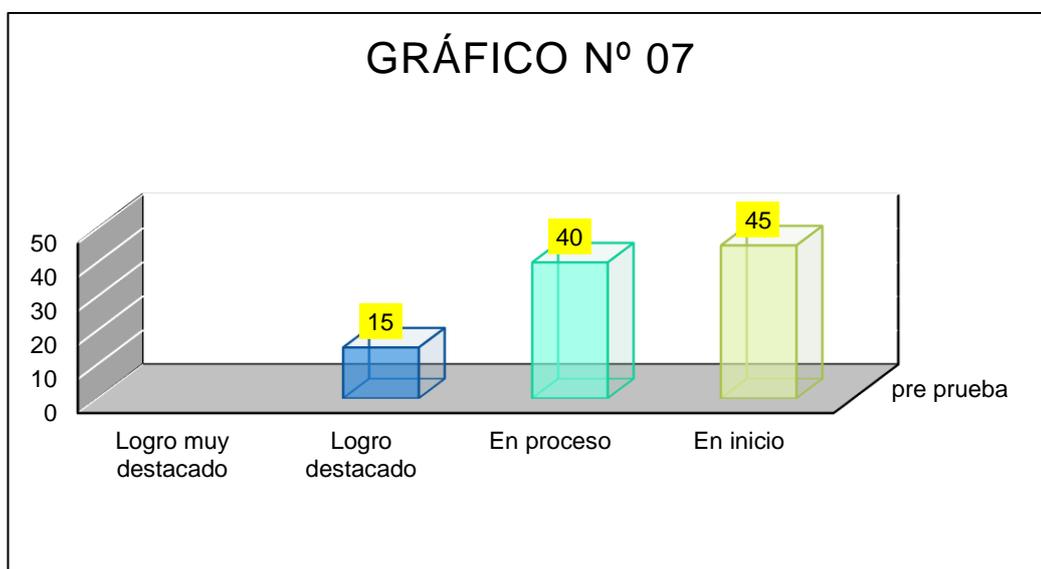
TABLA N° 07

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 07	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Compara estrategias elementales de aprendizaje</i>	Logro muy destacado			11	55
	Logro destacado	03	15	07	35
	En proceso	08	40	02	10
	En inicio	09	45		
	TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



Fuente: tabla N°07

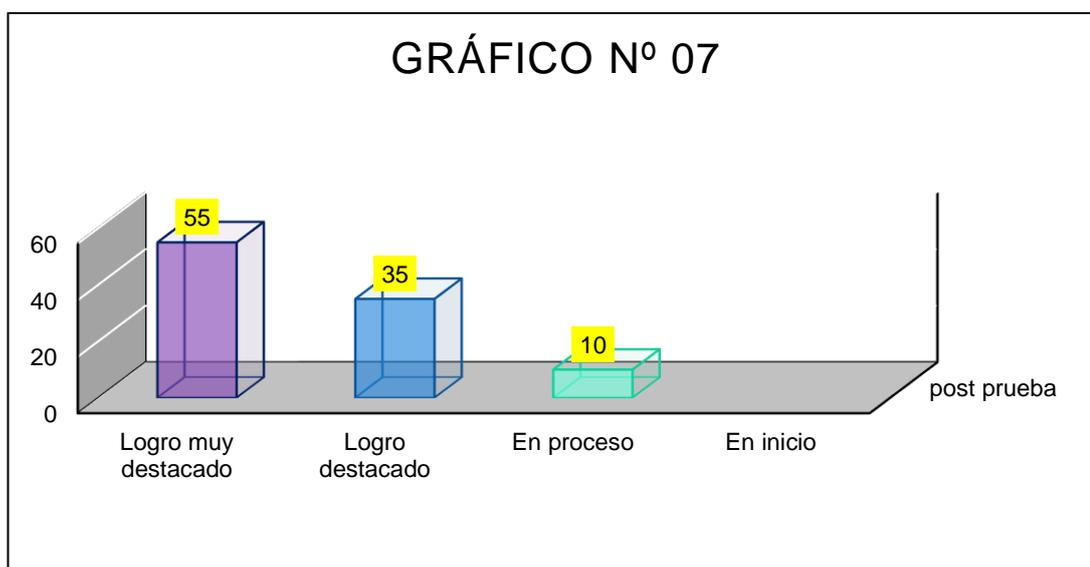
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco,

antes de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” dando los siguientes datos estadísticos mostrados en la tabla N° 07: en el indicador: *Compara estrategias elementales de aprendizaje*.

- ✓ 3 (15%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 8 (40%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 9 (45%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°07

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 07, después de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Compara estrategias elementales de aprendizaje*.

- ✓ 11 (55%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 7 (35%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 2 (10%) los niños mostraron estar en proceso.

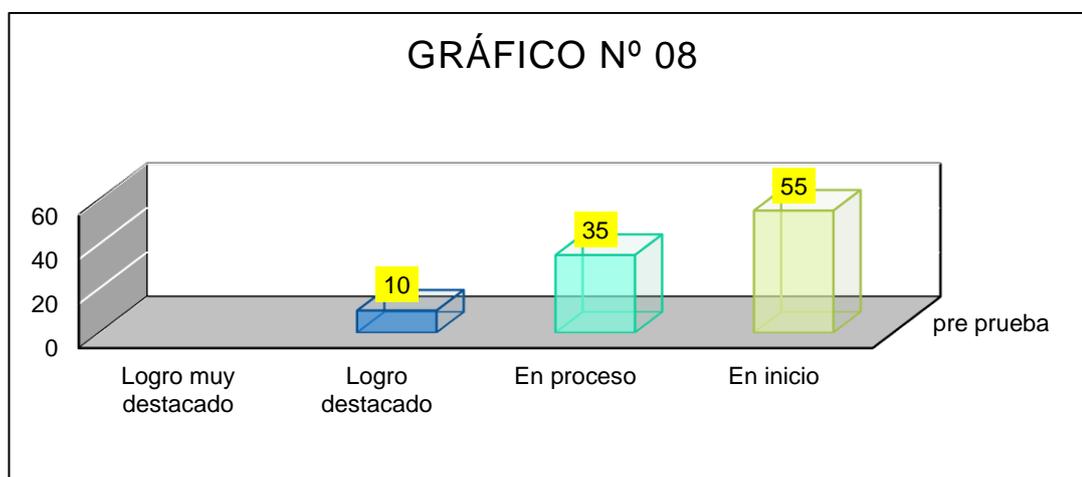
TABLA N° 08

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 08	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Aprende de la actividad de otros grupos de compañeros</i>	Logro muy destacado			11	55
	Logro destacado	02	10	06	30
	En proceso	07	35	03	15
	En inicio	11	55		
TOTAL		20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



Fuente: tabla N°08

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

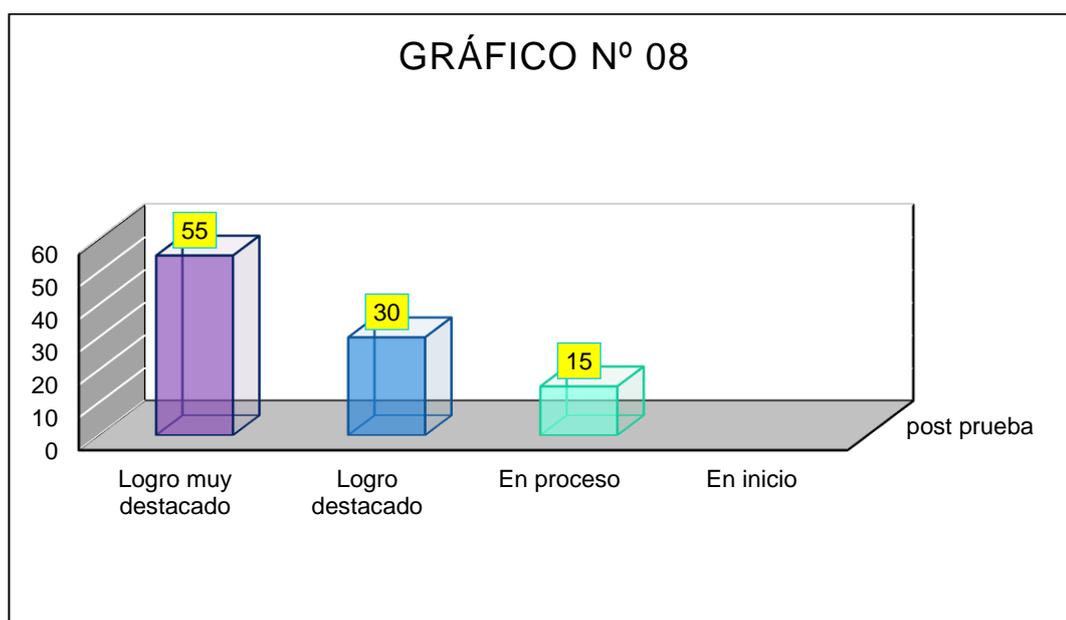
Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, antes de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” dando los siguientes datos

estadísticos mostrados en la tabla N° 08: en el indicador: *Aprende de la actividad de otros grupos de compañeros.*

✓ 2 (10%) los niños mostraron tener un logro destacado.

✓ 7 (35%) los niños mostraron estar en proceso.

11 (55%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°08

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 08, después de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Aprende de la actividad de otros grupos de compañeros.*

✓ 11 (55%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.

✓ 6 (30%) los niños mostraron tener un logro destacado.

3 (15%) los niños mostraron estar en proceso

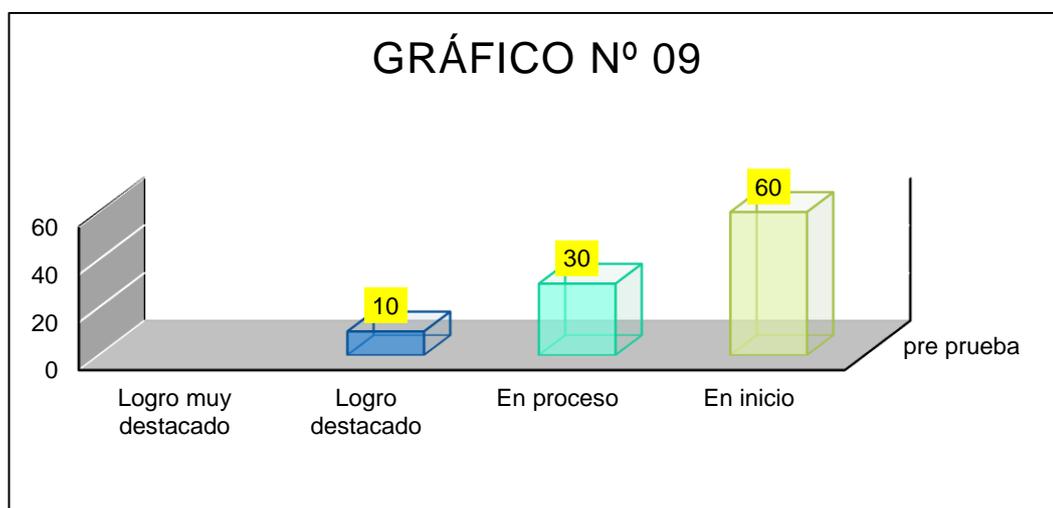
TABLA N° 09

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N°09	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Soluciona problemas a partir de experiencias pasadas</i>	Logro muy destacado			10	50
	Logro destacado	02	10	08	40
	En proceso	06	30	02	10
	En inicio	12	60		
	TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



Fuente: tabla N°09

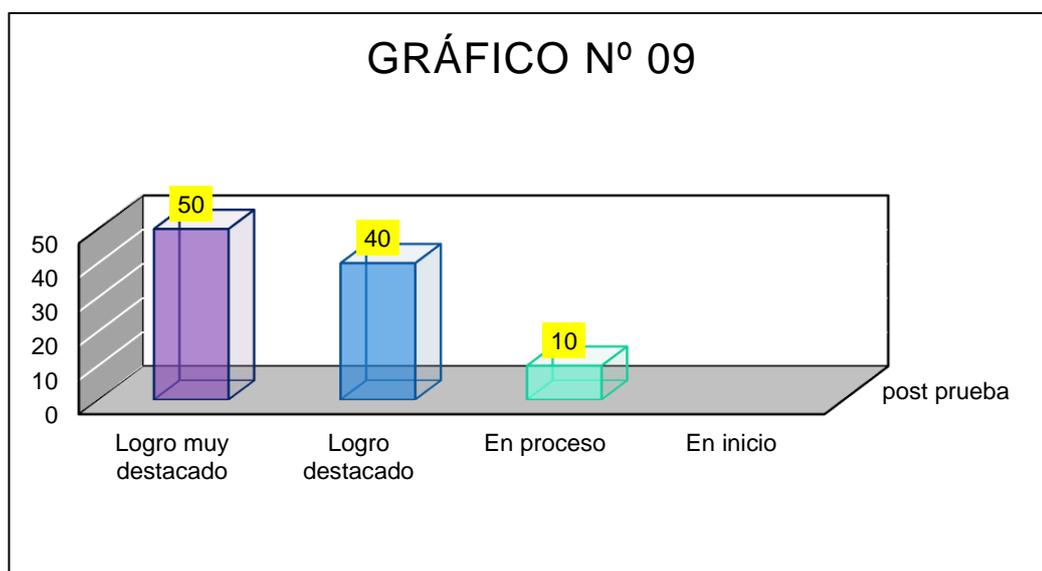
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, antes de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” dando los siguientes datos

estadísticos mostrados en la tabla N° 09: en el indicador: *Soluciona problemas a partir de experiencias pasadas.*

- ✓ 2 (10%) los niños mostraron tener un logro destacado.
 - ✓ 6 (30%) los niños mostraron estar en proceso.
- 12 (60%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°09

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 09, después de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Soluciona problemas a partir de experiencias pasadas.*

- ✓ 10 (50%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
 - ✓ 8 (40%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- 2 (10%) los niños mostraron estar en proceso

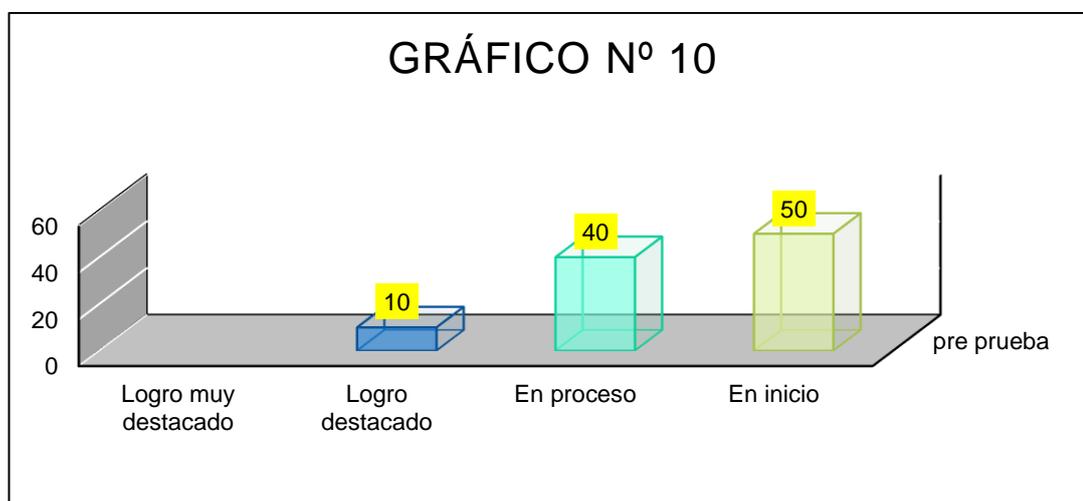
TABLA N° 10

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 10	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Utiliza hábilmente la metáfora para explicar su entorno</i>	Logro muy destacado			08	40
	Logro destacado	02	10	08	40
	En proceso	08	40	04	20
	En inicio	10	50		
	TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



Fuente: tabla N°10

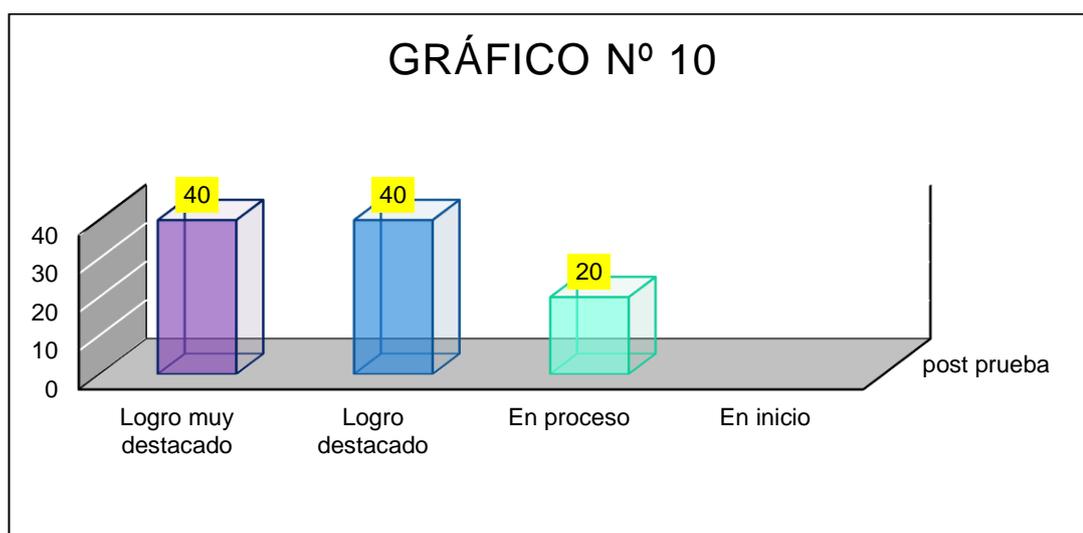
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, antes de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” dando los siguientes datos

estadísticos mostrados en la tabla N° 10: en el indicador: *Utiliza hábilmente la metáfora para explicar su entorno.*

- ✓ 2 (10%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 8 (40%) los niños mostraron estar en proceso.
- 10 (50%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°10

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 10, después de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Utiliza hábilmente la metáfora para explicar su entorno.*

- ✓ 8 (40%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 8 (40%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 4 (20%) los niños mostraron estar en proceso.

RESULTADOS	
DEL ÍNDICE DE INFLUENCIA DE LA	<i>ESTRATEGIA DIDÁCTICA “EL JUEGO” PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD NARRATIVA</i>

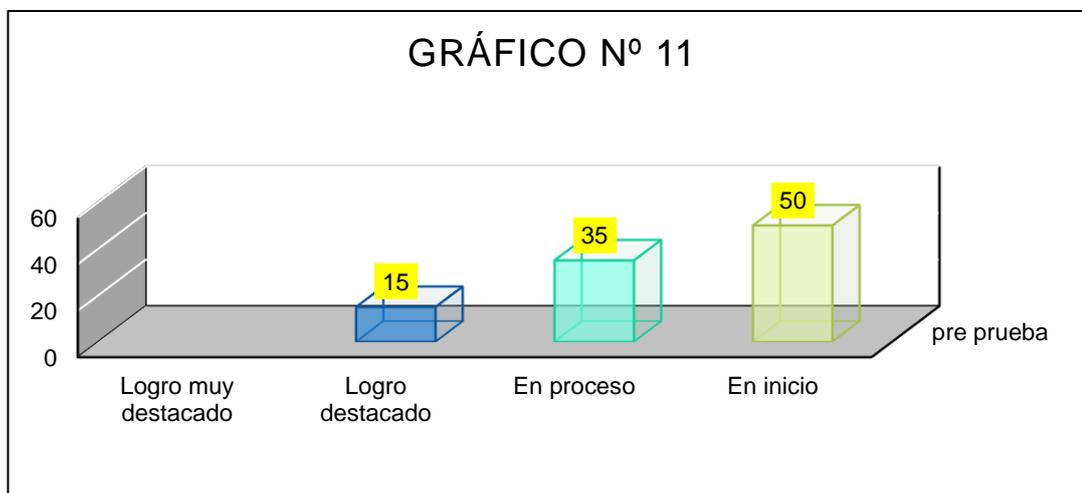
TABLA N° 11

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 11	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Describe con habilidad lo que piensa</i>	Logro muy destacado			11	55
	Logro destacado	03	15	06	30
	En proceso	07	35	03	15
	En inicio	10	50		
TOTAL		20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



Fuente: tabla N°11

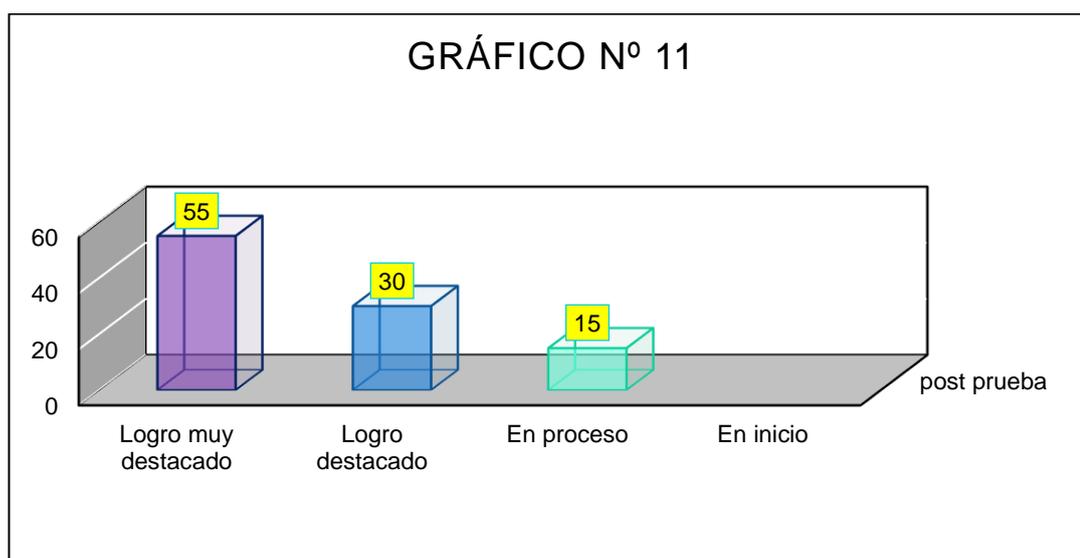
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, antes de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” dando los siguientes datos

estadísticos mostrados en la tabla N° 11: en el indicador: *Describe con habilidad lo que piensa.*

- ✓ 3 (15%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 7 (35%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 10 (50%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°11

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 11, después de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Describe con habilidad lo que piensa.*

- ✓ 11 (55%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 6 (30%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- 3 (15%) los niños mostraron estar en proceso

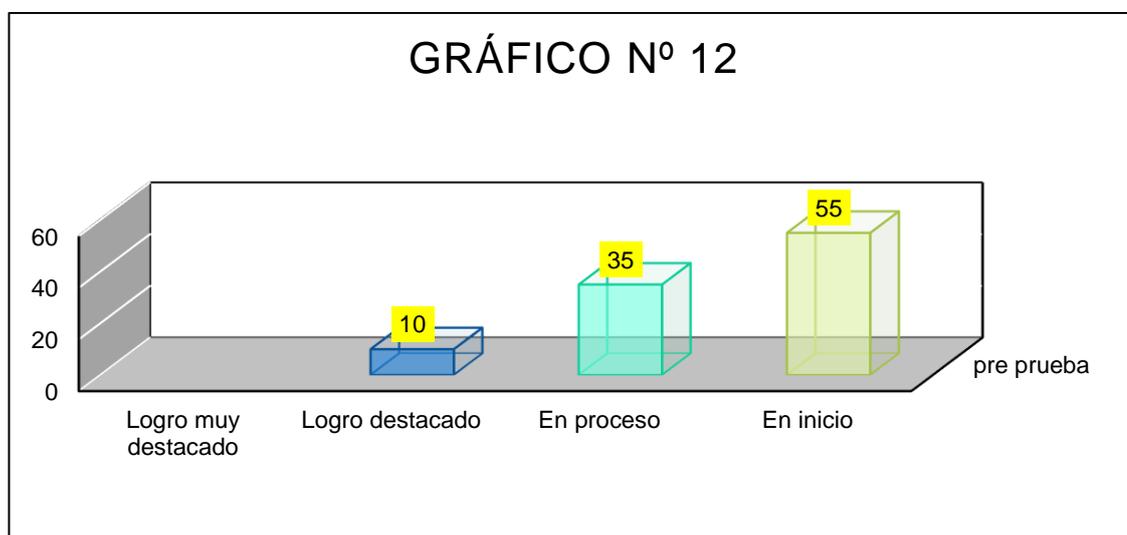
TABLA N° 12

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 12	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Recrea un cuento con personajes ficticios</i>	Logro muy destacado			10	50
	Logro destacado	02	10	08	40
	En proceso	07	35	02	10
	En inicio	11	55		
TOTAL		20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



Fuente: tabla N°12

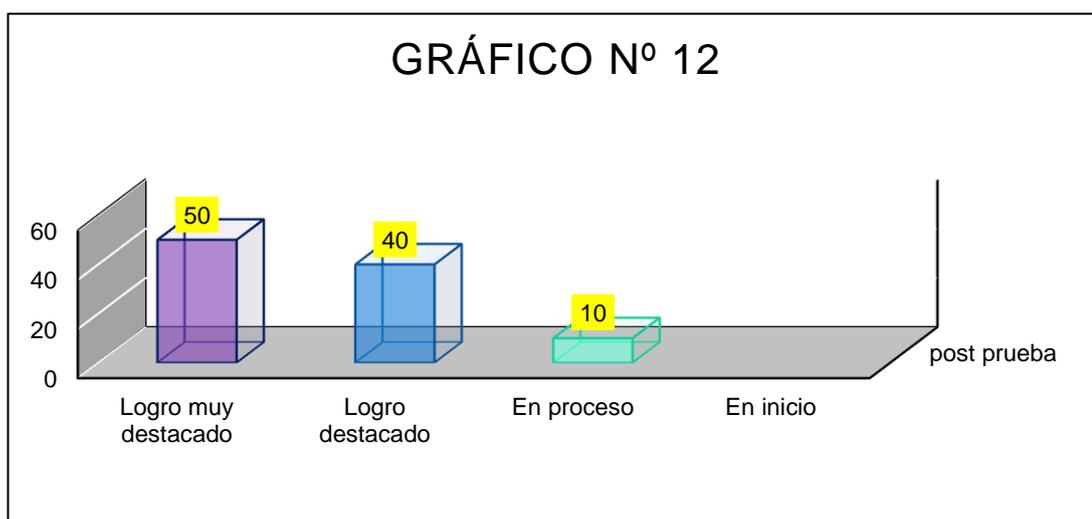
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, antes de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” dando los siguientes datos

estadísticos mostrados en la tabla N° 12: en el indicador: *Recrea un cuento con personajes ficticios*.

- ✓ 2 (10%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 7 (35%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 11 (55%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°12

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 12, después de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Recrea un cuento con personajes ficticios*.

- ✓ 10 (50%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 8 (40%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 2 (10%) los niños mostraron estar en proceso.

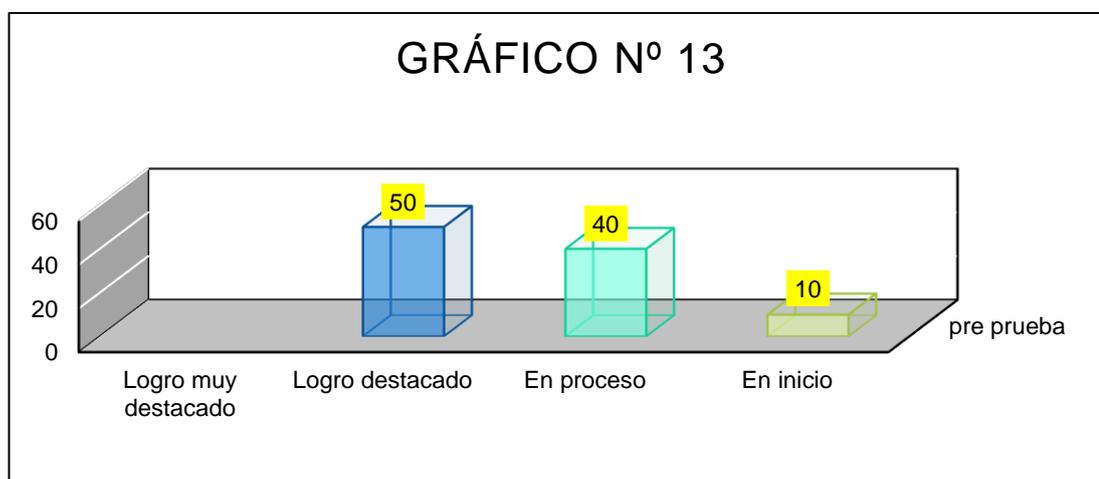
TABLA N° 13

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 13	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Relata acontecimientos culturales de su contexto</i>	Logro muy destacado			09	45
	Logro destacado	03	15	08	40
	En proceso	06	30	03	15
	En inicio	11	55		
	TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



Fuente: tabla N°13

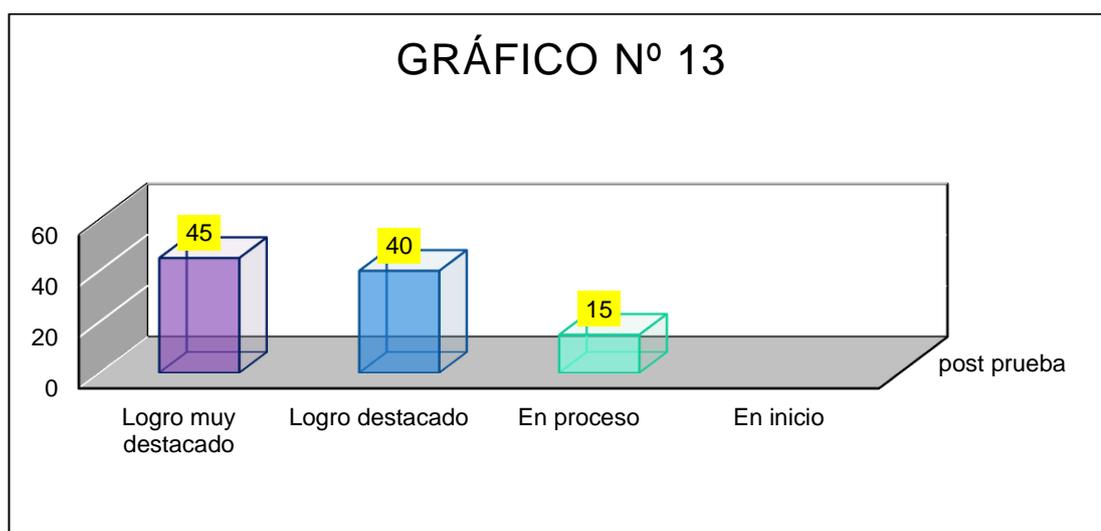
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, antes de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” dando los siguientes datos

estadísticos mostrados en la tabla N° 13: en el indicador: *Relata acontecimientos culturales de su contexto.*

- ✓ 3 (15%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 6 (30%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 11 (55%) los niños mostraron estar en inicio



Fuente: tabla N°13

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 13, después de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Relata acontecimientos culturales de su contexto.*

- ✓ 9 (45%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 8 (40%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 3 (15%) los niños mostraron estar en proceso.

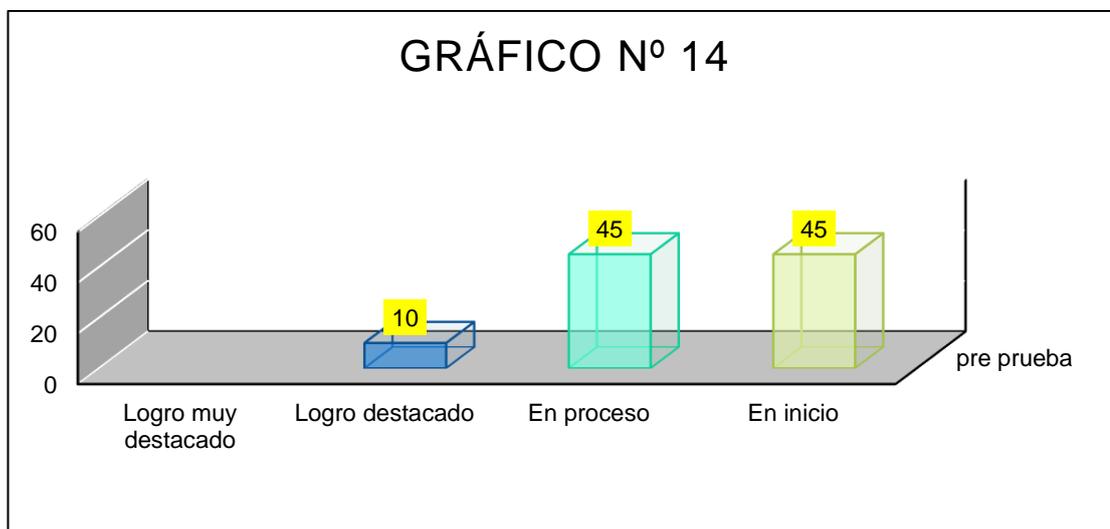
TABLA N° 14

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 14	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Tiene facilidad para comunicar oralmente sus tradiciones</i>	Logro muy destacado			10	50
	Logro destacado	02	10	08	40
	En proceso	09	45	02	10
	En inicio	09	45		
	TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



Fuente: tabla N°14

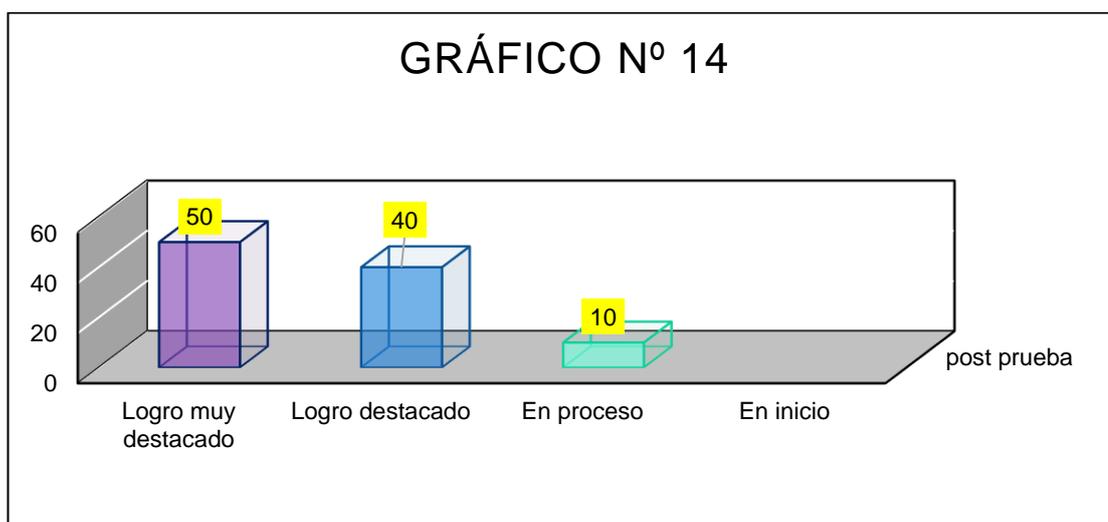
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, antes de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” dando los siguientes datos

estadísticos mostrados en la tabla N° 14: en el indicador: *Tiene facilidad para comunicar oralmente sus tradiciones.*

- ✓ 2 (10%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 9 (45%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 9 (45%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°14

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 14, después de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Tiene facilidad para comunicar oralmente sus tradiciones.*

- ✓ 10 (50%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 8 (40%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 2 (10%) los niños mostraron estar en proceso.

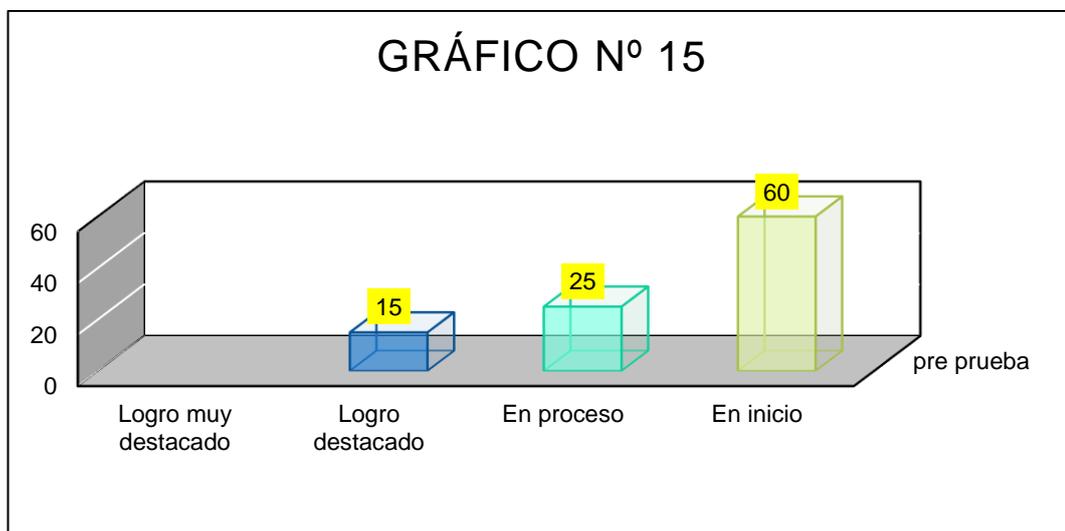
TABLA N° 15

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 15	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Relata los mitos de su contexto con claridad</i>	Logro muy destacado			12	60
	Logro destacado	03	15	06	30
	En proceso	05	25	02	10
	En inicio	12	60		
	TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



Fuente: tabla N°15

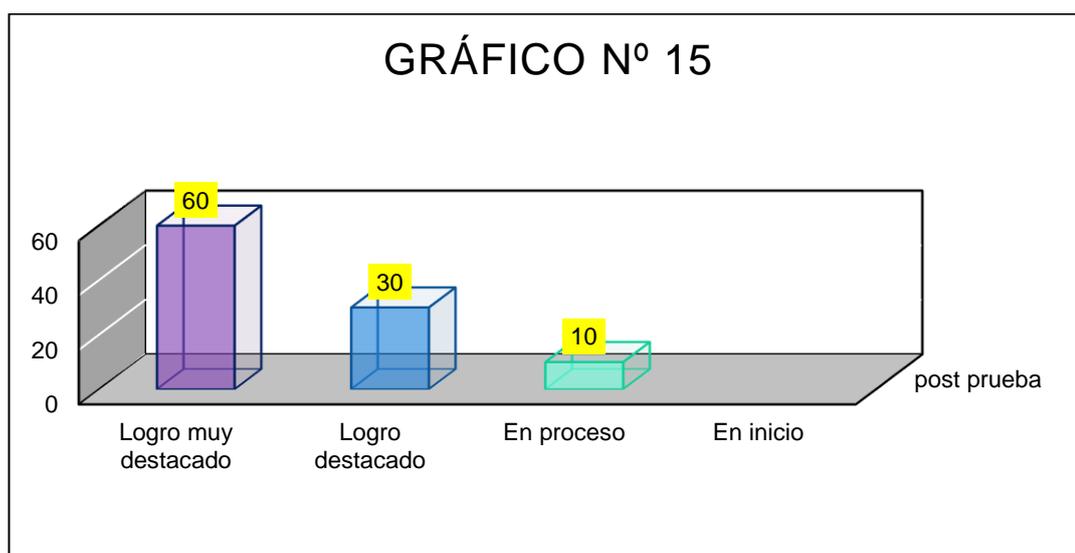
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, antes de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” dando los siguientes datos

estadísticos mostrados en la tabla N° 15: en el indicador: *Relata los mitos de su contexto con claridad.*

- ✓ 3 (15%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 5 (25%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 12 (60%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°15

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 15, después de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Relata los mitos de su contexto con claridad.*

- ✓ 12 (60%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 6 (30%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 2 (10%) los niños mostraron estar en proceso.

RESULTADOS	
DEL ÍNDICE DE INFLUENCIA DE LA	<i>ESTRATEGIA DIDÁCTICA “EL JUEGO” PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD INTUITIVA</i>

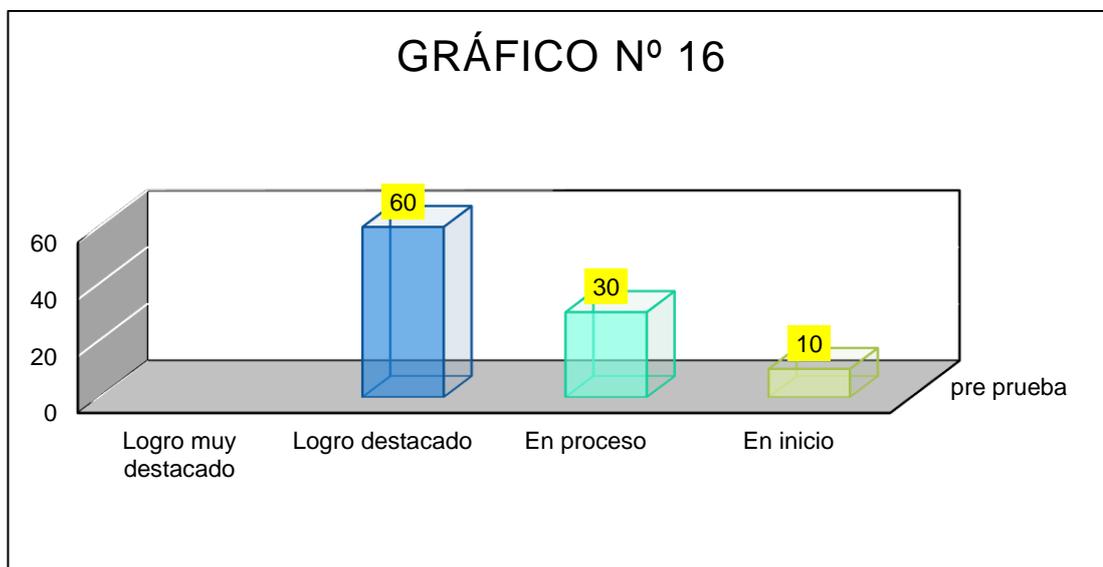
TABLA N° 16

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 16	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Explica acontecimientos a partir de su propia experiencia</i>	Logro muy destacado			08	40
	Logro destacado	02	10	10	50
	En proceso	09	45	02	10
	En inicio	09	45		
	TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



Fuente: tabla N°16

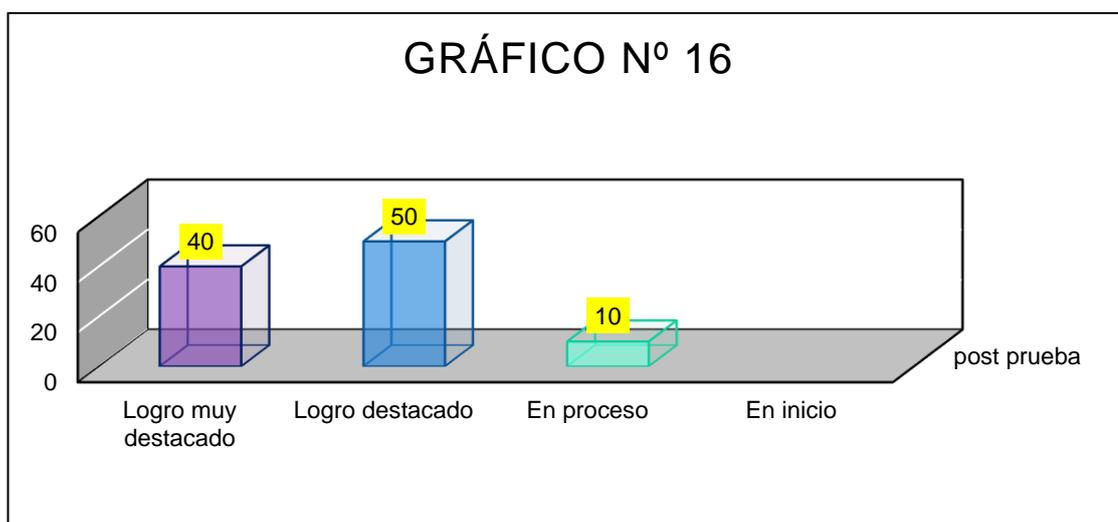
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco,

antes de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” dando los siguientes datos estadísticos mostrados en la tabla N° 16: en el indicador: *Explica acontecimientos a partir de su propia experiencia*.

- ✓ 3 (10%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 9 (45%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 9 (45%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°16

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 16, después de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Explica acontecimientos a partir de su propia experiencia*.

- ✓ 8 (40%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 10 (50%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 2 (10%) los niños mostraron estar en proceso

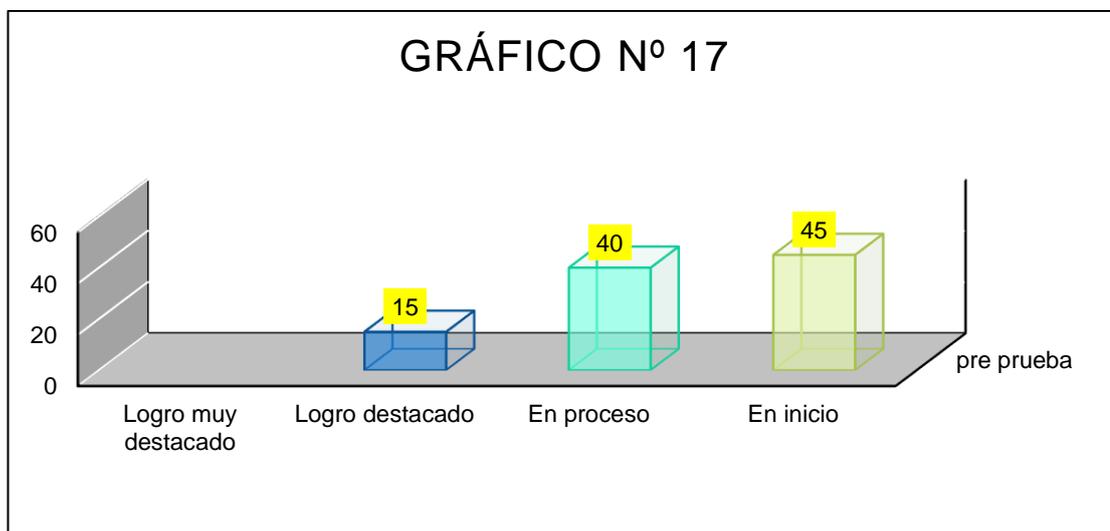
TABLA N° 17

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 17	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Se imagina en soluciones de problemas en un momento de retiro</i>	Logro muy destacado			11	55
	Logro destacado	03	15	07	35
	En proceso	08	40	02	10
	En inicio	09	45		
	TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



Fuente: tabla N°17

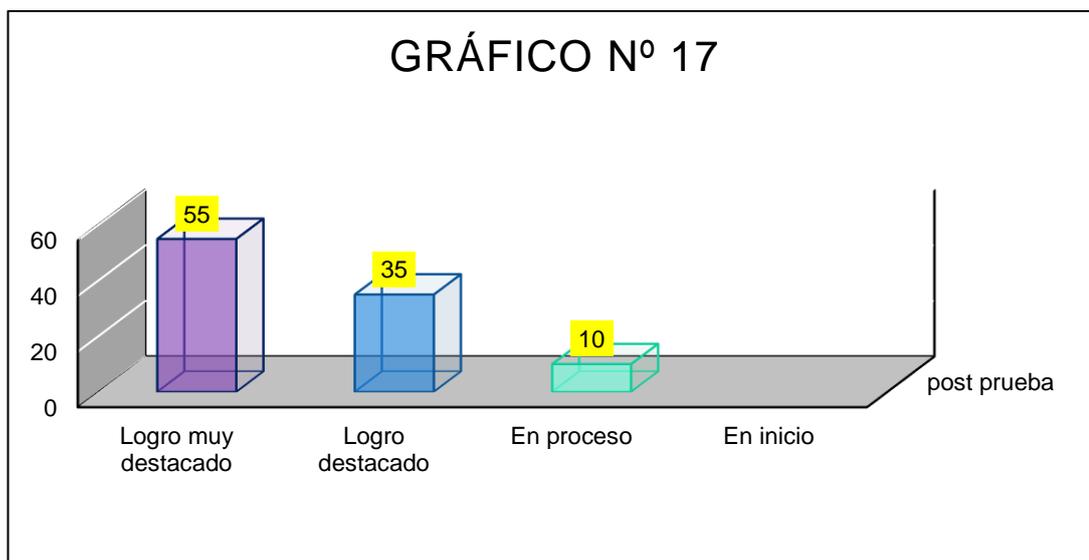
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco,

antes de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” dando los siguientes datos estadísticos mostrados en la tabla N° 17: en el indicador: *Se imagina en soluciones de problemas en un momento de retiro.*

- ✓ 3 (15%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 8 (40%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 9 (45%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°17

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 17, después de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Se imagina en soluciones de problemas en un momento de retiro.*

- ✓ 11 (55%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 7 (35%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 2 (10%) los niños mostraron estar en proceso.

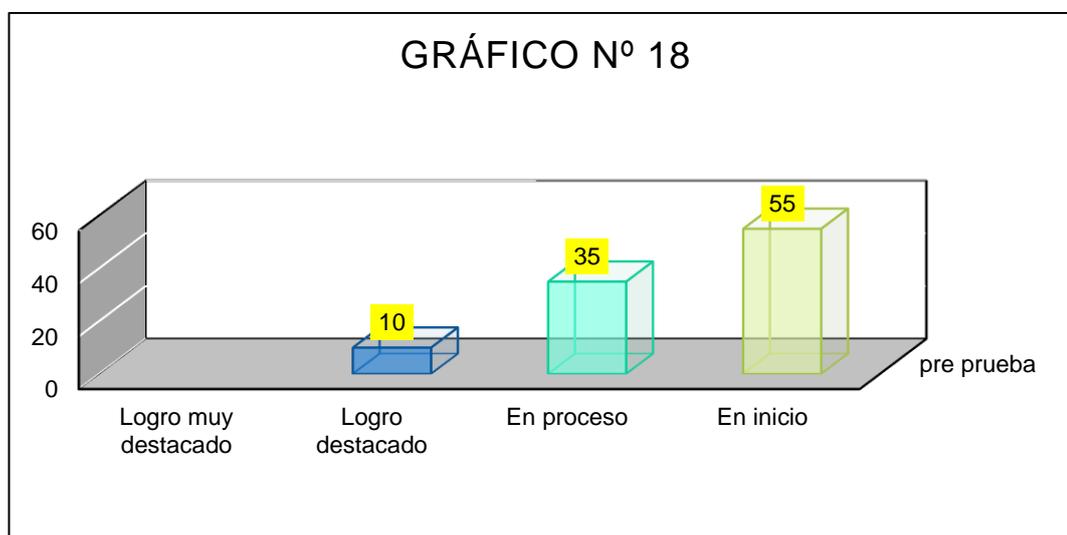
TABLA N° 18

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 18	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Genera ideas que no tienen conexión con su realidad inmediata</i>	Logro muy destacado			11	55
	Logro destacado	02	10	06	30
	En proceso	07	35	03	15
	En inicio	11	55		
	TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



Fuente: tabla N°18

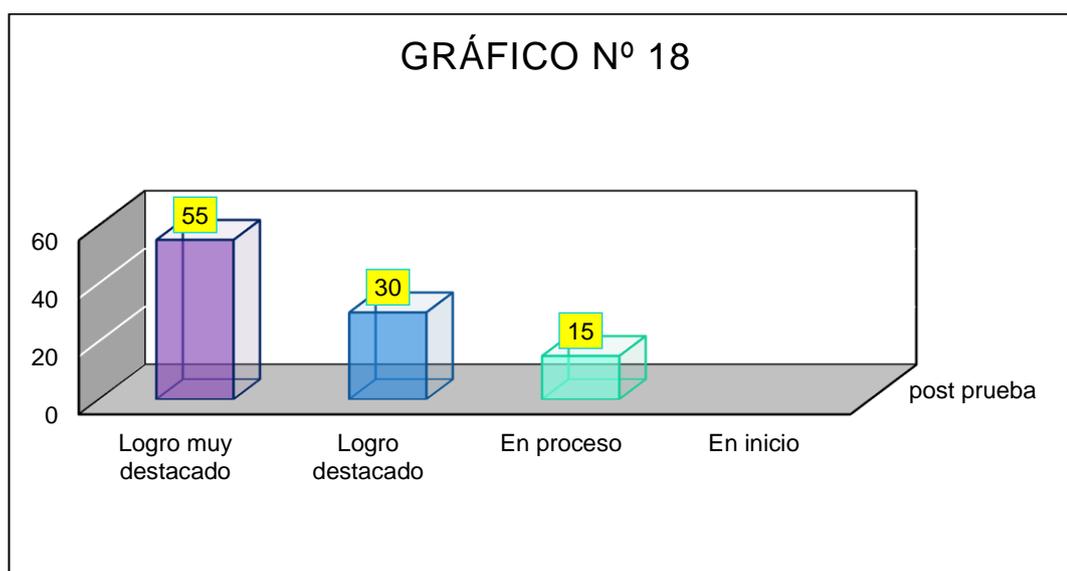
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, antes de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” dando los siguientes datos

estadísticos mostrados en la tabla N° 18: en el indicador: *Genera ideas que no tienen conexión con su realidad inmediata.*

- ✓ 2 (10%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 7 (35%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 11 (55%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°18

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 18, después de aplicar la estrategia didáctica “El Juego” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Genera ideas que no tienen conexión con su realidad inmediata.*

- ✓ 11 (55%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 6 (30%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 3 (15%) los niños mostraron estar en proceso.

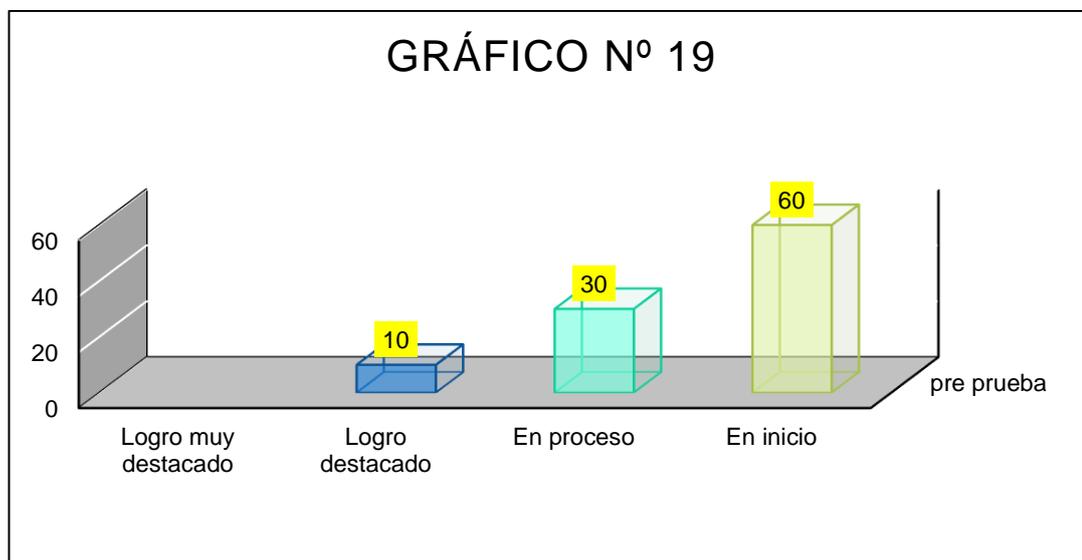
TABLA N° 19

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N°19	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Desarrolla su inteligencia con el uso del lego</i>	Logro muy destacado			10	50
	Logro destacado	02	10	08	40
	En proceso	06	30	02	10
	En inicio	12	60		
TOTAL		20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



Fuente: tabla N°19

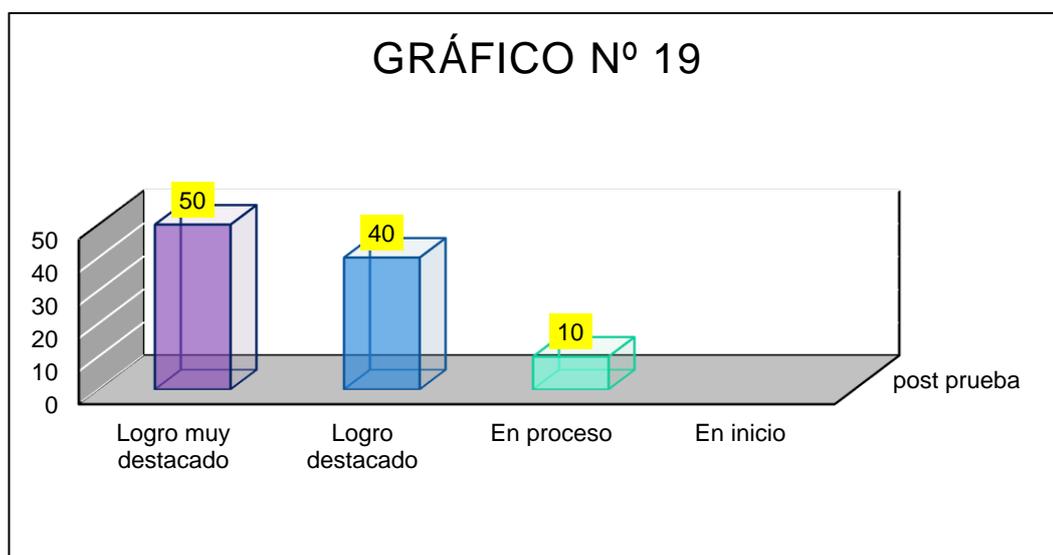
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco,

antes de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” dando los siguientes datos estadísticos mostrados en la tabla N° 19: en el indicador: *Desarrolla su inteligencia con el uso del lego*.

- ✓ 2 (10%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 6 (30%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 12 (60%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°19

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 19, después de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Desarrolla su inteligencia con el uso del lego*.

- ✓ 10 (50%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 8 (40%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 2 (10%) los niños mostraron estar en proceso.

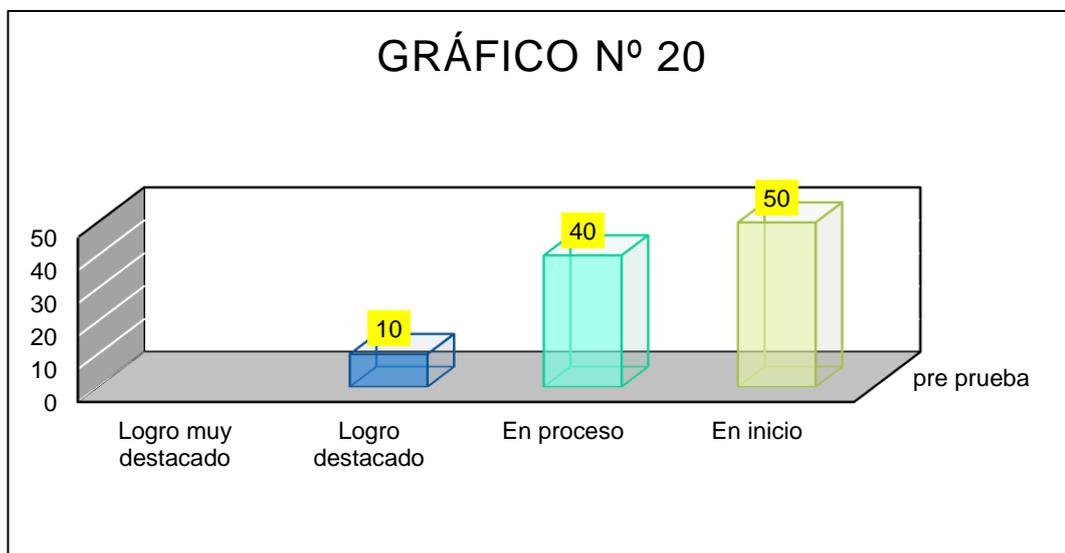
TABLA N° 20

Resultados estadísticos obtenidos antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego”:

INDICADOR N° 20	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Relaciona intuitivamente las ideas que tiene con la realidad</i>	Logro muy destacado			08	40
	Logro destacado	02	10	08	40
	En proceso	08	40	04	20
	En inicio	10	50		
	TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Rúbrica universitaria

Elaboración propia



Fuente: tabla N°20

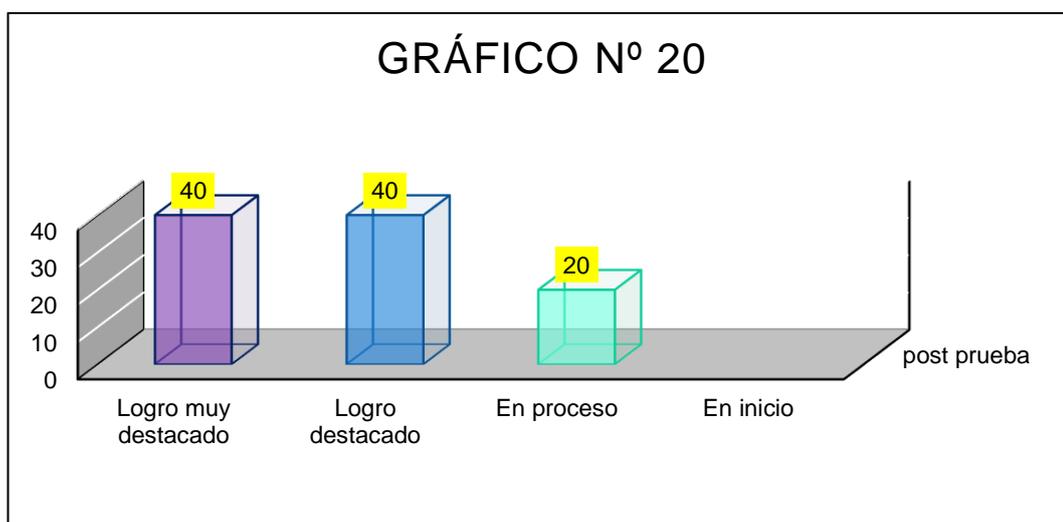
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE PRUEBA

Haciendo uso de la bitácora de rúbrica como técnica y la escala de actitudes académicas como instrumento, donde evaluamos el nivel del desarrollo de la creatividad a 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco,

antes de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” dando los siguientes datos estadísticos mostrados en la tabla N° 20: en el indicador: *Relaciona intuitivamente las ideas que tiene con la realidad.*

- ✓ 2 (10%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 8 (40%) los niños mostraron estar en proceso.
- ✓ 10 (50%) los niños mostraron estar en inicio.



Fuente: tabla N°20

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST PRUEBA

Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 20, después de aplicar la estrategia didáctica “*El Juego*” para el desarrollo de la creatividad en su dimensión: desarrollo de la creatividad mimética, en los 20 niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco, nos dio los siguientes resultados: con respecto al indicador: *Relaciona intuitivamente las ideas que tiene con la realidad.*

- ✓ 8 (40%) los niños mostraron tener un logro muy destacado.
- ✓ 8 (40%) los niños mostraron tener un logro destacado.
- ✓ 4 (20%) los niños mostraron estar en proceso.

5.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis

Para la contrastación de la hipótesis, teniendo en cuenta que es una investigación APLICADA se trabajó con la técnica de PRUEBA y DISPRUEBA para investigaciones de diseño CUASI-EXPERIMENTAL, que se administra de la siguiente manera:

- A. PRUEBA: Prueba parcial respecto a la hipótesis con un porcentaje igual o mayor al 99%: entonces lo que se ha afirmado en la hipótesis se ha confirmado parcialmente de acuerdo al resultado que se incluyen en las tablas y gráficos correspondientes.
- B. DISPRUEBA: Disprueba parcial respecto a la hipótesis con un porcentaje igual o mayor al 1%: entonces lo que se ha afirmado en la hipótesis se ha confirmado parcialmente de acuerdo al resultado que se incluyen en las tablas y gráficos correspondientes.

En el Capítulo I, sobre el problema de investigación planteamos la hipótesis mediante el siguiente enunciado:

El juego como estrategia permite mejorar significativamente el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 150, perteneciente al Centro Poblado de Matacancha, distrito de Miraflores, provincia de Huamalíes y al departamento de Huánuco.

Considerando como premisas los resultados del trabajo de investigación, cuyo número de estudiantes demostraron una mejora significativa en el *desarrollo de la creatividad* después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego” (**PRUEBA**). Y número de estudiantes que no demostraron una mejora significativa en el *desarrollo de la creatividad* después de haber aplicado la estrategia didáctica “el juego” (**DISPRUEBA**), tenemos:

TABLA N° 21

RESULTADOS DE:						
GRADO DE INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MIMÉTICA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 150, MATACANCHA, HUÁNUCO.						
	01	02	03	04	05	TOTAL
LMD	11	10	9	10	11	10,2
LD	6	8	8	8	6	7,2
EP	3	2	3	2	2	2,4
EI						
TOTAL						19,8

TABLA N° 22

RESULTADOS DE:						
GRADO DE INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ANALÓGICA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 150, MATACANCHA, HUÁNUCO.						
	06	07	08	09	10	TOTAL
LMD	8	11	11	10	8	9,6
LD	9	7	6	8	8	7,6
EP	2	2	3	2	4	2,6
EI						
TOTAL						19,8

TABLA N° 23**RESULTADOS DE:**

GRADO DE INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD NARRATIVA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 150, MATACANCHA, HUÁNUCO.

	11	12	13	14	15	TOTAL
LMD	11	10	9	10	12	10,4
LD	6	8	7	8	6	7
EP	3	2	3	2	2	2,4
EI						
TOTAL						19,8

TABLA N° 24**RESULTADOS DE:**

GRADO DE INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD INTUITIVA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 150, MATACANCHA, HUÁNUCO.

	16	17	18	19	20	TOTAL
LMD	8	11	10	10	8	9,4
LD	10	7	6	8	8	7,8
EP	2	2	3	2	4	2,6
EI						
TOTAL						19,8

PRUEBA DE HIPÓTESIS EN BASE A LA TÉCNICA PRUEBA Y LA DISPRUEBA:

TABLA N° 25					
DIMENSIÓN	PRUEBA*	%	DISPRUEBA**	%	TOTAL %
1	19,8	99	0,2	1	100
2	19,8	99	0,2	1	100
3	19,8	99	0,2	1	100
4	19,8	99	0,2	1	100
TOTAL, GLOBAL	19,8	99%	0,2	1%	100
PORCENTAJES	99%		1%		100

Fuente: Resultados de las tablas N° 21, 22, 23 y 24

Elaboración propia.

C. INTERPRETACIÓN:

* PRUEBA: 99%, estudiantes **SÍ** mejoraron significativamente en el desarrollo de la creatividad de haber aplicado la estrategia didáctica “El Juego”.

** DISPRUEBA: 1%, estudiantes **NO** mejoraron significativamente en el desarrollo de la creatividad de haber aplicado la estrategia didáctica “El Juego”.

CONCLUSIÓN GLOBAL DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

PRIMERO:

En un 99% se determinó que existe una influencia significativa del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial 150 Matacancha, Huánuco.

SEGUNDO:

En un 1% se demostró que no hubo una influencia significativa del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial 150 Matacancha, Huánuco.

TERCERO:

En base a los resultados de la investigación realizada por medio del instrumento escala de actitudes académicas se pudo mostrar que existe una influencia significativa del juego como estrategia en desarrollo de la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial 150 Matacancha, Huánuco.

CUARTO

- Se precisó que existe una influencia significativa del juego como estrategia en el desarrollo de la *creatividad mimética*.
- Se estableció que existe un índice de influencia significativa del juego como estrategia en el desarrollo de la *creatividad analógica*.
- Se comprobó que existe un índice de influencia significativa del juego como estrategia en el desarrollo de la *creatividad narrativa*.
- Se demostró que existe un índice de influencia significativa del juego como estrategia en el desarrollo de la *creatividad intuitiva*.

5.3. Discusión de resultados

Después de revisar los resultados obtenidos donde se buscaba mostrar el índice de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial 150 Matacancha, Huánuco, de la cual se obtuvo resultados significativos. Podemos ver en la comparación de con los antecedentes vemos los siguientes:

En la investigación realizada por Iza, S. (2020). *Juegos verbales para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del subnivel inicial II de la unidad educativa Benjamín Carrión en el año lectivo 2019 2020*, (Tesis de maestría, Universidad central del Ecuador). Tuvo como conclusiones; Luego de la aplicación de los instrumentos a los docentes se evidencio que realizan prácticas educativas empíricas para la aplicación de los juegos verbales ocasionados por un desconocimiento de los diversos tipos de juegos verbales.

La investigación demuestra que los docentes desconocen de los beneficios que ofrecen los juegos verbales en las diversas etapas lingüísticas en el nivel

inicial por lo cual no consideran esta estrategia metodológica constantemente en sus planificaciones.

También en Ecuador en la Universidad Estatal de Milagro, Merchan, G. y Navarro, E. (2018). *Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de 3 a 4 años*. Quien concluyo El juego permite el desarrollo de la creatividad, lo cual hace que estas acciones no puedan desprenderse de los niños de ninguna manera, más aún, debe tenerse siempre presente su empleo.

En este mismo análisis, la función que cumple el docente es de igual modo muy significativo, puesto que este profesional se encargará de enseñar, monitorear y retroalimentar; la funcionabilidad del juego en el desarrollo creativo de sus discentes. Ya que él debe ser un ente creativo y dispuesta las peculiaridades que surjan en el desarrollo de la clase.

En Perú, en la Universidad San Pedro – Cajamarca, Castañeda, L. (2018). *Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba*. Dice que se logró determinar en qué medida el programa “juego libre” influye en el desarrollo psicomotor de los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamaba, Celendín - 2018.

Los estudiantes considerados como muestra de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamaba, Celendín - 2018, antes de la aplicación el programa de juego libre, ubicándose la mayoría de estudiantes en niveles de: inicio y logro esperado; sin embargo, después del desarrollar el programa de juego libre la mayoría de estudiantes alcanzaron niveles de logro esperado y nivel de logro destacado.

5.4. Aporte científico de la investigación

El juego proporciona entretenimiento y diversión, incluso se puede pensar que es una pérdida de tiempo y no estamos conscientes de su rol educativo. Sin embargo, la historia nos dice que el juego estimula la mente y el estado físico del ser humano.

La contribución de nuestra investigación, fue corroborar en los hechos si en la Institución Educativa Inicial N° 150 C.P. Matacancha el juego tiene relación

positiva o no con la creatividad y los resultados del trabajo de campo nos indican que existe una influencia significativa positiva de la variable independiente: el juego sobre la variable dependiente: creatividad, ya que un 99% demuestra, que existe una influencia significativa del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución arriba indicada. Esto significa, que el juego al influir en la creatividad de los niños de Matacancha por extensión, también contribuye en el desarrollo de sus habilidades prácticas y psicológicas.

CONCLUSIONES

- a) Después de analizar los resultados obtenidos al finalizar el trabajo de campo, se puede afirmar que existe una influencia significativa positiva de la variable independiente sobre la dependiente ya que un 99% demuestra, que existe una influencia significativa del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad, en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 150 C.P. Matacancha, frente al 1% que comprobó que no hubo influencia significativa de una variable sobre otra.

- b) Conforme se muestra en los datos estadísticos plasmados en las tablas del N°01 al N° 05 y en sus respectivos gráficos de puede determinar que existe una influencia significativa del juego como estrategia en el desarrollo de la *creatividad mimética*, de tal manera los niños toman de manera creativa las ideas que existen y asumen otras ideas para usarlo de acuerdo a sus propias necesidades.

- c) Después de analizar la recopilación de datos obtenidos y plasmados en las tablas del N°06 al N°10 y que la prueba de hipótesis en base a la técnica prueba y disprueba establece que en un 99% existe una significativa influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la *creatividad analógica*, evidenciando que saben cómo comparar ideas básicas para determinar su significado y utilizarlo con propiedad en la explicación de las cosas de su entorno.

- d) De acuerdo a los resultados estadísticos obtenidos la cual se refleja en las tablas N°11 al N°15, se comprobó, en un 99%, que existe una significativa influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la *creatividad narrativa*, donde los alumnos describen con habilidad lo que piensan y recrean un cuento con personajes ficticios.

- e) De acuerdo a lo que se muestra en los datos estadísticos plasmados en las tablas del N°16 al N°20, y en sus respectivos gráficos se puede demostrar que existe una influencia significativa, del juego como estrategia en el desarrollo de la *creatividad intuitiva*, de tal manera los niños explican los acontecimientos a partir de su propia experiencia, se imaginan las soluciones de problema en un momento de retiro.

SUGERENCIAS

Se sugiere a la MINEDU:

Desarrollar mejoras en el currículo en el nivel inicial, insertar diferentes estrategias y programas que conlleven a la mejora de la creatividad en los estudiantes y lo hagan a través de las estrategias como “el juego” y otras actividades prácticas.

Se sugiere a las autoridades de las Ugels:

Organizar talleres y capacitaciones poniendo en marcha un proyecto de desarrollo de estrategias, para la mejora del desarrollo de la creatividad mimética, con el propósito que los estudiantes de inicial, sepan utilizar sus ideas para solucionar sus problemas.

Se recomienda a los docentes de nivel inicial:

Planificar adecuadamente sus labores dentro de sus unidades didácticas y cumplirlo en su totalidad, porque la planificación es proceso de inspección de aquellas acciones que deberán llevarse a cabo dentro del aula, donde los juegos no deben ser en vano sino como estrategia de aprendizaje para que los estudiantes mejoren en el desarrollo de la creatividad narrativa, donde los niños tengan la facilidad para comunicarse oralmente sus tradiciones.

Se sugiere a los directores de las Instituciones:

Realizar talleres y charlas fomentado la importancia del uso de estrategias como “le juego”, donde los docentes se comprometan a contribuir en una buena organización, con el propósito de beneficiar a los estudiantes del nivel inicial en la mejora de su creatividad intuitiva, de tal forma desarrollen su inteligencia con el uso del lego, como también relacionen intuitivamente las ideas que tienen con la realidad.

REFERENCIAS

- Aguirre, A. (2019) “*Cuentos infantiles y desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 196 del Centro Poblado San Miguel - Pisco – 2019*” (tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo).
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39026>
- Chávez, A. (2019). *Aplicación de los cuentos infantiles y la creatividad en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la IE 33073 “Santa Rosa Baja” de la ciudad de Huánuco* 2019. UNHEVAL.
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/5055/TEI00074Ch533.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cori, E. (2020). *La hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares -2018*. (tesis de segunda especialidad, UNHEVAL – Huánuco).
<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6080>
- Fernández, J. (1968). *¿Cómo desarrollar la originalidad y la inventiva del alumno durante la escolaridad?* Volumen II. Madrid: Compañía bibliográfica española.
- Hernández, R. Fernández, C. y Batista, P. (2003). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill. Metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf.
- Hurlock, E. (1988). *Desarrollo del niño*. México: Calipso
- Merchan, G. y Navarro, E. (2018). *Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de 3 a 4 años*. (tesis de licenciatura, Universidad Estatal de Milagro – Ecuador).
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2395/1/INFLUENCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20CREATIVIDAD%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%203%20A%204%20A%C3%91OS..pdf>
- Minerva, C. (2001). “*El juego como estrategia de Aprendizaje en el aula*”. México: NURRULA
- Moreno, J. (2002). “*Aprendizaje a través del juego*”. Madrid-España: Aljibes.

- Orlick, T. (1986). *Juegos y Deportes Cooperativos*. Madrid: Ed. Popular
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Ediciones. Sevilla: Ed. Algar.
- Pérez, A. (2019). “*La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 334 Niño Jesús de Praga del centro poblado de San Antonio, Moquegua - 2018*” (tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa).
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/8968>
- Sarlé, P. (2008). “*Enseñar el juego y jugar la enseñanza*”. España.Paidós.
- Torrance, P. (1962). *Desarrollo de la creatividad del alumno*. Buenos Aires: Santillana.
- Vera, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. Emblematico Chordeleg*, (tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana – Ecuador).
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14899/1/UPS-CT007325.pdf>
- Villanueva, L. (2018). “*Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca - Cajamarca*” (tesis de Maestría, Universidad San Pedro).
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/6242>

ANEXOS

ANEXO 01. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA							
PROBLEMA GENERAL	PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS GENERAL	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS	Téc.	Inst.
¿Cuál es el grado de influencia del juego infantil como estrategia en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial 150 Matacancha, Huánuco?	¿Cuál es el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad mimética en los niños de cinco años de edad...?	Determinar el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial 150 Matacancha, Huánuco.	Determinar el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad mimética en los niños de cinco años de edad...	El juego como estrategia permite mejorar significativamente el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial 150 Matacancha, Huánuco.	El juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la creatividad mimética en los niños de cinco años de edad...	BITÁCORA DE RÚBRICA	ESCALA DE ACTITUDES ACADÉMICAS
	¿Cuál es el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad analógica en los niños de cinco años de edad...?		Establecer el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad analógica en los niños de cinco años de edad...		El juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la creatividad analógica en los niños de cinco años de edad...		
	¿Cuál es el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad narrativa en los niños de cinco años de edad...?		Comprobar el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad narrativa en los niños de cinco años de edad...		El juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la creatividad narrativa en los niños de cinco años de edad...		

	¿Cuál es el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad intuitiva en los niños de cinco años de edad...?		Demostrar el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad intuitiva en los niños de cinco años de edad...		El juego como estrategia influencia significativamente en el desarrollo de la creatividad intuitiva en los niños de cinco años de edad...		
--	--	--	--	--	--	--	--

ANEXO 02. Consentimiento informado**Consentimiento informado****ID:** _____**FECHA:** 24-09-22

TÍTULO: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 150, MATACANCHA, HUÁNUCO.

OBJETIVO: Determinar el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco.

INVESTIGADOR: Simiona Gregoria, CLAUDIO FRETTEL

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

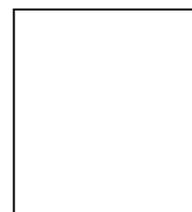
- **Firmas del participante o responsable legal**

Huella digital si el caso lo amerita

Firma del participante: **GAVINO GUERRA, SHIRLEY**

Firma del investigador responsable: _____

Huánuco, 2022



ANEXO 03. Instrumentos



**UNIVERSIDAD NACIONAL “HERMILIO VALDIZÁN”
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E
INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**

**INSTRUMENTO
ESCALA DE ACTITUDES
ACADÉMICAS**

TESISTA:

Simiona Gregoria CLAUDIO FRETTEL

I. ASPECTOS GENERALES:**a. Nombre de la Estrategia:**

ESTRATEGIA DIDÁCTICA “EL JUEGO”

b. Nombre de la responsable:

Simiona Gregoria, CLAUDIO FRETTEL

II. POBLACIÓN BENEFICIARIA

- ✓ Estudiantes de nivel inicial.
- ✓ Docentes del nivel inicial.
- ✓ Instituciones de nivel inicial.

III. OBJETIVOS DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA “PICTOGRAMAS”**a. Objetivo general:**

Contribuir a la mejora del desarrollo de la creatividad mediante diferentes estrategias.

b. Objetivos específicos:

- Motivar a través de la estrategia didáctica “el juego” para fomentar la obtención del desarrollo de la creatividad.
- Aportar en el uso de la estrategia didáctica “el juego” para la mejora de las capacidades del desarrollo de la creatividad.

c. IMPORTANCIA

- Permitirá mayor facilidad a que los docentes puedan mejorar la enseñanza y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de nivel inicial.
- Las estrategias didácticas “el juego” como experiencia educativa, facilitará que el estudiante tenga mejoras en el desarrollo del aprendizaje y su creatividad en estudiantes de nivel inicial.

d. PERIODO DE DURACIÓN**✓ Tres meses:**

Junio

Julio

Agosto

e. LÍNEA DE ACCIÓN

- a. Pre – prueba (escala de actitudes académicas)
- b. Aplicación de la Estrategia Didáctica: el juego
- c. Post – prueba (escala de actitudes académicas)

f. DISEÑO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: “EL JUEGO”

- a. Considerando la secuencia lógica de la investigación, el diseño responde a la siguiente estructura.

PLAN DE TRABAJO ESPECÍFICO							
ESTRATEGIA DIDÁCTICA “EL JUEGO”							
DISEÑO DE LA	PASOS (se define los pasos a seguir)	ACTIVIDADES/ TEMAS	CRONOGRAMA			TÉC.	INST.
			2022				
			J	J	A		
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA	Se planifica las tareas a desarrollar	Sistematización del: Diseño Ejecución Evaluación De la estrategia didáctica “el juego”	X			BITÁCORA DE RÚBRICA	ESCALA DE ACTITUDES ACADÉMICAS SESIÓN DE APRENDIZAJE
	Se define las tareas a ejecutar	Organización de las dimensiones para desarrollar los temas: Estrategia juego motor para la mejora del desarrollo de la creatividad mimética. Estrategia juego social para la mejora del desarrollo de la creatividad analógica. Estrategia juego cognitivo para la mejora del desarrollo de la creatividad narrativa.		X			

		Estrategia juego lógico para la mejora del desarrollo de la creatividad intuitiva.					
	Se define los criterios de Evaluación	Clasificación de ítems de evaluación de la escala de actitudes: Desarrollo de la creatividad mimética. Desarrollo de la creatividad analógica. Desarrollo de la creatividad narrativa. Desarrollo de la creatividad intuitiva.			X		

EJECUCIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA “EL JUEGO”

N°	ACTIVIDAD	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS/NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	FECHA
01	Mejora del desarrollo de la creatividad mimética	<p>Sesión de aprendizaje, desarrollo y mejora de:</p> <p>Toma creativamente las ideas existentes.</p> <p>Asume otras ideas para usarlo de acuerdo a sus propias necesidades</p> <p>Aprenden mejor a través del juego y otras actividades prácticos.</p>	04 y 06 de junio

N°	NOMBRE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS/NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	FECHA
02	Mejora del desarrollo de la creatividad analógica	<p>Sesión de aprendizaje, desarrollo y mejora de:</p> <p>Compara ideas básicas para determinar su significado</p> <p>Compara estrategias elementales de aprendizaje</p> <p>Aprende de la actividad de otros grupos de compañeros.</p>	11 y 13 de junio

N°	ACTIVIDAD	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS/NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	FECHA
03	Mejora del desarrollo de la creatividad narrativa	<p>Sesión de aprendizaje, desarrollo y mejora de:</p> <p>Describe con habilidad lo que piensa</p> <p>Recrea un cuento con personajes ficticios.</p> <p>Relata acontecimientos culturales de su contexto</p>	25 y 27 de junio

N°	ACTIVIDAD	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS/NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	FECHA
----	-----------	--	-------

03	Mejora del desarrollo de la creatividad intuitiva	Sesión de aprendizaje, desarrollo y mejora de: Explica acontecimientos a partir de su propia experiencia Se imagina en soluciones de problemas en un momento de retiro Genera ideas que no tienen conexión con su realidad inmediata	25 y 27 de junio
-----------	---	--	------------------

g. EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA “EL JUEGO”

Clasificación de criterios de evaluación de la escala de actitudes:

- a) Desarrollo de la creatividad mimética.
- b) Desarrollo de la creatividad analógica.
- c) Desarrollo de la creatividad narrativa.
- d) Desarrollo de la creatividad intuitiva.

INDICADORES DE EVALUACIÓN			
1	2	3	4
En Inicio	En Proceso	Logro Destacado	Logro muy destacado
0 - 10	11 – 13	14 – 16	17 - 20

EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA: “EL JUEGO”				
VARIABLE PARA SER EVALUADO	DIMENSIONES A SER EVALUADOS	INDICADORES DE LOGRO A SER EVALUADAS	TÉC.	INST.
LA CREATIVIDAD	Desarrollo de la creatividad mimética.	<p>Toma creativamente las ideas existentes.</p> <p>Asume otras ideas para usarlo de acuerdo a sus propias necesidades</p> <p>Aprenden mejor a través del juego y otras actividades prácticos.</p> <p>Aprende de forma más sencilla y divertida con el juego</p> <p>Utiliza sus ideas para solucionar sus problemas.</p>	BITÁCORA DE RÚBRICA	ESCALA DE ACTITUDES ACADÉMICAS
	Desarrollo de la creatividad analógica	<p>Compara ideas básicas para determinar su significado</p> <p>Compara estrategias elementales de aprendizaje</p> <p>Aprende de la actividad de otros grupos de compañeros.</p> <p>Soluciona problemas a partir de experiencias pasadas.</p> <p>Utiliza hábilmente la metáfora para explicar su entorno.</p>		
	Desarrollo de la creatividad narrativa	<p>Describe con habilidad lo que piensa</p> <p>Recrea un cuento con personajes ficticios.</p> <p>Relata acontecimientos culturales de su contexto</p> <p>Tiene facilidad para comunicar oralmente sus tradiciones</p> <p>Relata los mitos de su contexto con claridad</p>		
	Desarrollo de la creatividad intuitiva	<p>Explica acontecimientos a partir de su propia experiencia</p> <p>Se imagina en soluciones de problemas en un momento de retiro</p> <p>Genera ideas que no tienen conexión con su realidad inmediata</p> <p>Desarrolla su inteligencia con el uso del lego.</p> <p>Relaciona intuitivamente las ideas que tiene con la realidad</p>		

**UNIVERSIDAD NACIONAL “HERMILIO VALDIZÁN”
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E
INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**



**INSTRUMENTO
ESCALA DE ACTITUDES
ACADÉMICAS
PARA LA PRE Y POSTPRUEBA.
SESIONES DE APRENDIZAJE**

TESISTA:

Simiona Gregoria CLAUDIO FRETTEL



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
UNIDAD DE POST GRADO
DOCTORADO
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



PRIMERA SESIÓN DE APRENDIZAJE
 (valido para las 3 sesiones)

VARIABLES					
ESTRATEGIA DIDÁCTICA EL JUEGO PARA LA MEJORA DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD					
DIMENSIONES					
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MIMÉTICA					
Toma creativamente las ideas existentes.					
FECHA					
MES	DICIEMBRE	DÍA	05	HORA	8:00 AM

➤ **DATOS INFORMATIVOS**

- Número de sesión : 01
- Duración : 02 Horas
- Nivel : Inicial
- Grupo : Experimental

➤ **APRENDIZAJE ESPERADO**

Toma creativamente las ideas existentes.

Otros indicadores

➤ **SECUENCIA METODOLÓGICA**

CONTENIDOS	FASES O SITUACIONES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
<p>Toma creativamente las ideas existentes.</p> <p>Asume otras ideas para usarlo de acuerdo a sus propias necesidades</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recuperación de los saberes previos ▪ Conflicto cognitivo ▪ Procesamiento de la información ▪ Aplicación de lo aprendido ▪ reflexión ▪ Evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Humanos ▪ Plataformas virtuales 	<p>Dos horas pedagógicas</p>

➤ **EVALUACIÓN:**

ESCALA DE LOGROS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE EVALUACIÓN	PROCESO DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE LA APLICACIÓN
<p>Aprenden mejor a través del juego y otras actividades prácticos.</p> <p>Aprende de forma más sencilla y divertida con el juego</p> <p>Utiliza sus ideas para solucionar sus problemas.</p>	<p>Prueba escrita con respuestas abiertas.</p> <p>Rúbrica analítico-reflexivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recojo de información, pre-Prueba. ▪ Interpretación de los resultados. ▪ Diagnóstico de los factores que causan el limitado logro de la competencia ecológica. ▪ Tratamiento de las dificultades. ▪ Recojo de información post-prueba 	<p>Durante la sesión de clase.</p>

IV. EVALUACIÓN:

EVIDENCIAS

Identifica la secuencia de los hábitos de higiene con apoyo de pictogramas.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Escala de actitudes

V° B° SUB DIRECCIÓN



Simiona Gregoria CLAUDIO
FRETEL
DOCENTE DE ÁREA

OBJETIVO ESPECÍFICO UNO					
DETERMINAR EL GRADO DE INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MIMÉTICA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 150, MATACANCHA, HUÁNUCO.					
N°	ESTUDIANTE	INDICADORES	INDICADORES DE EVALUACIÓN		
			EI	LP	LD
01	GAVINO GUERRA, SHIRLEY	<i>Toma creativamente las ideas existentes.</i>			
		<i>Asume otras ideas para usarlo de acuerdo a sus propias necesidades</i>			
		<i>Aprenden mejor a través del juego y otras actividades prácticos.</i>			
		<i>Aprende de forma más sencilla y divertida con el juego</i>			
		<i>Utiliza sus ideas para solucionar sus problemas.</i>			

OBJETIVO ESPECÍFICO DOS					
ESTABLECER EL GRADO DE INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ANALÓGICA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 150, MATACANCHA, HUÁNUCO.					
N°	ESTUDIANTE	INDICADORES	INDICADORES DE EVALUACIÓN		
			EI	LP	LD
02	HUANCA RAMOS, ANTHONELA GRICEL	<i>Compara ideas básicas para determinar su significado</i>			
		<i>Compara estrategias elementales de aprendizaje</i>			
		<i>Aprende de la actividad de otros grupos de compañeros.</i>			
		<i>Soluciona problemas a partir de experiencias pasadas.</i>			
		<i>Utiliza hábilmente la metáfora para explicar su entorno.</i>			

OBJETIVO ESPECÍFICO TRES					
COMPROBAR EL GRADO DE INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD NARRATIVA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 150, MATACANCHA, HUÁNUCO.					
N°	ESTUDIANTE	INDICADORES	INDICADORES DE EVALUACIÓN		
			EI	LP	LD
03	JAVIER GUADALUPE, GAEL LEONEL	<i>Describe con habilidad lo que piensa</i>			
		<i>Recrea un cuento con personajes ficticios.</i>			
		<i>Relata acontecimientos culturales de su contexto</i>			
		<i>Tiene facilidad para comunicar oralmente sus tradiciones</i>			
		Relata los mitos de su contexto con claridad			

OBJETIVO ESPECÍFICO CUATRO

DEMOSTRAR EL GRADO DE INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD INTUITIVA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 150, MATACANCHA, HUÁNUCO.

N°	ESTUDIANTE	INDICADORES	INDICADORES DE EVALUACIÓN		
			EI	LP	LD
04	NONATO VELASQUEZ, YOSELIN EMELY	<i>Explica acontecimientos a partir de su propia experiencia</i>			
		<i>Se imagina en soluciones de problemas en un momento de retiro</i>			
		<i>Genera ideas que no tienen conexión con su realidad inmediata</i>			
		<i>Desarrolla su inteligencia con el uso del lego.</i>			
		<i>Relaciona intuitivamente las ideas que tiene con la realidad</i>			

ANEXO 04. Validación de los instrumentos por expertos

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

ID: _____

FECHA: 24-07-22

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 150, MATACANCHA, HUÁNUCO

OBJETIVO GENERAL: Determinar el grado de influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial 150, Matacancha, Huánuco.

INVESTIGADORA: Simiona Gregoria, CLAUDIO FRETTEL

La confiabilidad del instrumento se realizó con la prueba estadística Alfa de Cronbach, siendo el resultado el siguiente:

Estadística de fiabilidad de la estrategia didáctica “el juego”		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0,89	0,82	15

Fuente: Recuperado del programa Excel

Estadística de fiabilidad del desarrollo de la creatividad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0,89	0,89	15

Fuente: Recuperado del programa Excel

Formato de validación de los instrumentos por expertos



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO
VALIDACIÓN POR JUECES O EXPERTOS



HOJA DE INSTRUCCIONES PARA LA EVALUACIÓN

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que están midiendo	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo
	4. Alto nivel	El ítem tiene relación lógica con la dimensión
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes

<p style="text-align: center;">CLARIDAD</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir, sus sintácticas y semánticas son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras que utilizan de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica en algunos términos de ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E
INNOVACIÓN PEDAGÓGICA



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Dr. Wilfredo, SOTIL CORTAVARRÍA

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU – de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
Desarrollo de la creatividad mimética	Toma creativamente las ideas existentes.	4	4	3	3
	Asume otras ideas para usarlo de acuerdo a sus propias necesidades	4	4	2	4
	Aprenden mejor a través del juego y otras actividades prácticos.	4	3	4	4
	Aprende de forma más sencilla y divertida con el juego	3	4	3	4
Desarrollo de la creatividad analógica	Compara ideas básicas para determinar su significado	4	2	4	4
	Compara estrategias elementales de aprendizaje	3	4	4	4
	Aprende de la actividad de otros grupos de compañeros.	4	4	3	4
	Soluciona problemas a partir de experiencias pasadas.	4	3	4	3
Desarrollo de la creatividad narrativa	Describe con habilidad lo que piensa	4	2	4	3
	Recrea un cuento con personajes ficticios.	3	4	4	3
	Relata acontecimientos culturales de su contexto	4	3	4	4
	Tiene facilidad para comunicar oralmente sus tradiciones	3	4	3	4
Desarrollo de la creatividad intuitiva	Explica acontecimientos a partir de su propia experiencia	4	2	4	4
	Se imagina en soluciones de problemas en un momento de retiro	3	4	4	4
	Genera ideas que no tienen conexión con su realidad inmediata	4	4	3	4
	Desarrolla su inteligencia con el uso del lego.	4	3	4	3

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	(X)
En caso de NO ¿Qué dimensión o ítem falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ (X)	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
22417860	962622399	



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
UNIDAD DE POSGRADO



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E
INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Dr. Orlando, ASCAYO LEÓN

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU – de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
Desarrollo de la creatividad mimética	Toma creativamente las ideas existentes.	4	4	3	3
	Asume otras ideas para usarlo de acuerdo a sus propias necesidades	4	4	2	4
	Aprenden mejor a través del juego y otras actividades prácticos.	4	3	4	4
	Aprende de forma más sencilla y divertida con el juego	3	4	3	4
Desarrollo de la creatividad analógica	Compara ideas básicas para determinar su significado	4	2	4	4
	Compara estrategias elementales de aprendizaje	3	4	4	4
	Aprende de la actividad de otros grupos de compañeros.	4	4	3	4
	Soluciona problemas a partir de experiencias pasadas.	4	3	4	3
Desarrollo de la creatividad narrativa	Describe con habilidad lo que piensa	4	2	4	3
	Recrea un cuento con personajes ficticios.	3	4	4	3
	Relata acontecimientos culturales de su contexto	4	3	4	4
	Tiene facilidad para comunicar oralmente sus tradiciones	3	4	3	4
Desarrollo de la creatividad intuitiva	Explica acontecimientos a partir de su propia experiencia	4	2	4	4
	Se imagina en soluciones de problemas en un momento de retiro	3	4	4	4
	Genera ideas que no tienen conexión con su realidad inmediata	4	4	3	4
	Desarrolla su inteligencia con el uso del lego.	4	3	4	3

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	(X)
En caso de NO ¿Qué dimensión o ítem falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ (X)	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
41722427	951078955	



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
UNIDAD DE POSGRADO



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E
INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Mg. Gloria Neylinda, BENANCIO REYES

Especialidad: Dr. en Psicología

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU – de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
Desarrollo de la creatividad mimética	Toma creativamente las ideas existentes.	4	4	3	3
	Asume otras ideas para usarlo de acuerdo a sus propias necesidades	4	4	2	4
	Aprenden mejor a través del juego y otras actividades prácticos.	4	3	4	4
	Aprende de forma más sencilla y divertida con el juego	3	4	3	4
Desarrollo de la creatividad analógica	Compara ideas básicas para determinar su significado	4	2	4	4
	Compara estrategias elementales de aprendizaje	3	4	4	4
	Aprende de la actividad de otros grupos de compañeros.	4	4	3	4
	Soluciona problemas a partir de experiencias pasadas.	4	3	4	3
Desarrollo de la creatividad narrativa	Describe con habilidad lo que piensa	4	2	4	3
	Recrea un cuento con personajes ficticios.	3	4	4	3
	Relata acontecimientos culturales de su contexto	4	3	4	4
	Tiene facilidad para comunicar oralmente sus tradiciones	3	4	3	4
Desarrollo de la creatividad intuitiva	Explica acontecimientos a partir de su propia experiencia	4	2	4	4
	Se imagina en soluciones de problemas en un momento de retiro	3	4	4	4
	Genera ideas que no tienen conexión con su realidad inmediata	4	4	3	4
	Desarrolla su inteligencia con el uso del lego.	4	3	4	3

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	(X)
En caso de NO ¿Qué dimensión o ítem falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ (X)	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
41722427	965663139	

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
UNIDAD DE POSGRADO



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN
INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Dr. Fredy, SOTOMAYOR HERRERA

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU – de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
Desarrollo de la creatividad mimética	Toma creativamente las ideas existentes.	4	4	3	3
	Asume otras ideas para usarlo de acuerdo a sus propias necesidades	4	4	2	4
	Aprenden mejor a través del juego y otras actividades prácticos.	4	3	4	4
	Aprende de forma más sencilla y divertida con el juego	3	4	3	4
Desarrollo de la creatividad analógica	Compara ideas básicas para determinar su significado	4	2	4	4
	Compara estrategias elementales de aprendizaje	3	4	4	4
	Aprende de la actividad de otros grupos de compañeros.	4	4	3	4
	Soluciona problemas a partir de experiencias pasadas.	4	3	4	3
Desarrollo de la creatividad narrativa	Describe con habilidad lo que piensa	4	2	4	3
	Recrea un cuento con personajes ficticios.	3	4	4	3
	Relata acontecimientos culturales de su contexto	4	3	4	4
	Tiene facilidad para comunicar oralmente sus tradiciones	3	4	3	4
Desarrollo de la creatividad intuitiva	Explica acontecimientos a partir de su propia experiencia	4	2	4	4
	Se imagina en soluciones de problemas en un momento de retiro	3	4	4	4
	Genera ideas que no tienen conexión con su realidad inmediata	4	4	3	4
	Desarrolla su inteligencia con el uso del lego.	4	3	4	3

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	(X)
En caso de NO ¿Qué dimensión o ítem falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ (X)	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
22513273	962871270	



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO



Nombre del experto: Silvia Otilia Márquez Zevallos

Especialidad: Dra. Ciencias de la Educación

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU – de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
Desarrollo de la creatividad mimética	Toma creativamente las ideas existentes.	4	4	3	3
	Asume otras ideas para usarlo de acuerdo a sus propias necesidades	4	4	2	4
	Aprenden mejor a través del juego y otras actividades prácticos.	4	3	4	4
	Aprende de forma más sencilla y divertida con el juego	3	4	3	4
Desarrollo de la creatividad analógica	Compara ideas básicas para determinar su significado	4	2	4	4
	Compara estrategias elementales de aprendizaje	3	4	4	4
	Aprende de la actividad de otros grupos de compañeros.	4	4	3	4
	Soluciona problemas a partir de experiencias pasadas.	4	3	4	3
Desarrollo de la creatividad narrativa	Describe con habilidad lo que piensa	4	2	4	3
	Recrea un cuento con personajes ficticios.	3	4	4	3

	Relata acontecimientos culturales de su contexto	4	3	4	4
	Tiene facilidad para comunicar oralmente sus tradiciones	3	4	3	4
Desarrollo de la creatividad intuitiva	Explica acontecimientos a partir de su propia experiencia	4	2	4	4
	Se imagina en soluciones de problemas en un momento de retiro	3	4	4	4
	Genera ideas que no tienen conexión con su realidad inmediata	4	4	3	4
	Desarrolla su inteligencia con el uso del lego.	4	3	4	3

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	(X)
En caso de NO ¿Qué dimensión o ítem falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ (X)	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
DNI N° 42210315	999037127	

NOTA BIOGRÁFICA

Mi nombre es Claudio Fretel Simiona Gregoria y me dedico al estudio de la Investigación e Innovación Pedagógica. Desde joven, siempre me apasionó el campo de la educación y la forma en que podemos mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Inicié mi formación académica en esta área cursando la carrera de Pedagogía, donde adquirí los conocimientos fundamentales para comprender los diferentes enfoques y metodologías educativas. Sin embargo, sentía la necesidad de profundizar aún más en este campo y explorar nuevas alternativas para optimizar la educación.

Fue entonces cuando decidí continuar mis estudios en el área de Investigación e Innovación Pedagógica. Esta disciplina me ha permitido adentrarme en la investigación de nuevas estrategias educativas, el diseño de programas de enseñanza innovadores y la implementación de tecnologías educativas que promuevan un aprendizaje significativo.

A lo largo de mi carrera, he tenido la oportunidad de colaborar con distintos equipos de investigación y participar en proyectos que buscan transformar la educación. Me motiva la posibilidad de generar cambios positivos en el ámbito educativo y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes.

Mi objetivo principal es seguir aprendiendo y creciendo en este campo, siempre en búsqueda de nuevas herramientas y enfoques que permitan mejorar la calidad de la educación. Creo firmemente que la Investigación e Innovación Pedagógica son clave para adaptarnos a los desafíos del siglo XXI y formar ciudadanos competentes y comprometidos con la sociedad.

Estoy convencido de que la educación es el pilar fundamental para construir un mejor futuro y estoy comprometido en aportar mi granito de arena en esta tarea.



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO – PERU
LICENCIADA CON RESOLUCIÓN DEL CONSEJO DIRECTIVO N° 099-2019-SUNEDU/CD
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO



ACTA DE DEFENSA DE TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO

En la Plataforma del Microsoft Teams de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las **13:00 horas** del día **05 DE SETIEMBRE DE 2023**, ante los Jurados de Tesis constituido por los siguientes docentes:

Mg. Fidel Rafael ROJAS INGA	Presidente
Dr. José Wuencislao CONDEZO MARTEL	Secretario
Dr. Lester Froilán SALINAS ORDOÑEZ	Vocal

Asesor de tesis: Dr. Arturo LUCAS CABELLO (RESOLUCIÓN N° 1148-2022-UNHEVAL-FCE/D)

La aspirante al Grado de Maestro en Educación: mención en Investigación e Innovación Pedagógica, Doña Simiona Gregoria CLAUDIO FRETTEL.

Procedió al acto de Defensa:

Con la exposición de la Tesis titulada: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 150, MATACANCHA, HUÁNUCO.**

Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación de la aspirante al Grado de Maestro, teniendo presente los criterios siguientes:

- Presentación personal.
- Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
- Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado.
- Dicción y dominio de escenario.

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis **las observaciones** siguientes:

.....

Obteniendo en consecuencia la Maestría la Nota de **Quince** (15),
 Equivalente a **Buena**, por lo que se declara **Aprobado**
 (Aprobado o desaprobado)

Los miembros del Jurado firman el presente **ACTA** en señal de conformidad, en Huánuco, siendo las... **14:30**... horas del día 05 de setiembre de 2023.



PRESIDENTE
 DNI N° **22519502**



SECRETARIO
 DNI N° **2251202**



VOCAL
 DNI N° **40349762**

Leyenda:
 19 a 20: Excelente
 17 a 18: Muy Bueno
 14 a 16: Bueno

(RESOLUCIÓN N° 2259-2023-UNHEVAL-FCE/D).



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN



UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe:

Dr. Arturo Lucas Cabello

HACE CONSTAR:

Que, la tesis titulada: **EL JUEGO-COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 150, MATACANCHA, HUÁNUCO**, realizada por la Maestría en Educación: mención en Investigación e Innovación Pedagógica **Simiona Gregoria CLAUDIO FRETTEL**, cuenta con un **índice de similitud del 26%**, verificable en el Reporte de Originalidad del software **Turnitin**. Por consiguiente, la tesis cumple con lo establecido con una similitud máxima de 30% acorde al Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Cayhuayna, 26 de abril de 2023.



DR. ARTURO LUCAS CABELLO
DIRECTOR DE LA UPG
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

NOMBRE DEL TRABAJO

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DE
SARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑ
OS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INIC
IAL 150, MATACANCHA, HUÁNUCO**

AUTOR

Simiona Gregoria CLAUDIO FRETTEL

RECUENTO DE PALABRAS

19888 Words

RECUENTO DE CARACTERES

105163 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

129 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

348.8KB

FECHA DE ENTREGA

Apr 26, 2023 9:25 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Apr 26, 2023 9:27 AM GMT-5

● **26% de similitud general**

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

- 23% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 17% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Material citado

 UNHEVAL UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN	VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN	DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN		
---	--	---------------------------------------	---	---

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado		Segunda Especialidad		Posgrado:	Maestría	<input checked="" type="checkbox"/>	Doctorado	
-----------------	--	-----------------------------	--	------------------	----------	-------------------------------------	-----------	--

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Escuela Profesional	
Carrera Profesional	
Grado que otorga	
Título que otorga	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Nombre del programa	
Título que Otorga	

Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Nombre del Programa de estudio	EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA
Grado que otorga	MAESTRO EN EDUCACIÓN: MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	CLAUDIO FRETTEL SIMIONA GREGORIA							
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	929741946
Nro. de Documento:	43491172				Correo Electrónico:	GREGORIACLAUDIO@GMAIL.COM		

Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:			

Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:			

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO					
Apellidos y Nombres:	LUCAS CABELLO ARTURO				ORCID ID:	0000-0003-4429-8438		
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte		C.E.		Nro. de documento:	22490418

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	ROJAS INGA FIDEL RAFAEL
Secretario:	CONDEZO MARTEL JOSÉ WUENCISLAO
Vocal:	SALINAS ORDOÑEZ LESTER FROILAN
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	


5. Declaración Jurada: *(Ingrese todos los datos requeridos completos)*

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: <i>(Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)</i>
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 150, MATACANCHA, HUÁNUCO.
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: <i>(tal y como está registrado en SUNEDU)</i>
MAESTRO EN EDUCACIÓN: MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

6. Datos del Documento Digital a Publicar: *(Ingrese todos los datos requeridos completos)*

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: <i>(Verifique la Información en el Acta de Sustentación)</i>			2023	
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: <i>(Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)</i>	Tesis	X	Tesis Formato Artículo	
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional	
	Trabajo Académico		Otros <i>(especifique modalidad)</i>	
Palabras Clave: <i>(solo se requieren 3 palabras)</i>	JUEGO	ESTRATEGIA	CREATIVIDAD	
Tipo de Acceso: <i>(Marque con X según corresponda)</i>	Acceso Abierto	X	Condición Cerrada (*)	
	Con Periodo de Embargo (*)		Fecha de Fin de Embargo:	
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? <i>(ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):</i>	SI		NO	X
Información de la Agencia Patrocinadora:				

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.



7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma: 		
Apellidos y Nombres:	CLAUDIO FRETTEL SIMIONA GREGORIA	Huella Digital
DNI:	43491172	
Firma:		
Apellidos y Nombres:		Huella Digital
DNI:		
Firma:		
Apellidos y Nombres:		Huella Digital
DNI:		
Fecha: 7/12/2023		

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una **X** en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.