



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
**ESTRATEGIA DIDÁCTICA EL JUEGO UTILIZADO POR  
LOS DOCENTES PARA EL DESARROLLO DE LA  
CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL  
INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS  
COMPRENDIDAS EN EL ÁMBITO DEL DISTRITO SAN  
BORJA NORTE DURANTE EL AÑO ACADÉMICO 2018**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL  
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORA: NERY

LEON TORO

ASESORA:

VICTORIA ESTHER VALENZUELA ARTEAGA DE JIMÉNEZ

LIMA – PERÚ

2018

## **HOJA DE FIRMA DEL JURADO**

*Dra. Adelaida Lorenza Venegas Gallardo*

***DAR***

*Mgtr. Carmen Maura Misari Arroyo*

***Miembro***

*Lic. Freddy Oscar Onofre Fuentes*

***Miembro***

*Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez*

***Asesora***

## **DEDICATORIA**

Dedico en primer lugar a Dios por darme la vida, a la memoria de mi padre, a mi madre, hermanos, por su apoyo y fortaleza, siendo las personas que me impulsan a ser cada día mejor.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mi familia por el apoyo incondicional, por sus consejos y a Dios por darme la salud, sabiduría e inteligencia, para lograr mis objetivos y a mis docentes por las enseñanzas que me brindan día a día.

## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general determinar cuáles son las estrategias didácticas el juego utilizados por los docentes para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del nivel inicial. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa y el nivel descriptivo, el diseño fue el no experimental. La población y la muestra de estudio estuvieron conformadas por 20 docentes y 400 estudiantes, aplicándose, el instrumento el cuestionario y respecto a la variable el juego su importancia, su resultado llegó a 70% y en segunda variable creatividad, los docentes opinan de los juegos libres, llegando a un resultado el 35% se indagó el cuestionario del año académico 2018. Como resultados se obtuvo que en las modalidades sobre la organización de la enseñanza más conocida por los docentes eligieron los talleres de tipo dinámica, orientadas por el grupo. El enfoque metodológico que eligieron los docentes fue el aprendizaje constructivo, de tipo dinámico generadora de autonomía. El recurso didáctico más utilizado por los docentes fueron los ambientes naturales de tipo dinámico generador de autonomía. Las estrategias didácticas más utilizadas por los docentes fueron en 100% dinámicas. Respecto al nivel de logro de aprendizaje de los estudiantes se obtuvo que el 100% tienen un logro de aprendizaje alto. Respecto a la formación académica del docente, muestra el 75% docentes provienen de Universidad, 45% estudiaron doctorado, 65% respondieron que no tienen estudios de segunda especialidad, 55% respondieron que trabajan de 20 años a más, 75% docentes son contratadas.

**Palabras claves:** El juego y Creatividad.

## **ABSTRACT**

The general objective of the research was to determine the teaching strategies used by teachers for the development of creativity in students at the initial level. The methodology used in the research was quantitative and the descriptive level, the design was non-experimental. The population and study sample consisted of 20 teachers and 400 students, applying, the instrument the questionnaire and regarding the variable the game its importance, its result reached 70% and in second variable creativity, the teachers think of the games free, reaching a result of 35% questioned the academic year 2018. As results were obtained that in the modalities on the organization of teaching most known by teachers chose workshops of dynamic type, guided by the group. The methodological approach chosen by the teachers was constructive learning, a dynamic type that generates autonomy. The didactic resource most used by teachers were the natural environments of a dynamic type generating autonomy. The didactic strategies most used by teachers were 100% dynamic. Regarding the level of learning achievement of the students, it was found that 100% have a high learning achievement. Regarding the teacher's academic training, shows 75% of teachers come from University, 45% studied doctorate, 65% responded that they do not have second-specialty studies, 55% responded that they work from 20 years to more, 75% teachers are hired.

**Keywords:** The game and Creativity.

## CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO.....	ii
DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
RESUMEN .....	v
ABSTRACT.....	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA .....	3
2.1 Antecedentes .....	3
2.2. Bases teóricas .....	10
2.2.1 El Juego.....	10
2.2.1.1. Teorías sobre el juego .....	11
2.2.1.2.Etapas del juego.....	12
2.2.1.3. El Juego Didáctico.....	13
2.2.1.4. Tipos de juegos .....	14
2.2.1.5. Principios básicos .....	14
2.2.1.6. Que características debe tener un juego didáctico .....	15
2.2.1.7. La importancia de los juegos didácticos consiste en lo siguiente .....	15
2.2.1.8. Beneficios de los juegos didácticos para los estudiantes .....	16
2.2.1.9. Clasificación de juegos didácticos .....	16
2.2.2.0. Creatividad.....	18
2.2.2.1. Tipos de creatividad .....	19

III.- METODOLOGIA.....	20
3.1 Diseño de la investigación.....	20
3.2 Universo.....	21
3.2.1. Área Geográfica del estudio.....	21
3.3. Población y muestra .....	22
3.3.1. Población .....	22
3.3.1.1. Criterio de inclusión.....	23
3.3.1.2. Criterios de exclusió.....	23
3.3.2. Muestra.....	23
3.4. Definición y operacionalización de las variables.....	24
3.4.1. Definición de las variables.....	24
3.4.1.1. Variable: el juego.....	24
3.4.1.2. Variable: la creatividad.....	25
3.4.2. Operacionalización de las variables.....	25
3.5. Técnica e instrumento.....	26
3.5.1. Técnica la encuesta.....	26
3.5.2. Instrumento el cuestionario.....	27
3.5.2.1. Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados.....	27
3.6. Plan de análisis.....	28
3.6.1. Medición de variables .....	29
3.6.1.1. Variable 1: El Juego.....	29
3.6.1.2. Variable 2: Creatividad.....	29



3.7. Matriz de consistencia.....	30
IV. RESULTADOS .....	31
4.1 Análisis de los resultados.....	45
4.1.1. Primer objetivo específico: Identificar cuáles son las estrategias didácticas para la creatividad que utiliza el docente en sus sesiones de aprendizaje. ....	45
4.1.2 Segundo objetivo específico: Descubrir la creatividad en los estudiantes del nivel inicial. ....	46
Conclusiones.....	47
Recomendaciones .....	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> .....	23
Población de docentes y estudiantes de las instituciones educativas del ámbito del distrito San Borja.	
<b>Tabla 2</b> .....	26
Operacionalización de las variables.	
<b>Tabla 3</b> .....	31
¿Qué habla: mediante el juego desarrolla sus habilidades y se enfrenta a la realidad?	
<b>Tabla 4</b> .....	32
¿Se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños?	
<b>Tabla 5</b> .....	33
Consideran que el juego es un ejercicio preparado para la vida cotidiana.	
<b>Tabla 6</b> .....	34
Consideran que el juego se confunde con la actividad diario de un niño.	
<b>Tabla 7</b> .....	35
A partir de qué edad se realizan los juegos de simple ejercicio de todos los sentidos.	
<b>Tabla 8</b> .....	36
Que juegos se realizan entre los 2 y 6 años con el uso rudimentario del lenguaje.	
<b>Tabla 9</b> .....	37

A partir de qué edad los niños juegan en grupos y desarrollan diferentes habilidades sociales.

**Tabla 10**.....38

Es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa en una sesión de aprendizaje.

**Tabla 11**.....39

Que juego utiliza más en el desarrollo de su sesión de aprendizaje  
Sus estudiantes desarrollan los principios básicos en las actividades programadas en su sesión de clase.

**Tabla 12**.....40

Las características del juego didáctico.

**Tabla 13**.....41

¿Qué importancia tiene el juego en la didáctica?

**Tabla 14**.....42

¿Cree usted que los juegos resultan beneficiosos para los estudiantes?

**Tabla15** .....43

En sus sesiones de aprendizaje que juegos usa con mayor frecuencia

**Tabla 16**.....44

En sus sesiones de aprendizaje que juegos usa con mayor frecuencia

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> .....	31
¿Qué habla: mediante el juego desarrolla sus habilidades y se enfrenta a la realidad?	
<b>Figura 2</b> .....	32
¿Se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños?	
<b>Figura 3</b> .....	33
Consideran que el juego es un ejercicio preparado para la vida cotidiana.	
<b>Figura 4</b> .....	34
Consideran que el juego se confunde con la actividad diario de un niño	
<b>Figura 5</b> .....	35
A partir de qué edad se realizan los juegos de simple ejercicio de todos los sentidos.	
<b>Figura 6</b> .....	36
Que juegos se realizan entre los 2 y 6 años con el uso rudimentario del lenguaje	
<b>Figura 7</b> .....	37
A partir de qué edad los niños juegan en grupos y desarrollan diferentes habilidades sociales.	
<b>Figura 8</b> .....	38
Es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa en una sesión de aprendizaje	
<b>Figura 9</b> .....	39
Que juego utiliza más en el desarrollo de su sesión de aprendizaje.	
<b>Figura 10</b> .....	40

Sus estudiantes desarrollan los principios básicos en las actividades programadas en su sesión de clase.

**Figura 11**.....41

Las características del juego didáctico.

**Figura 12**.....42

¿Qué importancia tiene el juego en la didáctica?

**Figura 13**.....43

¿Cree usted que los juegos resultan beneficiosos para los estudiantes?

**Figura 14**.....44

En sus sesiones de aprendizaje que juegos usa con mayor frecuencia.

## **I. INTRODUCCIÓN**

El presente trabajo trató del juego utilizado como herramienta de aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial, según Bruner considera al juego como una actividad libre, que favorece el desarrollo del estudiante, en individual y en equipo. Es decir, contribuye a relacionarse con el mundo exterior y sobre todo a tener confianza entre ellos mismos.

Durante el año 1992 se destacó el juego como primordial en la psicomotriz, es considerado una estrategia didáctica el cual descubre y atiende necesidades del estudiante que favorece su desarrollo integral y el manejo del conocimiento.

Johan Erikón nos habla que es importante la relación entre madre e hija. El estudiante que cursa el preescolar de educación hace la aparición del símbolo, la educadora comprende las necesidades e intereses de los estudiantes.

El juego es algo general en todas las civilizaciones independientemente de la cultura de los pueblos, es decir es inherente al ser humano, además es una actividad de propia voluntad que desarrolla cada estudiante.

Así mismo la UNESCO (1980) proporciona un excelente aprendizaje de valores culturales de una sociedad. Los abuelos han ido transmitiendo de generación a generación, donde los estudiantes han aprendido juegos antiguos, de una manera u otra los juegos antiguos siguen existiendo. Es importante mencionar que el estudiante al jugar se está integrando a la sociedad.

Para los docentes el juego es un instrumento muy útil ya que así los estudiantes no podrán aburrirse rápido y así lograremos que los niños aprendan y descubrir nuevos conocimientos. Así mismo ayuda en la capacidad imaginativa e interacción social, dar

solución a problemas, tomar iniciativa. Los docentes con el juego ya dejan de ser el centro de su clase.

La Investigación se originó de la línea de investigación: “Intervenciones Educativas con Estrategias Didácticas bajo el Enfoque Socio Cognitivo orientadas al desarrollo del Aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica Regular de Perú”

¿Cuáles son las estrategias didácticas el juego utilizado por los docentes para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito San Borja Norte durante el año académico 2018?

Del enunciado planteado se formuló el siguiente objetivo general:

Determinar cuáles son las estrategias didácticas el juego utilizados por los docentes para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito San Borja Norte durante el año académico 2018.

Por consiguiente, se plantearán los siguientes objetivos específicos:

Identificar cuáles son las estrategias didácticas para la creatividad que utiliza el docente en sus sesiones de aprendizaje.

Descubrir la creatividad en los estudiantes del nivel inicial.

En cuanto a lo pertinente profesional que tuvo este trabajo que el docente diseñe estrategias didácticas del juego para que el estudiante logre aprender a través del juego.

En cuanto a la pertinencia Institucional se encontró que algunas docentes no practican el juego como una estrategia didáctica para el logro del aprendizaje de los estudiantes. Esta tesis servirá para el futuro de las instituciones.

La metodología fue de tipo cuantitativo, a nivel descriptivo y el diseño no experimental. Con una muestra de 20 docentes y 400 estudiantes del nivel inicial.

Los resultados de la investigación demostraron que el 30 % de los docentes en sus sesiones de clase utilizaron el juego sensorio moto, y el 70% de docentes utilizaron el juego simbólico utilizados por los estudiantes de 2 y 6 años con el uso del rendimiento del lenguaje y respecto a la importancia del juego en la didáctica el 70% opinan que el juego es una influencia para la creatividad, y el 30% de docentes opinan que el juego enriquece y amplía conocimientos mediante el juego en la didáctica.

## **II. REVISIÓN DE LA LITERATURA**

### **2.1 Antecedentes**

Guapacha (2013) tesis de maestría titulada: *“El juego como estrategia en la enseñanza-aprendizaje de la nomenclatura inorgánica”*. Pereira, Colombia. Tuvo como objetivo implementar el juego como estrategia en la enseñanza-aprendizaje de la nomenclatura inorgánica en las estudiantes de grado décimo del colegio de los sagrados corazones del municipio de Pereira. tuvo como metodología tipo cuantitativo diseño experimental llegando a la conclusión: implementar juegos para la enseñanza-aprendizaje de la nomenclatura inorgánica, es viable puesto que posibilita no solo la apropiación de los conceptos básicos, sino que cambia la idea de que la clase de química es aburrida y que existen otras maneras de aprender y enseñar. Cambiar la visión que se tiene acerca del juego que solo es útil en áreas como la educación física y en niveles de primaria, por una que hacer ver la gran utilidad que el juego tiene en áreas como la química, a la hora de desarrollar conceptos tan complejos, que hacen que el estudiante solo los memoricé, pero no encuentre relación de los mismos con la vida cotidiana.



Ariza y Pertuz (2011) tesis de maestría titulada: “*Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos*”. Pies descalzos, Barranquilla. Tuvo como objetivo implementar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la Institución Educativa Distrital Fundación Pies Descalzos. Tuvo como metodología tipo cuantitativo diseño experimental llegando a la conclusión: Creen que una estrategia como esta debe ser muy bien orientada. Los juegos no son utilizados como estrategia de aprendizajes más bien en algunas ocasiones se hace para las evaluaciones en clases.

Euceda (2007) tesis de master en currículum titulada: “*El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básico*”. Tegucigalpa, Honduras. Tuvo como objetivo describir la importancia y el uso del juego desde el punto de vista didáctico, en el nivel de Educación Pre básico. Tuvo como metodología tipo cualitativo y cuantitativo diseño experimental llegando a la conclusión: En nuestro país, aunque se inicia la Educación Pre básica en forma tardía, actualmente se le está dando gran importancia, lo que podemos contestar analizando su evolución histórica. Es importante anotar que el nivel pre básico cada día ha ido aumentando su cobertura, con la participación del sector privado y público.

Caballero, Santiago y Valega (2010) tesis de maestría titulada: “*El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de barranquilla*”. Barranquilla, Colombia. Tuvo como objetivo estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los infantes. Tuvo como metodología

tipo cualitativa diseño experimental llegando a la conclusión: Después de realizar la conducta de entrada con la matriz de evaluación que nos permitió identificar la problemática en las dimensiones lateralidad, esquema corporal y equilibrio fundamentales dentro de la motricidad gruesa, y determinantes para el desarrollo de la coordinación y el equilibrio, podemos manifestar que el desarrollo motriz del niño es secuencial en su crecimiento a medida que va evolucionando en su proceso biopsicosocial y cultural, en donde cada características lograra su punto máximo cuando el esquema corporal del niño este habilitado en sus destrezas físicas, y habilidades mentales.

Arévalo, Bustos, Castañeda y Montañez (2009) trabajo de grado para optar al título de magister en educación titulada: *“El desarrollo de los procesos cognitivos creativos a través de la enseñanza problémica en el área de ciencias naturales en niñas del colegio santa maría”*. Bogotá, Colombia. Tuvo como objetivo potenciar los procesos cognitivos creativos a través de la enseñanza problémica en el área de ciencias en niñas de transición del Colegio Santa María. Tuvo como metodología cualitativa, descriptivo exploratorio de diseño tipo exploratorio descriptivo de corte micro genético. Llegando a la conclusión: Teniendo en cuenta que las estructuras pre inventivas son las precursoras de los productos creativos, la propuesta de la prueba de entrada (en donde de las niñas tenían que realizar un objeto) responde a la idea de seguir el proceso que siguen las niñas en la elaboración del mismo para si llegar a dilucidar las posibles estructuras pre inventivas que dieron origen a objetos novedosos. En la prueba de entrada es evidente que las niñas no proponen muchos objetos totalmente nuevos para ellas, de alguna manera son objetos de su cotidianidad que los han visto directamente o a través de la televisión y el cine. Sin embargo, llama la

atención que en la prueba de entrada, se puede decir que son las niñas del grupo de comparación quienes proponen ideas algo novedosas más que las niñas del grupo de intervención. Así se ve lo del Zombi Ratón, el marcianito en el grupo de comparación, mientras que las niñas del grupo de intervención en su gran mayoría proponen objetos definidos como medios de transporte y animales.

Gutiérrez (2010) tesis doctoral titulada “*Practica educativa y creatividad en educación infantil*”. Málaga, España. Tuvo como objetivo principal de este estudio fue conocer en qué grado la práctica educativa influye en la potenciación o inhibición de la creatividad del alumnado del tercer curso de Educación Infantil. Para un análisis más minucioso de la realidad educativa de los cursos estudiados no sólo hemos tenido en cuenta aspectos metodológicos, sino también la propia creatividad del docente (como es el grado de creatividad cognitiva), así como otras variables de índole sociocultural que nos han obligado a detenernos en el contexto socio familiar en el que se encuentra cada centro educativo. Tuvo como metodología mixta diseño no experimental ex post facto llegando a la conclusión: Tras analizar los datos extraídos de la investigación empírica podemos concluir afirmando que se confirman las hipótesis planteadas en el Capítulo 4, poniendo así de manifiesto la importancia de la práctica educativa, la creatividad de los docentes y la huella creativa en el desarrollo y potencialización de la creatividad en el alumnado de 5 y 6 años de Educación Infantil. Si profundizamos aún más, parece ser que la creatividad verbal está más afectada por la práctica docente que la creatividad figurativa, sobre todo en las variables originalidad y fluidez verbal, aunque en flexibilidad verbal también se puede observar un incremento mayor en las aulas constructivistas.

Campos, Chacc y Gálvez (2006) tesis para optar al título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales titulada: “*El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*”. Santiago, Chile. Tuvo como objetivo Proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccionar de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago. Tuvo como metodología mixta de diseño experimental llegando a la conclusión: Al respecto, y en base a los objetivos específicos de nuestra tesis, podemos decir que, en cuanto a “Identificar, desde el enfoque interaccionar de la comunicación, los elementos del juego de niños y niñas de entre 7 y 8 años, que nos permiten elaborar una propuesta pedagógica” es importante señalar que, para lograr el presente objetivo nos adentramos en contextos reales del juego de niños y niñas de la muestra con el fin de observar, desde el enfoque interaccionar de la comunicación, diversas situaciones de juego libre, llevadas a cabo por educandos en esta etapa evolutiva; e indagar, a través de entrevistas personales, acerca de las percepciones que ellos tenían respecto a la actividad lúdica que realizaban. De los resultados obtenidos pudimos constatar una serie de características y acciones que son parte del juego de las y los educandos, que dan claras tendencias de las preferencias, conductas y motivaciones que ellos y ellas manifiestan a la hora de jugar. Estas características presentes en los juegos de niños y niñas, dentro de un espacio educativo específico, se han considerado como elementos y nos han permitido establecer una serie de categorías que orientan la propuesta implementada y, así mismo, la elaboración de futuras aplicaciones

pedagógicas en contextos similares. Es por esto que, según lo anteriormente expuesto, el presente objetivo se ha dado por logrado.

Soto (2013) tesis doctoral titulada: *“Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil”*. Madrid. Tuvo como objetivo Estimular y desarrollar las capacidades creativas: originalidad, fluidez y flexibilidad con el fin de fomentar la producción creativa; y educar en actitudes creativas, de manera que se desarrolle el talento. Tuvo como metodológica mixta de diseño cuasi experimental llegando a la conclusión: Muchas veces los niños dentro del aula, tienen distintas conductas que nos quieren decir algo, y tristemente, muchas veces por el ajetreo diarios que hay en las aulas o la misma sobrepoblación que hay dentro de estas, pueden pasar desapercibidas esas muestras o señales que los niños nos dan. De igual manera podemos mencionar los programas educativos que los profesores debemos de cumplir, los cuales son en su mayoría currículos altamente académicos y en el caso de educación infantil, por querer abarcar muchos temas se está dejando la creatividad, el juego y la invención de lado, siendo este tipo de actividades las que los niños más disfrutan, con las que más aprenden y al mismo tiempo, todos nos divertimos y deleitamos.

Castellar, González y Santana (2015) trabajo presentado para optar el título de licenciadas en pedagogía infantil titulada: *“Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto Madre Teresa de Calcuta”*. Cartagena, Colombia. Tuvo como objetivo determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. Tuvo

como metodología cuantitativo de tipo descriptivo llegando a la conclusión: A pesar que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento. No demuestran empoderamiento de los diferentes tipos de juegos que pueden realizar con los niños para su desarrollo integral.

Amada (2015) tesis de maestría titulada: “*Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*”. Lima, Perú. Tuvo como objetivo diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años. Tuvo como metodología tipo cualitativo diseño descriptivo llegando a la conclusión: Existe una deficiencia enseñanza de la matemática porque no tienen claro las concepciones teóricas sobre las nociones básicas. Las teorías analizadas demuestran que el desarrollo de la competencia de número y operaciones favorece el desarrollo del pensamiento crítico, por lo tanto, los niños aprenden a resolver problemas de cualquier índole en situaciones de la vida diaria.

Morales y Medrano (2015) tesis para obtener el título de Licenciado en Educación titulada:” *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las instituciones educativas particulares de la localidad de santa clara.*” Lima, Perú. Tuvo como objetivo: determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las instituciones educativas particulares de la localidad de Santa Clara

tuvo como metodología tipo cuantitativo diseño no experimental llegando a la conclusión: Existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las instituciones educativas particulares de la localidad de Santa Clara. Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de sensibilidad ante los problemas en los niños de 5 años de las instituciones educativas particulares de la localidad de Santa Clara.

Arce y Saldaña (2014) tesis para optar el título de licenciada en educación inicial titulada: *“Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n° 252 niño Jesús de Trujillo en el año 2013”*. Palermo, Trujillo. Tuvo como objetivo diseñar un programa de actividades significativas que mejoren el desarrollo de la creatividad en los niños. Tuvo como metodología tipo cuantitativa diseño experimental llegando a la conclusión: Las conclusiones que anteceden nos demuestran que los educandos del grupo experimental de la institución educativa niño Jesús de 5 años lograron mejorar significativamente su creatividad después de haber aplicado el programa “juego de construcción”. Lo que nos demuestra la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1 El Juego**

Según Julián y María (2008) nos dice que el juego es una actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar. Así mismo los juegos incentivan al estímulo mental y físico del niño, contribuye al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas. En los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los

colegios, ya que de esta forma se incentiva a los alumnos a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.

#### **2.2.1.1. Teorías sobre el juego**

Hay muchas teorías sobre el juego, que tratan de explicar por qué los niños pasan tanto tiempo con él.

Según Groos (1896) Realizó un estudio del juego en los animales y posteriormente en el ser humano dicho estudio le permitió conocer las características innatas en diferentes especies.

María Montessori (1870-1952) su investigación se basa de la teoría de la liberación donde considera que el niño necesita mucho cariño que por lo mismo que está en continua transformación corporal.

Según Zapata (1990) concluye que el juego es un ejercicio que debe contribuir al desarrollo de los instintos heredados.

El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Así mismo Wallon menciona que el estudiante confunde el juego cuando lo realiza de manera espontánea sin disciplinas educativas.

#### **2.2.1.2. Etapas del juego**

Piaget considera tres etapas fundamentales que abarcan desde los 0 a los 12 años, advirtiendo que éstas se superponen y que no aparecen absolutamente definidas o separadas.



**a. El Juego Sensorio motriz**

Entre 0 y 2 años: Realiza juegos de simple ejercicio de todos los sentidos.

El estudiante busca sensaciones; si son agradables repite. Hace todo para ver qué pasa y así aprende. Los beneficios del juego de ejercicio son: El desarrollo sensorial. La coordinación de los movimientos y los desplazamientos de los estudiantes. El desarrollo del equilibrio estático y dinámico. La coordinación óculo-manual.

**b. El juego simbólico**

Entre los 2 y 6 años con la utilización rudimentaria del lenguaje aparece el juego simbólico o de imitación.

Los beneficios del juego simbólico son: Comprender y asimilar el entorno que nos rodea, aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta, desarrollar el lenguaje, ya que los estudiantes verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados, favorecer también la imaginación y la creatividad de los estudiantes.

**c. El juego de reglas**

Entre los 6 y 12 años: Los estudiantes juegan en grupos y desarrollan diferentes habilidades sociales: en los juegos siempre hay uno que gana y el otro pierde y los demás vigilan adecuado cumplimiento de las normas.

**d. Los beneficios del juego de regla**

La socialización de los estudiantes. Aprender a ganar y perder. Respetan las reglas, turnos, normas y opiniones de los demás. Favorece el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión de los estudiantes.

**e. Características del juego**

El juego ayuda en la educación de los estudiantes de tal manera permite al estudiante afirmarse y conocer la realidad, al estudiante socialice si mismo permite que el estudiante socialice con su entorno.

**2.2.1.3. El Juego Didáctico**

Es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas, este tipo de juegos fomenta el desarrollo de la creatividad, así mismo es necesario conocer. Es importante conocer las habilidades que logran desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas del proceso del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

**a. Del área físico-biológica**

Mediante la capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.

**b. Del área socio-emocional**

Espontaneidad, socialización, placer, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

**c. Del área cognitiva-verbal**

Creatividad, agilidad mental, atención, pensamiento creativo, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.

**d. De la Dimensión Académica**

Apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

#### **2.2.1.4. Tipos de juegos**

Entre los juegos se pueden mencionar:

- a. Rompecabezas.
- b. Bloques.
- c. Juegos con masas.
- d. Juegos de construcción.
- e. Juegos de mesa.

#### **2.2.1.5. Principios básicos**

##### **a. La participación**

Es la dependencia de una persona al participar, se encuentra en sí misma. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

Participación es más que realizar actividades, es un espacio dinámico que evoluciona.

##### **b. El dinamismo**

Es la a cualidad de la persona que posee energía y actúa con prontitud. La persona tiene el entusiasmo ya se en jugar, aprender, etc. Todo juego tiene principio y un fin. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

##### **c. El entretenimiento**

Es donde la persona se divierte en su tiempo libre, el juego no admite el aburrimiento.

#### **d. Desempeño de roles**

Dentro del ambiente educativo el desempeño de roles es una técnica didáctica que tiene por objeto el que los alumnos comprendan conductas o actitudes recreando la realidad.

El docente selecciona una situación presente o futura y manda a los alumnos a reproducir la forma en la que posiblemente actué cada personaje buscando que se asemeje a la realidad.

Al final el grupo comenta tanto las actuaciones como las emociones que surgieron de los comportamientos observados.

El objetivo de esta técnica es que el alumno pueda cambiar su entorno y le despierte el interés por participar espontáneamente en clase

#### **e. La competencia**

Es la motivación para participar de manera activa. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

#### **2.2.1.6. Que características debe tener un juego didáctico**

Deben tener las siguientes características.

Intención didáctica, objetivo o logro del aprendizaje, interés por el juego, diversión, edad, trabajo en equipo, competitividad.

#### **2.2.1.7. La importancia de los juegos didácticos consiste en lo siguiente**

Ejerce una gran influencia en el desarrollo social. Es el medio para enriquecer y ampliar los conocimientos de los estudiantes. Es el medio en que los niños emplean para aplicar de una forma práctica los conocimientos adquiridos.

#### **2.2.1.8. Beneficios de los juegos didácticos para los estudiantes**

Los juegos didácticos es un gran estímulo para su aprendizaje del estudiante, ya que mediante ellos aprenden nuevas habilidades y conceptos, desarrollan la inteligencia, la creatividad y la interacción con los demás. El juego potencia la memoria del estudiante, mejora su confianza y la capacidad de atención y concentración.

#### **2.2.1.9. Clasificación de juegos didácticos**

##### **a. Juegos de destrezas**

Sirve para estimular el desarrollo de ciertas habilidades. Al hacer ejercicios ya sea saltar, girar, etc. A los estudiantes les ayuda a estimular su inteligencia y psicomotricidad de manera inconsciente al divertirse.

##### **b. Juegos de estrategias**

Su ponen la existencia de un oponente, sin que necesariamente exista éste como jugador, puede ser un ente más general como la banca o la bolsa de valores, para poder jugar.

##### **c. Juegos libres**

Es donde el jugador puede jugar libremente.

##### **d. Juegos de competencia**

Los juegos en las computadoras son de competencias en donde hay más de tres o cuatro jugadores que compiten entre ellos ya sea grupal o individual.

##### **e. Juegos de cooperación**

Este juego es muy divertido promueve la unión, la persona participa y no compite. En este juego está la comunicación, empatía, coordinación y solidaridad.

**f. Juegos recreativos**

Es una actividad recreativa donde el niño se va divirtiendo mientras juega ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

**g. Juegos instruccionales**

Son aquellos cuyos contenidos y procesos están íntimamente relacionados con algún objetivo instruccional, despierta el interés por las asignaturas. Son creados de acuerdo al contenido o dar a conocer.

**h. Lúdica diferente al juego**

Según “Silva 2004, agrega que, para considerar un entorno lúdico hace referencia al conjunto de factores externos al niño que tienen un rol directo en el despliegue de su actividad lúdica. El concepto de entorno lúdico refiere fundamentalmente a dos dimensiones: - Condiciones físicas tangibles que contextualizan al juego, como escenarios y materiales con los que el estudiante cuenta para desplegar su juego. - Condiciones intangibles que contextualizan el juego, como las representaciones mentales de padres, maestros y otros cuidadores respecto del juego y temas relacionados, que expresan en actitudes, valores, creencias y conductas derivadas de estas. Esto finalmente se expresa en las oportunidades o restricciones para jugar que estos actores ofrecen al niño. E esta dimensión incluimos las costumbres culturales sobre crianza, desarrollo y educación” (p.205).

**2.2.2.0. Creatividad**

Es la capacidad de desarrollar una respuesta o producto de utilidad que satisface ciertas necesidades de forma novedosa y original. Capacidad o facilidad para inventar o crear.

La creatividad en una persona tiene habilidades de pensamiento creativo y motivación, experiencias.

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

Thurstone (1952) que es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo.

Según Osborn (1953) indica que es la aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa.

Sin embargo, Barron (1955) menciona que, Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento”.

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

Wallach y Kogan (s.f) realizaron una investigación con niños de una escuela Norteamericana donde, a partir de los resultados obtenidos, se clasificaron a los participantes de la siguiente manera: Alta creatividad e inteligencia, baja creatividad e inteligencia, alta creatividad baja inteligencia, baja creatividad alta inteligencia.

Así mismo, Guilford (1950) y Dedboud (1992) han sugerido ocho como las habilidades que componen a la creatividad: Guilford demostró, además, que la creatividad y la inteligencia son cualidades diferentes. Estas habilidades son: Sensibilidad para los problemas, fluidez, flexibilidad, originalidad, redefinición, análisis, síntesis, penetración

### **2.2.2.1. Tipos de creatividad**

#### **a. Creatividad mimética**

La palabra mimética es la imitación, crear algo que ya existe, entre la madre y el hijo el hijo imita lo que hace la madre, en el ámbito educativo es muy utilizada para diferentes métodos o conocimientos adquiridos en una asignatura entre otras.

#### **b. Creatividad Bisociativa**

Es la unión de dos ideas diferentes, a esto se le llama lluvia de ideas, se basa en la fluidez a partir de la diversidad de ideas, la flexibilidad que se da a la idea y la posibilidad de trasladar en otros ambientes y el flujo de ideas que nace cuando estas inspirado.

Se caracteriza por que es fluidez, flexibilidad y flujo conocido como las 3 F:

**Fluidez.** Es la cantidad de ideas y la mayor posibilidad de soluciones Entre mayor sea la cantidad de ideas, mayor es la probabilidad de encontrar mejores soluciones.

**Flexibilidad.** Es ver en donde va la palabra correcta y no poner otra palabra equivocada.

**Flujo.** Tenemos que estar relajaos para poder crear, las ideas fluyen sin problemas.

Cuando empezamos a disfrutar.



### **c. Creatividad analógica**

La analogía puede utilizarse para alterar el pensamiento habitual con el fin a nuevas ideas, para poder comprender una cosa desconocida tenemos que ocurrir a aquellas que, si conocen, a través de la comparación en base a semejanzas.

### **d. Creatividad narrativa**

Mezcla de personas, labores y un orden para contar una historia con diferentes versiones.

### **e. Creatividad intuitiva**

Es una cualidad útil para solucionar problemas, toda situación tiene solución.

La idea es relajarse la mente para crear un estado de conciencia donde las ideas fluyan fácilmente.

## **III.- METODOLOGIA**

### **3.1 Diseño de la investigación**

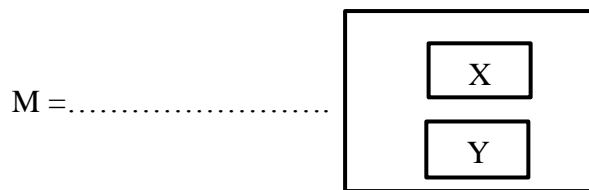
El tipo de la investigación fue de tipo cuantitativo. Según Hernández (2012) el tipo de investigación nos permite darle la dimensión al nivel de acuerdo a los objetivos establecidos, el tipo de investigación determina la manera de cómo el investigador abordara el evento de estudio, de acuerdo a las técnicas, métodos, instrumentos y procedimientos propios de cada uno.

La investigación fue descriptiva ya que solo se limita a dar las características de las variables. Los estudios descriptivos recogen sus características externas: enumeración.

Según Hernández (2012) el nivel de investigación se refiere al grado de profundidad con que se aborda un fenómeno o un evento de estudio. Por lo tanto, la investigación fue cuantitativa de tipo de descriptiva ya que se anuncia e identifica el

problema y cuantitativa por cuanto se realiza una recolección de datos en base a una población objeto de estudio.

El diseño de la investigación fue no experimental, Sampieri (2006) el termino diseño se refiere al plano estrategia concebida para responder a las preguntas de investigación. Este señala al investigador lo que debe hacer para alcanzar sus objetivos, contestar las interrogantes que se ha planteado y analizar la certeza de las hipótesis formuladas en un contexto particular.



**Dónde:**

M = Muestra de docentes

X = El juego

Y = La creatividad

**3.2 Universo**

Según los propósitos de la investigación, fueron todos los docentes y estudiantes de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito de San Borja Norte.

**3.2.1. Área Geográfica del estudio**

El área geográfica donde se realizó el estudio está ubicada en el distrito de San Borja Norte, es uno de los 43 distritos que componen la Provincia de Lima, Departamento de Lima, Perú. Ubicada al sur de la ciudad Capital. San Borja fue creado como distrito mediante la Ley 23604 que fuera emitida el primero de junio de 1983. Con Latitud-12.1019, Longitud-76.9945, Altitud170 msnm. Su extensión es de

9.96 Kilómetros cuadrados. Se encuentra a 170 metros sobre el nivel del mar. Limita al norte con el Distrito de San Luis, el Distrito de La Victoria, y el distrito de Ate, al este con el Distrito de Santiago de Surco, al sur con el distrito de Surquillo y al oeste con el distrito de San Isidro.

### **3.3. Población y muestra**

#### **3.3.1. Población**

La población estuvo conformada por 20 docentes y 400 estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en esta investigación del ámbito del distrito de San Borja Norte.

Hurtado y Toro (1998) definen que una población es el total de los individuos o elementos a quienes se refiere la investigación, es decir, todos los elementos que vamos a estudiar, por ello también se le llama universo.

De Barrera (2008) define la población como un conjunto de seres que poseen la característica o evento a estudiar y que se enmarcan dentro de los criterios de inclusión.

Balestrini (2006) define la población como conjunto finito o infinito de personas, casos o elementos, que presentan características comunes.

Bravo (1998) el universo estuvo conformado por toda la población o conjunto de unidades que se quiere estudiar y que podrían ser observadas individualmente en el estudio.

Para Hernández Sampieri (s.f.) una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. Es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las entidades de la población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación.

#### ***Tabla 1. Población de docentes***

<b>Distrito / Ámbito Local</b>	<b>Instituciones Educativas</b>	<b>Docentes</b>	<b>Estudiantes</b>
San Borja Norte	I.E. I. 554 Virgen de Lourdes	14	280
	I.E.I. Angelitos de Jesús – Ministerio de transporte y comunicación	6	120
	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>400</b>

*Fuente: Secretaria de las instituciones educativas*

### **3.3.1.1. Criterio de inclusión**

En el caso de nuestra investigación solo se consideró a los docentes y estudiantes del nivel Inicial de dos instituciones educativas del distrito de San Borja Norte de esta investigación.

Se fijan las características que hacen una unidad sea parte de una población (edad, sexo, grado escolar, nivel socioeconómico, etc.). En los estudios comparativos se deben señalar con especial cuidado los factores que se necesitan.

### **3.3.1.2. Criterios de exclusión**

Se excluyen a los docentes y estudiantes que pertenecen al nivel Primaria y Secundaria con todas sus áreas de las instituciones educativas de esta investigación, y de otras instituciones educativas de San Borja.

### **3.3.2. Muestra**

Para esta investigación no hubo selección de muestra, se tomó la totalidad de la población es decir 20 docentes y a los 400 estudiantes como unidades de análisis.

Según Hernández si la población es menor de cincuenta individuos, la población se convierte en muestra automáticamente.

Muestra el grupo de la población en la cual recolectamos datos.

Barrera (2008) señala que la muestra se realiza cuando: la población es tan grande o inaccesible que no se puede estudiar toda, entonces el investigador tendrá la posibilidad seleccionar una muestra. El muestro no es un requisito indispensable de toda investigación, eso depende de los propósitos del investigador, el contexto, y las características de sus unidades de estudio.

Sampieri (2006) define una muestra como "un subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y debe ser representativo de dicha población". De acuerdo con la cantidad de personas que conforman la muestra, se establece que la población es finita, debido a que se puede definir la cantidad de elementos que la conforman.

### **3.4. Definición y operacionalización de las variables**

Carrasco (2009) una variable es una característica que se va a medir. Es una propiedad, un atributo que puede darse o no en ciertos sujetos o fenómenos en estudio, así como también con menor o mayor grado de representación en los mismos y por tanto con susceptibilidad de medición. Su misma palabra define que debe permitir rangos de variación. Es el conjunto de valores que constituyen una clasificación.

#### **3.4.1. Definición de las variables**

Se deriva de la unidad de análisis y están contenidas en las hipótesis y en el título del estudio.

##### **3.4.1.1. Variable: el juego**

Según Julián y María (2008) nos dicen que el juego es una actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y

disfrutar, se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además contribuye al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

### 3.4.1.2.Variable: la creatividad

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

### 3.4.2. Operacionalización de las variables

*Tabla 2. Operacionalización de las variables*

PROBLEMA	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
¿Cómo la estrategia didáctica el juego utilizado por los docentes para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito San Borja Norte durante el año académico 2018?	El juego	Teorías sobre el juego	Jean Piaget María Montessori Oscar Zapata Henri Wallon
		Etapas del juego	El Juego Sensorio motriz El juego simbólico El juego de reglas.
		El Juego Didáctico	Del área físico-biológica Del área socio-emocional Del área cognitiva-verbal De la Dimensión Académica
		Tipos de juegos	Rompecabezas. Bloques. Juegos con masa. Juegos de construcción. Juegos de mesa.
		Principios básicos	La participación: El dinamismo: El entretenimiento: El desempeño de roles La competencia
		Características debe tener un juego didáctico	Intención didáctica. Interés por el juego. Diversión. Competitividad.
		La importancia de los juegos didácticos consiste en lo siguiente	Ejerce una gran influencia en el desarrollo social. Es el medio para enriquecer y ampliar los conocimientos de los niños.

		Beneficios de los juegos didácticos para los niños	Aprenden nuevas habilidades. Desarrollan la inteligencia, la creatividad y la interacción con los demás.
		Clasificación de juegos didácticos	Juegos de destrezas. Juegos de estrategias. Juegos libres. Juegos de competencia. Juegos de cooperación Juegos recreativos Juegos instruccionales Lúdica diferente al juego
	Creatividad	Tipos de creatividad	Creatividad mimética Creatividad Bisociativa Creatividad analógica Creatividad narrativa Creatividad intuitiva

### 3.5. Técnica e instrumento

La técnica que se utilizó en esta investigación estuvo referida a la aplicación de la encuesta, siendo el cuestionario el instrumento empleado, el que permitió recoger información para determinar la naturaleza de las variables.

#### 3.5.1. Técnica la encuesta

Según Rodríguez Peñuelas (2008) las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas.

Efectuar una investigación requiere, como ya se ha mencionado, de una selección adecuada del tema objeto del estudio, de un buen planteamiento de la problemática a solucionar y de la definición del método científico que se utilizará para llevar a cabo dicha investigación. Aunado a esto se requiere de técnicas y herramientas que auxilien al investigador a la realización de su estudio. Las técnicas son de hecho, recursos o procedimientos de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento y se apoyan en instrumentos para guardar la información

tales como: el cuaderno de notas para el registro de observación y hechos, el diario de campo, los mapas, la cámara fotográfica, la grabadora, la filmadora, el software de apoyo; elementos estrictamente indispensables para registrar lo observado durante el proceso de investigación.

Según Palacios, Vázquez y Bello, las encuestas son instrumentos de investigación descriptiva que precisan identificar a priori las preguntas a realizar, las personas seleccionadas en una muestra representativa de la población, especificar las respuestas y determinar el método empleado para recoger la información que se vaya obteniendo.

### **3.5.2. Instrumento el cuestionario**

Este instrumento consiste en aplicar a un universo definido de individuos una serie de preguntas o ítems sobre un determinado problema de investigación del que deseamos conocer algo.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2007) el cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir.

Según Sierra (1994), puede tratar sobre, un programa, una forma de entrevista o un instrumento de medición. Aunque el cuestionario usualmente es un procedimiento escrito para recabar datos, es posible aplicarlo verbalmente

#### **3.5.2.1. Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados**

Los instrumentos fueron validados por la Mg. Victoria Valenzuela Arteaga de Jiménez de la Escuela de Educación Inicial de la filial Lima, haciendo la validez del constructo.

#### **3.5.2.2. Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados.**



Instrumentos validados por los docentes de la carrera de Educación de la Sede Central.

#### **A. Validez del instrumento**

Hernández et al. (2006) explican que la validez se obtiene mediante las opiniones de expertos y al asegurarse que las dimensiones medidas por el instrumento sean representativas del universo o dominio de dimensiones de las variables de interés.

#### **B. Confiabilidad del instrumento**

La confiabilidad de los componentes del instrumento se obtiene mediante la correlación que presentan sus ítems entre sí mismos y el concepto para el cual fue creado.

Según Hernández et al. (2006) la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales.

#### **3.6. Plan de análisis**

Para esta investigación se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación. Para el análisis de los datos se utilizó medios electrónicos clasificados sistematizados de acuerdo el programa Microsoft office Excel 2010.

Los resultados obtenidos se trabajaron en una base de datos proporcionada por la asesora para trabajar los puntajes de los docentes para determinar si eran estáticos o

dinámicos y para comprobar que estrategias didácticas eran las más elegidas como primera prioridad.

### 3.6.1. Medición de variables

#### 3.6.1.1. Variable 1: El Juego

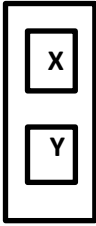
Para la medición de la variable el Juego, se utilizó el cuestionario.

#### 3.6.1.2. Variable 2: Creatividad

Para la medición de la variable la creatividad, se utilizó la lista de cotejo.

### 3.7. Matriz de consistencia

Estrategia didáctica el juego utilizado por los docentes para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito San Borja Norte durante el año académico 2018.

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES DIMENSIONES	MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO
¿Cómo la estrategia didáctica el juego utilizado por los docentes para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito San Borja Norte durante el año académico 2018?	<b>Objetivo general</b> Determinar cuáles son la estrategia didáctica el juego utilizados por los docentes para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito San Borja Norte durante el año	<b>Variable 1:</b> El Juego <b>Dimensiones:</b> -Teorías sobre el juego. -Etapas del juego. -El juego didáctico. -Elementos del juego didáctico. -Tipos de juegos. -Principios básicos. -Características de juego didáctico. -La importancia de los juegos didácticos	<b>Población:</b> Estará conformada por 20 docentes y 400 estudiantes del nivel inicial de las Instituciones Educativas comprendidas en esta investigación del ámbito del distrito de San Borja Norte.	<b>Tipo de Investigación:</b> Cuantitativo <b>Nivel:</b> Descriptivo <b>Diseño:</b> No Experimental  M=   Dónde M = Muestra X = El Juego	. Los instrumentos fueron diseñados por la estudiante y validados por la asesora. El Cuestionario. Guía de observación.

	académico 2018.	consiste en lo siguiente. -Beneficios de los juegos didácticos para los niños. -Clasificación de los juegos didácticos.		Y Creatividad =	
	<p><b>Objetivos Específicos:</b> -Identificar cuáles son las estrategias didácticas para la creatividad que utiliza el docente en sus sesiones de aprendizaje.</p> <p>-Descubrir la creatividad en los estudiantes del nivel inicial.</p>	<p><b>Variable 2:</b> La Creatividad.</p> <p><b>Dimensiones:</b> Tipos de creatividad.</p>	<p><b>Muestra:</b> Estará conformada por 20 docentes y 400 estudiantes del nivel inicial de las Instituciones Educativas comprendidas en esta investigación del ámbito del distrito de San Borja Norte.</p>		

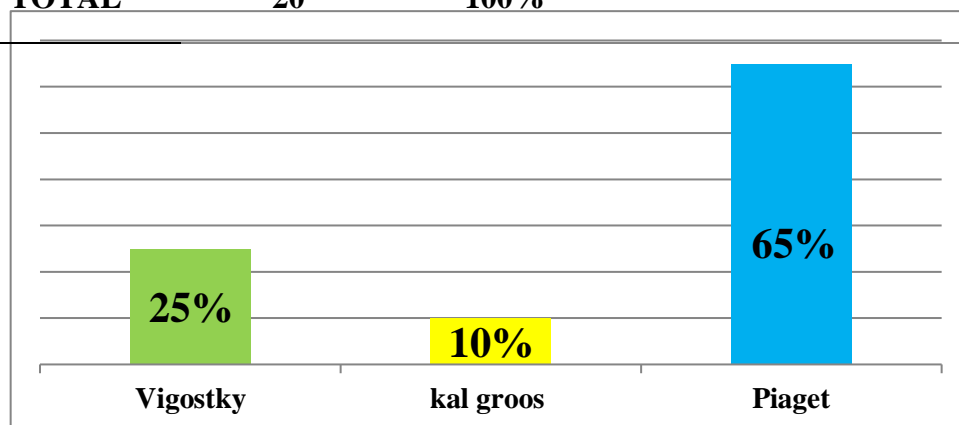
#### IV. RESULTADOS

##### I. AUTOEVALUACION

*Tabla 3 ¿Qué habla: mediante el juego desarrolla sus habilidades y se enfrenta a la realidad?*

<b>RESPUESTAS</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>DOCENTES</b>		
Vigostky	5	25%
Kal groos	2	10%
Piaget	13	65%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes distrito de San Borja Norte junio 2018*



**Figura 1:** *Qué habla: ¿mediante el juego desarrolla sus habilidades y se enfrenta a la realidad?*

*Fuente: tabla 3*

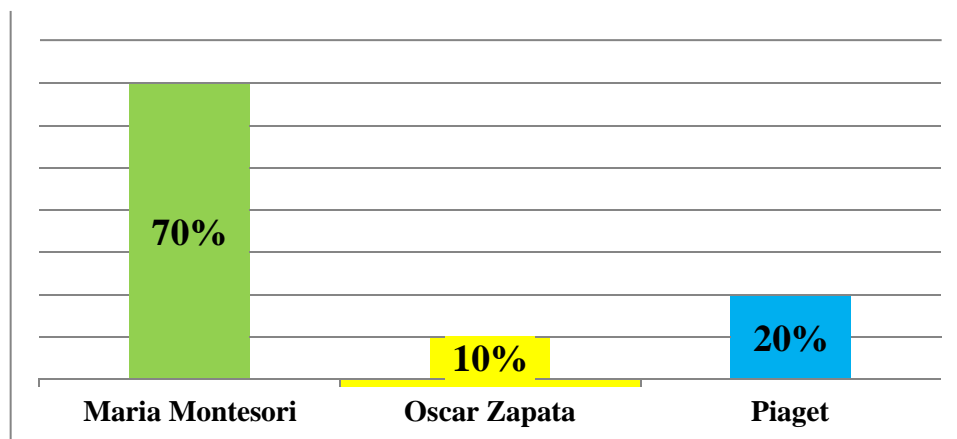
Según tabla 3 y figura 1 el 25%(5) docentes opinan que es Vigostky, el 10%(2) docentes opinan que Kal Groos y 65%(13) docentes opinan que Piaget mediante el juego desarrollan sus habilidades y se enfrentan a la realidad.

**Tabla 4.** *¿Se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños?*

<b>RESPUESTAS</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>DOCENTES</b>		
María	14	70%
Montessori		
Oscar Zapata	2	10%
Piaget	4	20%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:**

*Cuestionario aplicado a docentes distrito de San Borja Norte junio 2018*



**Figura 2:** *¿Se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños?*

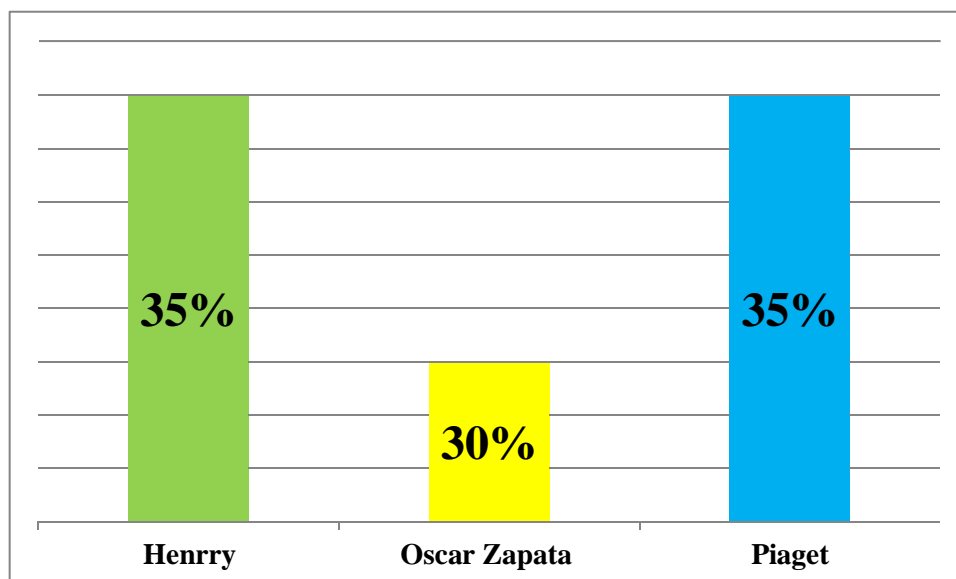
*Fuente: tabla 4*

Según tabla 4 y figura 2 el 70 % (14) docentes opinan que María Montessori, el 10% (2) docentes opinan que es Oscar Zapata y el 20% (4) docentes opinan que es Piaget que se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños.

**Tabla 5. Consideran que el juego es un ejercicio preparado para la vida cotidiana.**

<b>RESPUESTAS</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>DOCENTES</b>		
Henri Wallon	9	45%
Oscar Zapata	8	40%
Vigostky	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario aplicado a docentes distrito de San Borja Norte junio 2018



**Figura 3:** Consideran que el juego es un ejercicio preparado para la vida cotidiana

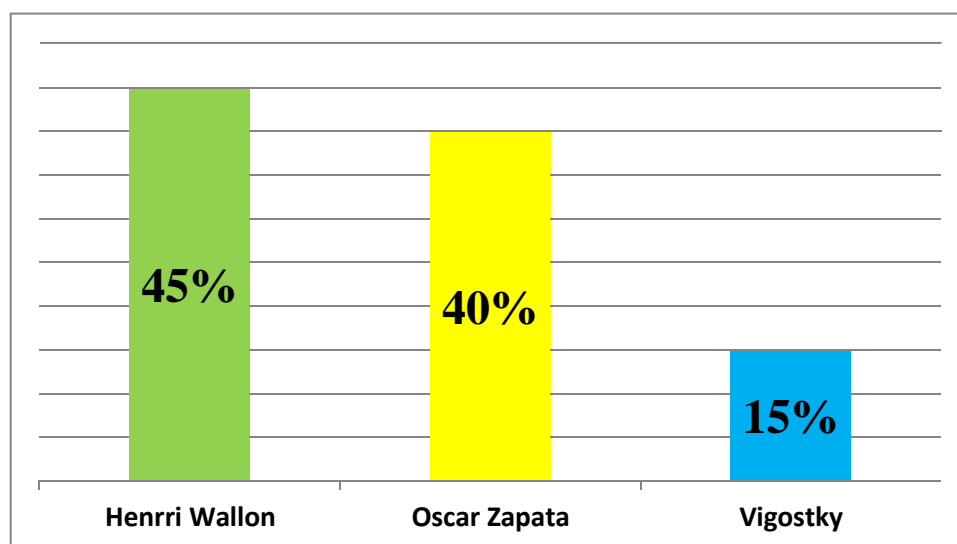
**Fuente:** tabla 5

Según la tabla 5 y figura 3 el 35%(7) docentes opinan que es Henri Wallon, el 30%(6) docentes opinan que es Oscar Zapata y el 35% (7) opinan que es Piaget el que considera que el juego es un ejercicio preparado para la vida cotidiana.

**Tabla 6. Consideran que el juego se confunde con la actividad diario de un niño.**

<b>RESPUESTAS</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>DOCENTES</b>		
Henri Wallon	9	45%
Oscar Zapata	8	40%
Vigostky	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario aplicado a docentes distrito de San Borja Norte junio 2018



**Figura 4:** Consideran que el juego se confunde con la actividad diario de un niño

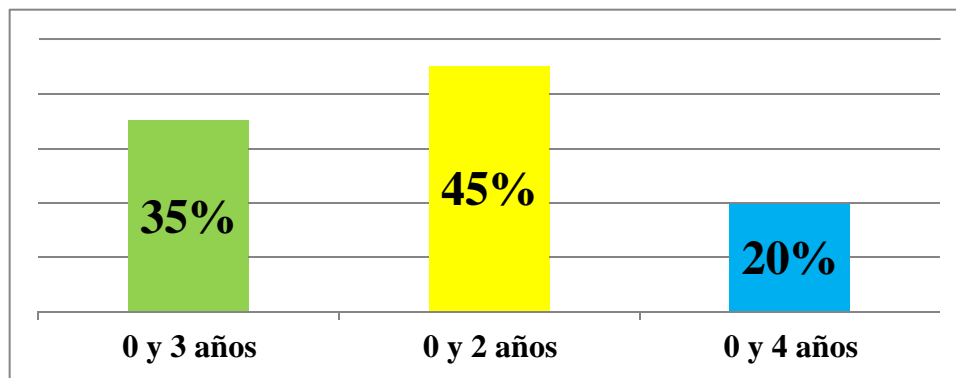
**Fuente:** tabla 6

Según la tabla 6 y figura 4 el 45%(9) docentes opinan que es Henri Wallon, el 40%(8) docentes opinan que es Oscar Zapata y el 15% (3) opinan que es Vigostky el que considera que el juego se confunde con la actividad diaria de un niño.

**Tabla 7. A partir de qué edad se realizan los juegos de simple ejercicio de todos los sentidos.**

<b>RESPUESTAS</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>DOCENTES</b>		
0 y 3 años	7	35%
0 y 2 años	9	45%
0 y 4 años	4	20%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario aplicado a docentes distrito de San Borja Norte junio 2018



**Figura 5: A partir de qué edad se realizan los juegos de simple ejercicio de todos los sentidos.**

**Fuente:** tabla 7

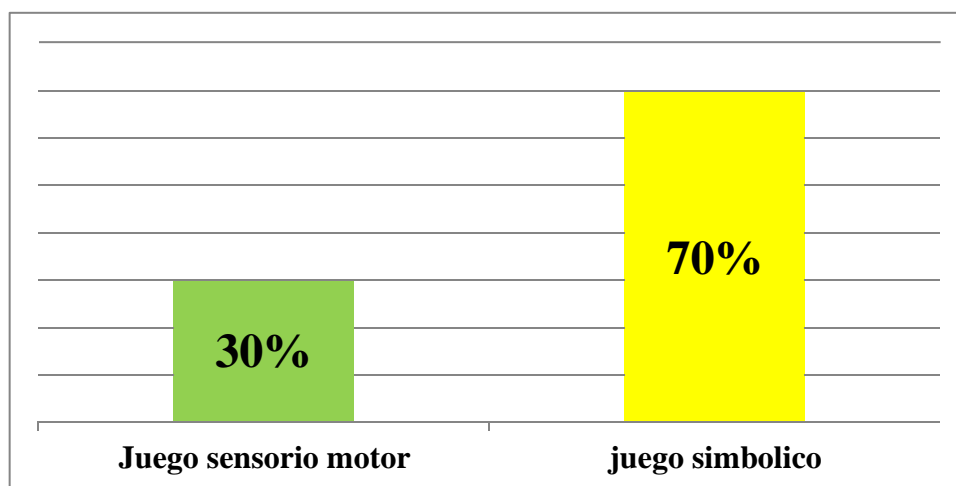
Según la tabla 7 y figura 5, el 35%(7) docentes opinan que es de 0 y 3 años, el 45%(9) docentes opinan que es de 0 y 4 años y el 20% (4) docentes opinan que 0 y 4 años de edad se realizan los juegos de simple ejercicio de todos los sentidos.



**Tabla 8. Que juegos se realizan entre los 2 y 6 años con el uso rudimentario del lenguaje**

<b>RESPUESTAS</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>DOCENTES</b>		
Juego sensorio motor	6	30%
Juego simbólico	14	70%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario aplicado a docentes distrito de San Borja Norte junio 2018



**Figura 6:** Que juegos se realizan entre los 2 y 6 años con el uso rudimentario del lenguaje

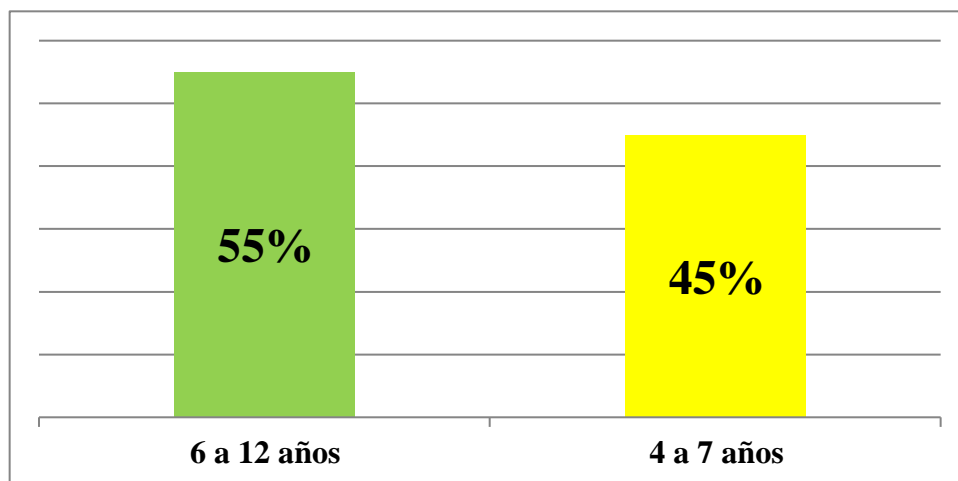
**Fuente:** tabla 8

Según la tabla 8 y figura 6, el 30%(6) docentes opinan que se utiliza el juego sensorio motor y el 70% (14) docentes opinan que es el juego simbólico utilizados por los niños de 2 y 6 años con el uso del rendimiento del lenguaje.

**Tabla 9. A partir de qué edad los niños juegan en grupos y desarrollan diferentes habilidades sociales.**

<b>RESPUESTAS</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>DOCENTES</b>		
6 y 12 años	11	55%
4 y 7 años	9	45%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario aplicado a docentes distrito de San Borja Norte junio 2018



**Figura 7:** A partir de qué edad los niños juegan en grupos y desarrollan diferentes habilidades sociales.

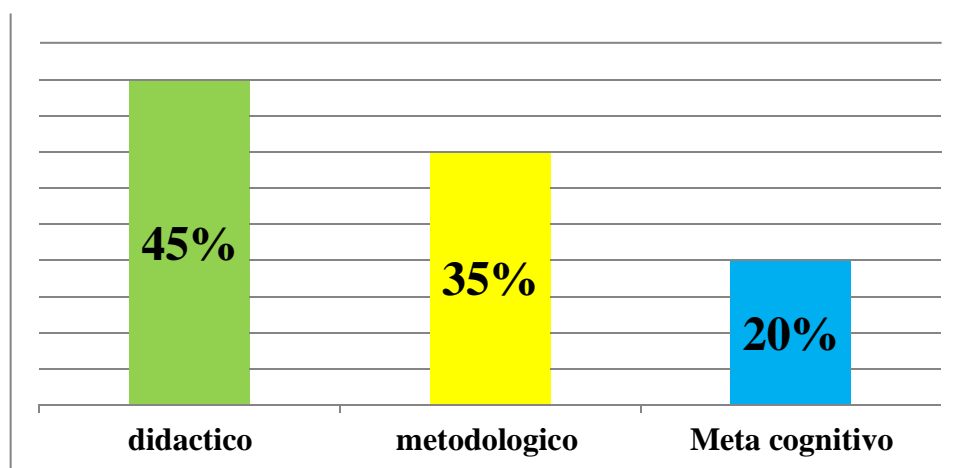
**Fuente:** tabla 9

Según la tabla 9 y figura 7, el 55%(11) docentes opinan que a partir de 6 y 12 años y el 45 % (9) docentes opinan que de 4 y 7 años juegan en grupos y desarrollan diferentes habilidades sociales.

**Tabla 10. Es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa en una sesión de aprendizaje**

<b>RESPUESTAS</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Didáctico	9	45%
Metodológico	7	35%
Meta cognitivo	4	20%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario aplicado a docentes distrito de San Borja Norte junio 2018



**Figura 8:** Es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativo en una sesión de aprendizaje

**Fuente:** tabla 10

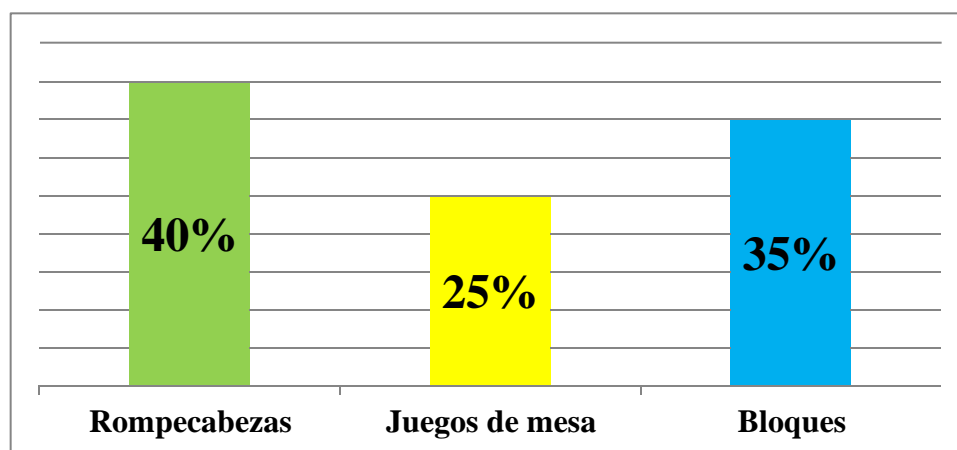
Según la tabla 10 y figura 8, el 45%(9) docentes opinan que el juego didáctico, el 35 % (7) docentes opinan que el metodológico y el 20% (4) docentes opinan que el Meto cognitivo se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativo en una sesión de aprendizaje.

## II. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

*Tabla 11. Que juego utiliza más en el desarrollo de su sesión de aprendizaje*

RESPUESTAS	N°	%
<b>DOCENTES</b>		
Rompecabezas	8	40%
Juegos de mesa	5	25%
Bloques	7	35%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes distrito de San Borja Norte junio 2018*



*Figura 9: Que juego utiliza más en el desarrollo de su sesión de aprendizaje*

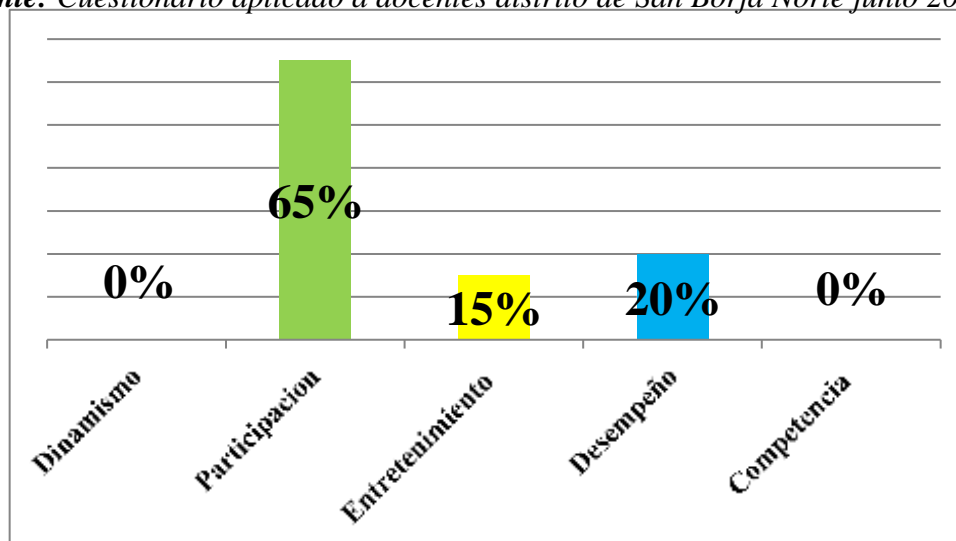
*Fuente: tabla 11*

Según la tabla 11 y figura 09, el 40%(8) docentes opinan que el más utilizado es el rompecabezas, el 25%(5) docentes opinan que es el juego de mesa y el 35 %(7) docentes opinan que es los bloques los más utilizados en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje.

**Tabla 12. Sus estudiantes desarrollan los principios básicos en las actividades programadas en su sesión de clase**

<b>RESPUESTAS</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>DOCENTES</b>		
Dinamismo	0	0%
Participación	13	65%
Entretenimiento	3	15%
Desempeño	4	20%
Competencia	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario aplicado a docentes distrito de San Borja Norte junio 2018



**Figura 10: Sus estudiantes desarrollan los principios básicos en las actividades programadas en su sesión de clase**

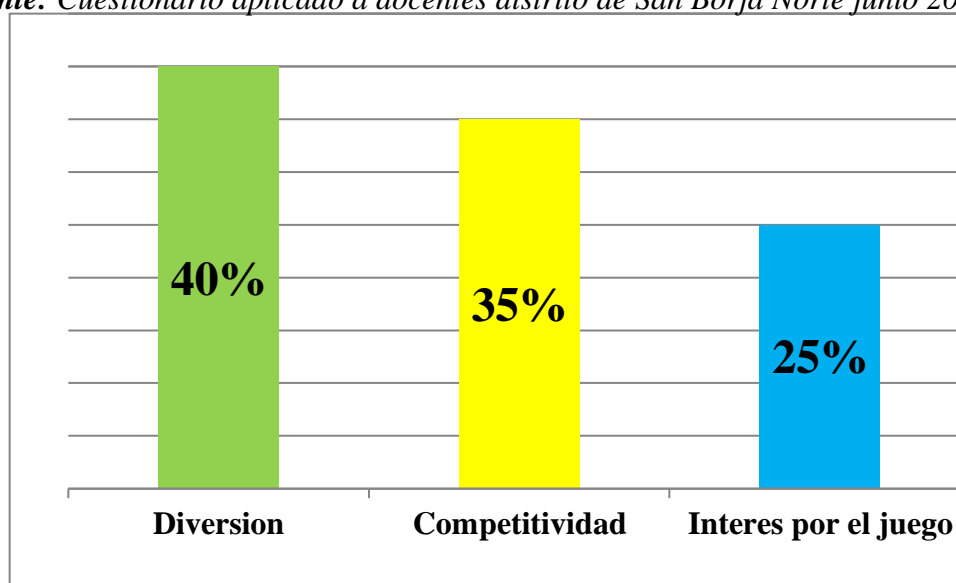
**Fuente:** tabla 12

Según la tabla 12 y figura 10, el 65%(13) docentes opinan que el más utilizado es la participación, el 15%(3) docentes opinan que es el entreteneimiento y el 20 %(4) docentes opinan que es de desempeño las actividades programadas en su sesión de clase.

**Tabla 13. Las características del juego didáctico**

<b>RESPUESTAS</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>DOCENTES</b>		
Diversión	8	40%
Competitividad	7	35%
Interés por el juego	5	25%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes distrito de San Borja Norte junio 2018*



**Figura 11: Las características del juego didáctico**

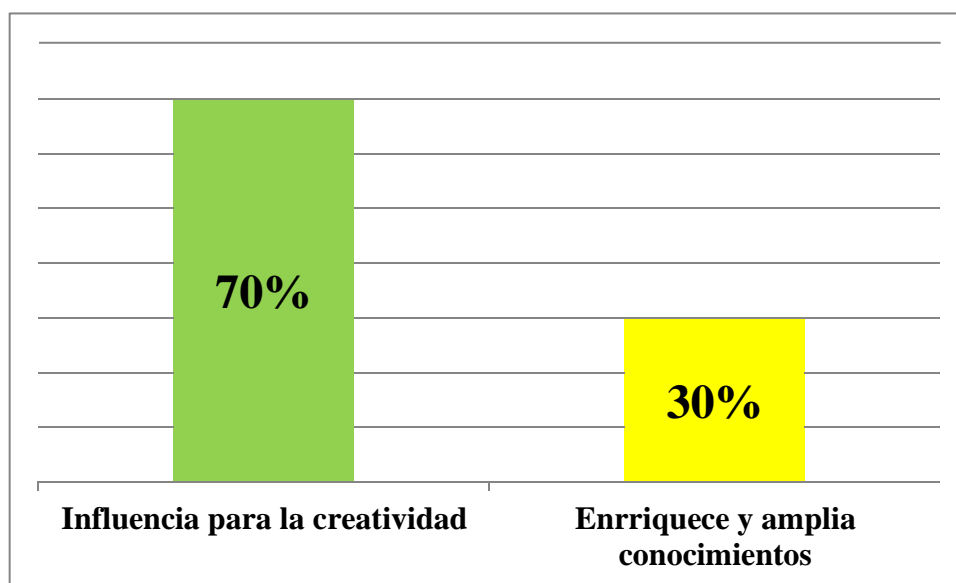
*Fuente: tabla 13*

Según la tabla 13. y figura 11, el 40%(8) docentes opinan que la diversión, el 35% (7) docentes opinan que la competitividad y el 25%(5) docentes opinan que es el interés por el juego las características del juego didáctico.

**Tabla 14. ¿Qué importancia tiene el juego en la didáctica?**

<b>RESPUESTAS</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Influencia para la creatividad	16	70%
Enriquece y amplia conocimientos	5	25%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario aplicado a docentes distrito de San Borja Norte junio 2018



**Figura 12:** ¿Qué importancia tiene el juego en la didáctica?

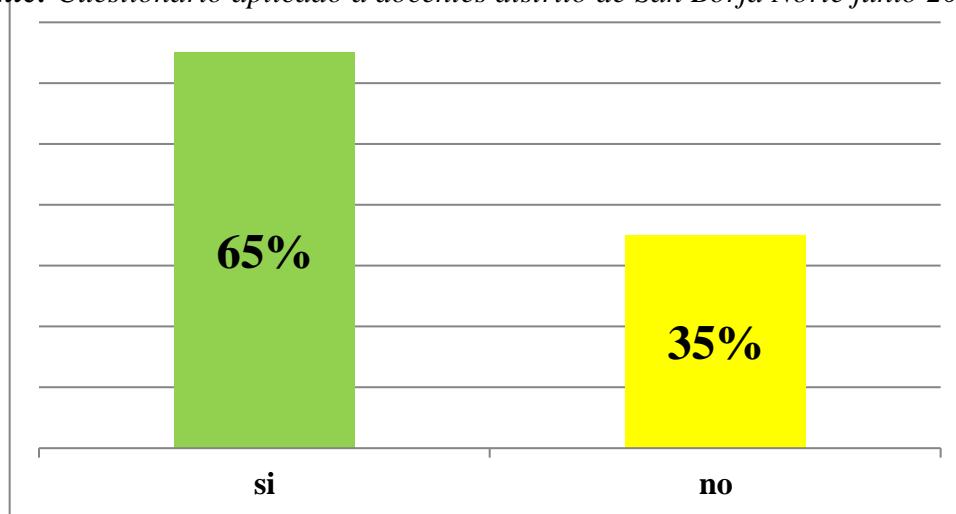
**Fuente:** tabla 14

Según la tabla 14 y figura 12, el 70%(14) docentes opinan que es la influencia para la creatividad y el 30% (6) docentes opinan que es enriquecer y ampliar conocimientos la importancia que tiene el juego en la didáctica.

**Tabla 15. ¿Cree usted que los juegos resultan beneficiosos para los estudiantes?**

<b>RESPUESTAS</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>DOCENTES</b>		
Si	13	65%
No	7	35%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario aplicado a docentes distrito de San Borja Norte junio 2018



**Figura 13:** ¿Cree usted que los juegos resultan beneficiosos para los estudiantes?

**Fuente:** tabla 15

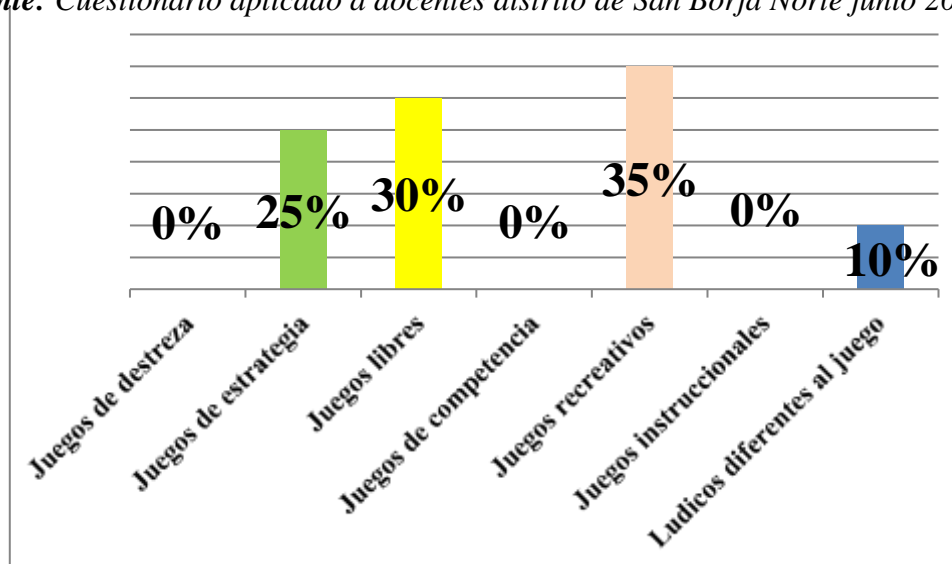
Según la tabla 15 y figura 13, el 65% (13) docentes opinan que sí y el 35% (7) docentes opinan que no resulta los juegos beneficiosos para los estudiantes.



**Tabla 16. En sus sesiones de aprendizaje que juegos usa con mayor frecuencia**

<b>RESPUESTAS</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>DOCENTES</b>		
Juegos de destreza	0	0%
Juegos de estrategias	5	25%
Juegos libres	6	30%
Juegos de competencia	0	0%
Juegos recreativos	7	35%
Juegos instruccionales	0	0%
Lúdicas diferentes al juego	2	10%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>
		<b>%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes distrito de San Borja Norte junio 2018*



**Figura 14: En sus sesiones de aprendizaje que juegos usa con mayor frecuencia**

*Fuente: tabla 16*

Según la tabla 16 y figura 14, el 25%(5) docentes opinan que los juegos de estrategia, el 30 % (6) docentes opinan los juegos libres, el 35% (7) docentes opinan los juegos recreativos y el 10 % (2) docentes opinan los lúdicos diferentes al juego.

## **4.1 Análisis de los resultados**

Esta parte corresponde al análisis de los resultados presentados anteriormente, donde se definirán ambas variables las estrategias didácticas y el logro de aprendizaje.

### **4.1.1. Primer objetivo específico: Identificar cuáles son las estrategias didácticas para la creatividad que utiliza el docente en sus sesiones de aprendizaje.**

El docente utiliza el juego simbólico entre los 2 y 6 años. El 30% (6) docentes opinan que se utiliza el juego sensorio motor y el 70% (14) docentes opinan que es el juego simbólico utilizados por los niños de 2 y 6 años con el uso del rendimiento del lenguaje.

El juego ayuda en la educación de los niños de tal manera permite al niño afirmarse y conocer la realidad, al niño socialice si mismo permite que el niño socialice con su entorno.

Según Julián y María (2008) nos dice que el juego es una actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar. Así mismo los juegos incentivan al estímulo mental y físico del niño, contribuye al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas. En los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los alumnos a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.

El Juego s una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas, este tipo de juegos fomenta el desarrollo de la creatividad, así mismo es necesario conocer. Es importante conocer las habilidades que logran

desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas del proceso del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

#### **4.1.2 Segundo objetivo específico: Descubrir la creatividad en los estudiantes del nivel inicial.**

Según los resultados la importancia tiene el juego en la didáctica. El 70%(14) docentes opinan que es la influencia para la creatividad y el 30% (6) docentes opinan que es enriquecer y ampliar conocimientos la importancia que tiene el juego en la didáctica.

Es la capacidad de desarrollar una respuesta o producto de utilidad que satisface ciertas necesidades de forma novedosa y original. Capacidad o facilidad para inventar o crear.

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

## **CONCLUSIONES**

Al terminar esta investigación que corresponde a las estrategias didácticas el juego utilizado por los docentes para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes se llegaron a las siguientes conclusiones:

En cuanto al primer objetivo referente a las estrategias didácticas para la creatividad utilizado por el docente de nivel inicial. El docente utiliza el juego simbólico entre los 2 y 6 años. El 30%(6) docentes opinan que se utiliza el juego sensorio motor y el 70% (14) docentes opinan que es el juego simbólico utilizados por los niños de 2 y 6 años con el uso del rendimiento del lenguaje.

Referente al segundo objetivo específico descubrir la creatividad en los estudiantes del nivel inicial.

Según los resultados la importancia tiene el juego en la didáctica. El 70%(14) docentes opinan que es la influencia para la creatividad y el 30% (6) docentes opinan que es enriquecer y ampliar conocimientos la importancia que tiene el juego en la didáctica.

## **RECOMENDACIONES**

Se recomienda que los docentes del nivel inicial deben utilizar estrategias didácticas para incentivar la creatividad en los niños y desarrollen su imaginación de tal manera que el niño(a) utilice su creatividad al máximo en su vida diaria.

Así mismo las técnicas o estrategias que utilice el docente para desarrollar la creatividad es esencial para que el niño cree, invente algo novedoso y vaya descubriendo una solución a un problema que tenga en su vida, y así le permita llegar a una solución a sus dudas que vaya teniendo en lo largo de su vida diaria.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ama. (2015). Tesis: *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. Lima, Perú. Recuperado de

[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015\\_Lachi.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf)

Arce., y Saldaña. (2014). Tesis: *Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n° 252 niño Jesús de Trujillo en el año 2013*. Palermo, Trujillo. Recuperado de

<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1591/TESIS%20ARC>

[E%20DOM%20C3%8DNGUEZ-](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1591/TESIS%20ARC)

[SALDA%20C3%91A%20LARA%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isA](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1591/TESIS%20ARC)

[llowed=y](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1591/TESIS%20ARC)

Arévalo, Bustos, Castañeda., y Montañez. (2009) .Tesis: *El desarrollo de los procesos cognitivos creativos a través de la enseñanza problemática en el área de ciencias naturales en niñas del colegio santa maría*. Bogotá, Colombia.

Recuperado de <http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/educacion/tesis41.pdf>

Ariza., y Pertuz. (2011).Tesis: *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos*. Pies descalzos, Barranquilla. Recuperada de

<http://repositorio.cuc.edu.co/xmlui/bitstream/handle/11323/88/LOS%20JUE>

[GOS%20TRADICIONALES%20COMO%20ESTRATEGIAS%20PEDAGO](http://repositorio.cuc.edu.co/xmlui/bitstream/handle/11323/88/LOS%20JUE)

[GICAS.pdf?sequence=1](http://repositorio.cuc.edu.co/xmlui/bitstream/handle/11323/88/LOS%20JUE)

Caballero., Santiago., y Valega. (2010). Tesis: *El juego, para*

*estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil mis*

*pequeñas estrellas del distrito de barranquilla*. Barranquilla, Colombia.

Recuperado de <http://jugandomeejercito.blogspot.pe/2010/04/tesis-parte-1.html>

Campos., Chacc., y Gálvez. (2006). Tesis: *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Santiago, Chile. Recuperada de [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/campos\\_m.pdf](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf).

Castellar, González y Santana (2015). Tesis: *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto Madre Teresa de Calcuta*". Cartagena, Colombia. Recuperada de <http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%20>

Euceda (2007). Tesis: *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básico*. Tegucigalpa, Honduras. Recuperado de <file:///C:/Users/Toshiba/Downloads/el-juego-desde-el-punto-de-vista-didactico-a-nivel-de-educacion-prebasica.pdf>

Guapacha. (2013). Tesis: *El juego como estrategia en la enseñanza-aprendizaje de la nomenclatura inorgánica*. Pereira, Colombia. Recuperada de <http://www.bdigital.unal.edu.co/12948/1/8412010.2013.pdf.pdf>.

Gutiérrez. (2010). tesis doctoral titulada "*Practica educativa y creatividad en educación infantil*". Málaga, España. Recuperado de

[https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR\\_RUIZ\\_GUTIERREZ.pdf](https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR_RUIZ_GUTIERREZ.pdf)

Hernández, Fernández y Baptista (2007). *El cuestionario* recuperado de <http://tesisdeinvestig.blogspot.pe/2011/06/que-tipos-de-instrumentos-de-medicion-o.html>

Hernández (2012). *nivel y tipo de investigación* recuperado de: <http://metodologiadeinvestigacionmarisol.blogspot.pe/2012/12/tipos-y-niveles-de-investigacion.html>

Morales y Medrano (2015). Tesis: *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las instituciones educativas particulares de la localidad de santa clara*. Lima, Perú.

Recuperado de

<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1>

Naresh K. Malhotra (s.f). *Tecnica de encuesta* recuperada de [https://www.uam.es/personal\\_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso\\_10/ENCUESTA\\_Trabajo.pdf](https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/ENCUESTA_Trabajo.pdf)

Rodríguez Peñuelas, (2008). *Técnica*. Recuperado de [http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/tecnicas\\_instrumentos.html](http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html)

Sampieri (2006). *Diseño de investigación*. Recuperado de: [https://investigar1.files.wordpress.com/2010/05/1033525612-mtis\\_sampieri\\_unidad\\_1-1.pdf](https://investigar1.files.wordpress.com/2010/05/1033525612-mtis_sampieri_unidad_1-1.pdf)

Sierra (1994). *Instrumento*. Recuperado de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n36/art08.pdf>



Soto. (2013). Tesis: *Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil*. Madrid. Recuperada de <http://eprints.ucm.es/22396/1/T34662.pdf>

# ANEXOS

Anexo 1



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**  
**CUESTIONARIO APLICADO AL DOCENTE SOBRE EL**  
**JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA**  
**CREATIVIDAD**

**INSTRUCCIONES**

**Marcar según corresponde.**

**I. PERFIL ACÁDEMICO:**

1. Tiene usted título profesional de licenciado /a

Si ( ) No ( )

2. Tiene usted segunda especialidad

Si ( ) No ( )

3. Grado académico de estudios superiores

Bachiller ( ) Magister ( ) Doctor ( )

**II. AUTOEVALUACIÓN**

**Marca con una x la opción correspondiente.**

4. ¿Quién habla: que mediante el juego desarrolla sus habilidades y se enfrenta a la realidad?

a) Vigostsky      b) Kal groos      c) Piaget

5. ¿Se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños?
- a) Maria Montessori      b) Oscar Zapata      c) Piaget
6. ¿Considera que el juego es un ejercicio preparado para la vida cotidiana?
- a) Henrri      b) Oscar Zapata      c) Piaget
7. ¿Considera que el juego se confunde con la actividad diaria del niño?
- a) Henrri Wallon      b) Oscar Zapata      c) Vigostsky
8. A partir de qué edad se realizan los juegos de simple ejercicio de todos los sentidos.
- a) 0 y 3 años      b) 0 y 2 años      c) 0 y 4 años
9. **Qué juegos se realizan entre los 2 y 6 años con el uso rudimentario del lenguaje.**
- a) **El Juego Sensorio motriz**    b) **El juego simbólico**
10. A partir de qué edad los niños juegan en grupos y desarrollan diferentes habilidades sociales.
- a) Entre los 6 y 12 años.      b) Entre los 4 y 7 años
11. Es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativo en una sesión de aprendizaje
- a) Didáctico.      b) Metodológica.      c) Meta cognitivo

### **III. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

12. Que juegos utiliza más en el desarrollo de su sesión de aprendizaje
- a) Rompecabezas      b) Juego de mesas      b) Bloques
13. Sus estudiantes desarrollan los principios básicos en las actividades programadas en su sesión de clase marcar el más importante
- a) El dinamismo      b) La participación      c) El entretenimiento

- d) El desempeño de roles      e) La competencia

14. Marca con una x según su prioridad de la característica del juego didáctico

Prioridad	Diversión	Competitividad	Interés por el juego
1			
2			
3			

15. ¿Qué importancia tiene el juego en la didáctica? Marca según corresponda.

- a) Ejerce una gran influencia para la creatividad  
 b) Es el medio para enriquecer y ampliar los conocimientos de los estudiantes

16. Cree usted que los juegos resultan beneficiosos para los estudiantes

- Si ( )                      No ( )

17. En sus sesiones de aprendizaje que juegos con mayor frecuencia

Prioridad	Juego de Destrezas	Juego de Estrategias	Juegos libres	Juegos de competencia	Juegos recreativos	Juegos instrucciones	Lúdica diferente al juego.
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Gracias por su colaboración







UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**Anexo 2**  
**“Año del Dialogo y la Reconciliación Nacional”**

Lima, Mayo 2018

**CARTA N° 01- 2018-02 -D-EPE-ULADECH Católica**

Señora: Ana Viñas García

Directora

I.E.I. Ministerio de transporte y comunicaciones

Presente

**Asunto: Permiso para aplicación de encuestas**

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes egresados de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de tesis, con la finalidad de optar el Grado de Bachiller en Educación Inicial.

La estudiante se encuentra ejecutando la siguiente línea de investigación:  
**“ESTRATEGIA DIDÁCTICA EL JUEGO UTILIZADO POR LOS DOCENTES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS COMPRENDIDAS EN EL ÁMBITO DEL DISTRITO SAN BORJA NORTE DURANTE EL AÑO ACADÉMICO 2018.**

Los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.

Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:

**NERY LEON TORO**

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.

  
VICTORIA VALENZUELA A.  
MAGISTER  
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA  
UNIVERSITARIA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

*“Año del Dialogo y la Reconciliación Nacional”*

Lima, Mayo 2018

**CARTA N° 02- 2018-02 -D-EPE-ULADECH Católica**

*Señora: Yony Valverde Enríquez*

*Directora*

*I.E.I. N° 554 “Virgen de Lourdes”*

*Presente*

***Asunto: Permiso para aplicación de encuestas***

*Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes egresados de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de tesis, con la finalidad de optar el Grado de Bachiller en Educación Inicial.*

*La estudiante se encuentra ejecutando la siguiente línea de investigación:*  
***“ESTRATEGIA DIDÁCTICA EL JUEGO UTILIZADO POR LOS DOCENTES EN PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS COMPRENDIDAS EN EL ÁMBITO DEL DISTRITO SAN BORJA NORTE DURANTE EL AÑO ACADÉMICO 2018.***

*Los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.*

*Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:*

***NERY LEON TORO***

*Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.*

*Atentamente.*

  
VICTORIA VALENZUELA A.  
MAGISTER  
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA  
UNIVERSITARIA



### Anexo3



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

Guía para la validación por juicio de expertos de cuestionario diseñado a describir:

Título de la Investigación: Estrategia de docentes al juzgar integrados por los docentes para el desarrollo de la emotividad

Autora: Nery León Toro

Centro de Estudios: VLADECH Católica

Parte 1: Instrucciones para el proceso de respuesta.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Claridad		✓		
Adecuación		✓		
Cantidad		✓		
Calidad		✓		

Modificaciones que haría a las instrucciones:  
Ninguna

Parte 2 : Preguntas del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Orden lógico de presentación		✓		
Claridad en la redacción		✓		
Adecuación de las opciones de respuestas		✓		
Cantidad de preguntas		✓		
Adecuación a los destinatarios		✓		
Eficacia para proporcionar los datos requeridos		✓		

Modificaciones que haría a las preguntas:  
Ninguna

Preguntas que agregaría:

Ninguna

Parte 3 : Valoración general del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Validez de contenido del cuestionario		✓		

Percepción general del cuestionario

El cuestionario que se aplicará al docente acerca del juego rescata lo que se quiere saber de esta variable

Observaciones y recomendaciones:

Ninguna

Gracias por su valioso aporte a nuestra investigación

Datos del Experto

Apellidos y Nombres:

Valenzuela Arteaga Victoria

Grado y Año de obtención:

Magister 2012

Institución donde labora:

VLADETH Católica

VICTORIA VALENZUELA A.

MAGISTER

INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA

Firma y UNIVERSITARIA