



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA

**SANTA ROSA**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**

**SANTA ROSA**



PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA VIVENCIAL PARA  
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS  
EN LA I.E.I.P. URPI CUSCO - 2023**

Línea de Investigación:

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

YANET ROJAS ZUÑIGA

YOLANDA QUISPE QUISPE

**Asesor:**

JHULINO ZITO DELGADO URRUTIA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

**CUSCO-PERÚ**

2023



## RESUMÉN

Desde la promulgación de la Convención sobre los Derechos del Niño, llegó el reconocimiento del derecho al juego, al descanso, y a las actividades recreativas y culturales, donde, Francesco Tonucci alertaba sobre la importancia de que los niños no sean alejados de los espacios públicos, donde el tiempo ha demostrado que con ese llamado también se protegía el derecho a la salud y al desarrollo integral de la niñez y adolescencia.

Para las nuevas dinámicas el Estado debe promover y garantizar, el juego y esparcimiento en el espacio público para asegurar el desarrollo pleno de la niñez, por lo cual el objetivo del proyecto es determinar la contribución del juego como estrategia vivencial en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años en la I.E.I.P. URPI-Cusco. Metodológicamente la presente tesis se considera como pre experimental, que es una forma más simple del diseño de la investigación donde se observa un solo grupo, donde ese mismo grupo es de la investigación. El desarrollo del proyecto se ha realizado de acuerdo a las técnicas de procesamientos de datos considerando la lista de cotejos en nivel literal, inferencial, originalidad y elaboración, que posteriormente se llegó a obtener buenos resultados, donde las evidencias fueron claras con la implementación de los juegos, para la contribución del juego como estrategia vivencial de los niños de 5 años de la I.E.I. P. URPI – Cusco, que se tuvo el interés en las actividades realizadas.

**PALABRAS CLAVE:** Juego, Estrategia, desarrollo y Creatividad



## ÍNDICE

RESUMÉN .....	i
CAPITULO I .....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	2
1.2.1. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN .....	2
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	2
1.3.1. OBJETIVO GENERAL .....	2
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS: .....	2
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	2
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN .....	3
CAPITULO II .....	4
2.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIOS .....	4
2.2. BASES TEORICAS.....	7
2.2.1 LOS JUEGOS .....	7
2.2.1.1 TEORÍA DEL JUEGO COMO ANTICIPACIÓN FUNCIONAL.....	8
2.2.1.2 TEORÍA DEL JUEGO COMO PIAGETIANA.....	9
2.2.1.3 TEORÍA DEL JUEGO COMO VYGOTSKYANA.....	10
2.2.2 ASPECTOS DEL JUEGO.....	11
2.2.2.1 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO .....	11
2.2.2.2 BENEFICIOS DEL JUEGO .....	11
2.2.3 LINEA METODOLÓGICA DEL JUEGO.....	12
2.2.4 LOS JUEGOS APLICADOS CONSTANTEMENTE POR LOS DOCENTES .....	13
2.2.5 LA CREATIVIDAD .....	13
2.2.5.1 LA CREATIVIDAD Y SU ENSEÑANZA.....	14
2.2.5.2 PAUTAS PARA UNA ENSEÑANZA CREATIVA.....	14
2.3. CONCEPTOS BASICO U OPERACIONALES .....	14
2.3.1 DESARROLLO SOCIAL .....	15
2.3.2 DESARROLLO AFECTIVO.....	15
2.3.3 DESARROLLO COGNITIVO .....	15
2.3.4 DESCUBRIMIENTO .....	15
2.3.5 ACTIVIDAD .....	15
2.3.6 MOTIVACION .....	16
2.3.7 ACOMPAÑAMIENTO.....	16
2.3.8 CREACIÓN .....	16



2.3.9 CONOCIMIENTO .....	16
2.3.10 EMOCIÓN .....	16
2.3.11 JUGUETE .....	16
2.3.12 IMAGINACIÓN .....	16
2.3.13 LÚDICO .....	17
2.3.14 ESTRATEGÍA .....	17
3.1. HIPOTESIS DE INVESTIGACION .....	18
3.1.1 HIPOTESIS CENTRAL.....	18
3.1.2 HIPOTESIS OPERACIONALES .....	18
3.2 VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
3.2.1 VARIABLE INDEPENDIENTE .....	18
3.2.2 VARIABLE DEPENDIENTE.....	18
3.3 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION .....	18
3.4 POBLACION Y MUESTRA.....	19
3.1.1. POBLACIÓN.....	19
3.1.2. MUESTRA.....	20
3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	20
3.6 TECNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS .....	21
ASPECTO ADMINISTRATIVO .....	22
4.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES .....	22
4.2 PRESUPUESTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	22
4.3 FINANCIAMIENTO.....	23
BIBLIOGRAFÍA.....	24

## CAPITULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

(Fay, 2020), Desde la promulgación de la Convención sobre los Derechos del Niño, llegó el reconocimiento del derecho al juego, al descanso, y a las actividades recreativas y culturales. Desde entonces el psicopedagogo italiano Francesco Tonucci alertaba sobre la importancia de que los niños no sean alejados de los espacios públicos. Y es que ya se sentía la ausencia de las nuevas generaciones en esas calles y parques en los que sus madres, padres y abuelos aprendieron de convivencia, tolerancia, solidaridad y respeto a las reglas mientras corrían, trepaban árboles o jugaban con la pelota.

El tiempo ha demostrado que con ese llamado también se protegía el derecho a la salud y al desarrollo integral de la niñez y adolescencia. Y es que al ritmo que crecen las ciudades, desaparecen los parques, se incrementan las jornadas laborales y escolares y la inseguridad ciudadana; se alargan las horas en que los niños pasan frente a la pantalla de la computadora, el celular o el televisor. Como resultado, se han incrementado la adicción a los videojuegos, depresión, obesidad y dolores lumbares.

(Trucco & Palma, 2020), La era digital, así como acerca el conocimiento y mejora la conectividad, también impone nuevas dinámicas para las que, en general, no hay vuelta atrás. Ante ello, urge que familia, comunidad y Estado promuevan y garanticen el juego y esparcimiento en el espacio público para asegurar el desarrollo pleno de la niñez y adolescencia, y controlar problemas.

Despertar el interés de los estudiantes también es, sin duda, uno de los mayores problemas a los que se enfrentan los profesores en la actualidad. La solución que proponen algunos de ellos es involucrar a los niños en el juego desde su vivencia cotidiano ya que se observa niños que no participan en los juegos, niños tímidos, agresivos, distraídos e desinteresados.



## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

¿Cómo contribuye el uso del juego como estrategia vivencial en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años en la I. E. I. P. URPI Cusco - 2023?

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

### **1.3.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar la contribución del juego como estrategia vivencial en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años en la I.E.I.P. URPI Cusco – 2023.

### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- ❖ Describir la contribución del juego como estrategia vivencial en el desarrollo del nivel literal de los niños en la I.E.I.P URPI - Cusco.
- ❖ Mostrar la contribución del juego como estrategia vivencial en el desarrollo del nivel inferencial en los niños de la I.E.I.P. URPI - Cusco.
- ❖ Explicar la contribución del juego como estrategia vivencial en el desarrollo de la originalidad en los niños de la I.E.I.P. URPI - Cusco
- ❖ Desarrollar la contribución del juego como estrategia vivencial en el desarrollo de la elaboración en los niños de la I.E.I.P. URPI - Cusco

## **1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

Se toma en cuenta lo importante que es el proyecto y tener la contribución del juego para una estrategia didáctica para los fines educativos que de alguna manera se conseguirá desarrollar y fomentar en los niños de la I. E. I. P. URPI – CUSCO, los aprendizajes que derivarán de los juegos donde las mañanas de enseñanza de los docentes solo tendrán el objetivo de dichos fines.

Los niños desde que realizan el garabateo, podría ser en el piso en las paredes, etc. o en cualquier parte donde él se siente cómodo y encuentre esos espacios y le entra



la imaginación, lo cual dejará plasmado su imaginación con sus garabatos, mostrando su propia obra, que implica que se manifiesta en su mundo imaginario creando y construyendo subjetivamente, esto implicará que cuando va creciendo el niño o niña, los juegos le permitirán conocer el mundo y podrá experimentar momentos placenteros o situaciones adversas en conclusión desarrollarse y vivir.

En el proyecto realizado podemos justificar encontrando información necesaria en la parte teórica y los antecedentes que se emplear en dicho proyecto realizando algunas acotaciones que aportaron para el desarrollo del proyecto.

Se utilizó más la forma práctica ya que se utilizó los juegos, que permitieron realizar con normalidad las actividades educativas para la aportación y desarrollo de la creatividad tanto en los niños o niñas de la I. E. I. P. URPI- CUSCO.

#### 1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

En el proyecto realizado se tuvo problemas que dificultaron en su desarrollo:

- ❖ A los juegos considerados se pudo constituir trabajos que se han referido únicamente al juego, porque los niños (as) no siempre les llamaron la atención el juego específico.
- ❖ En la recolección de los datos dentro de los instrumentos utilizados dentro del proyecto no fueron tan sencillos de acuerdo al grado de entendimiento de los niños (as).

## CAPITULO II

### MARCO TEORICO

#### 2.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIOS

A nivel internacional tenemos como antecedentes a, (VERA MOSCOSO, 2017), En su proyecto “El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2-3 años de edad del C.I.B.V. emblemático Chordeleg, periodo lectivo 2016-2017”, su objetivo principal fue determinar la importancia de los juegos y la implicancia en el desarrollo de las creatividades de los niños, la metodología de dicho proyecto es de alcanzar objetivos realizando una investigación cualitativa con recopilaciones de datos y muestreos que son importantes, llegando a tener conclusiones de desarrollo en los niños que en la mayoría son creativos y mediante el juego se llegó a potencializar esa creatividad en cada niño para que tenga un desenvolvimiento mucho mejor, el desarrollo de la creatividad está relacionado con su creatividad que será útil en el aprendizaje de los niños dentro de su aula.

(Leyva Garzón, 2011), en su proyecto “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”, en su objetivo de su proyecto indica la caracterización del juego y utilizarlo como estrategia didáctica que ayudara en el proceso de aprendizaje de los niños de educación infantil, el tipo de la investigación es de tipo cualitativo – descriptivo, la población utilizada en dicho proyecto fueron docentes de pedagogía inicial y otro de licenciatura en educación física, juntamente con los niños y niñas de la institución, llegando a tener resultados de las entrevistas que se aplicaron a los docentes quienes manifestaron una solidez en los procesos de los análisis cualitativos que se dieron durante la ejecución de los juegos como una estrategia didáctica donde los involucrados tuvieron característica concluyendo que deben tener las características de ser motivador, creativo y darles facilidades de las herramientas y materiales para dicho proceso.





(Hinojosa Champutiz , 2016), En su proyecto “El juego para estimular la creatividad en los niños de 3 años del CIBV DR. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo durante el año lectivo 2014 - 2015”, tiene como objetivo determinar el grado de la incidencia de los juegos que estimulará la creatividad de los niños de 3 años en el centro infantil, la metodología de la investigación es de tipo analítico descriptivo, llegando a una conclusión de haber logrado los niveles de conocimiento donde aplicaron las estrategias de los juegos que utilizaron en la estimulación de la creatividad de los niños de 3 años, se estableció el marco teórico que ayudaron en los fundamentos de teoría y científica con sustentaciones de los más aplicados en la utilización de las estrategias. A nivel nacional los siguientes antecedentes.

( ABAD GUERRERO & FARFAN RUIZ, 2019), en su proyecto “Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I N° 407 de la isllilla – Paita - Piura, 2019”, donde su objetivo primordial fue la determinación de los niveles de creatividad de los niños de la edad de 5 en dicha institución mencionada, con una metodología de enfoque cualitativo y descriptivo, teniendo una conclusión de 56.66% de los niños tuvieron una creatividad de nivel alto, donde los niños están en procesos donde la influencia del docente juega un papel muy importante de enseñanza, los niños y niñas tuvieron niveles altísimos de dimensiones flexibles teniendo la facilidad de poder razonar y analizar sus ideas.

(COMUN CUBA & REATEGUI SAAVEDRA, 2020), en su tesis, “El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la IEI. N°423 virgen maría, Pucallpa 2019”, tuvo el objetivo de la determinación de concordancia que existe entre los juegos libres y la creatividad en los estudiantes de 5 años de dicha institución educativa, con una metodología de estudio de tipo descriptivo correlacional, teniendo como resultados el valor  $Rho = 0.618$  y el  $p\text{-valor} = 0.000$ , que constituye una correlación positiva moderada, por lo que existe una relación entre la creatividad y el juego libre, en los niños de 5 años de la IEI N° 423.



( Cánepa Cazeneuve & Evans Ruiz , 2015), en su tesis “Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel”, donde el objetivo del proyecto es comparar la estrategia del docente y los desarrollos de las creatividades en los niños de 5 años entre una institución privada y pública dentro del distrito de San Miguel, el nivel o tipo metodológico del proyecto es mixto, porque al recolectar la información y analizar los datos obtenidos son de tipo cualitativo y cuantitativo, llegando a la conclusión del proyecto de que existen diferencias significativas entre ambas instituciones en los de niños de 5 años de la institución privada porque muestran evidencias de mayor desarrollo de sus creatividades. A nivel local tenemos como antecedentes;

(Cáceres Ninan & Puma Castilla , 2022), en su tesis “Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019”, su objetivo es, investigar, la relación del juego casero y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la institución mencionada, donde el proyecto tiene una metodología de tipo básica correlacional con diseños de estudio de no experimental transversal, donde los resultados fueron que el 68% de los niños presentan un alto nivel de flexibilidad donde el 28% muestran un nivel intermedio, y el 4% presentan un nivel bajo, en conclusión mientras los niños realicen los juegos dentro o fuera de la institución podrán fortalecer y desarrollar más su creatividad que favorecerá su logro de las competencias señaladas.

(Mendoza Quispe , 2018), en su proyecto “La Dactilopintura para mejorar la creatividad de los niños/as de cuatro años del jardín Ordeso Cusco” tiene como objetivo, en los niños de 4 años poder mejorar su creatividad, teniendo como muestra 2 aulas de 4 años, obteniendo como resultados un mejoramiento del 70% de su creatividad en los niños en el aula experimental y en el de control un mejoramiento del 30%, finalmente tuvieron una conclusión que los talleres de dactilopintura sirven para un mejoramiento



significativo en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 años de la institución ex Ordeso de la ciudad del Cusco.

(Ccahuana Laura & Cutire Monrroy Rosario, 2021), en su tesis “Actividades lúdicas tradicionales para desarrollar su inteligencia interpersonal en los niños (as) de 5 años del aula amarilla de la institución educativa primero de mayo N° 452-Cusco-2018-109”, su objetivo de dicho proyecto es demostrar utilizando los juegos tradicionales para desarrollar su inteligencia interpersonal de los niños (as) de 5 años, en dicho proyecto se empleó la metodología de tipo experimental cuantitativo, teniendo como resultados en el post test el 13.6% de la muestra en el nivel de inteligencia no desarrollada, el 31.8% se encuentran en el proceso de desarrollo y el 54.5% de la muestra experimental alcanzaron ,los niveles interpersonales de los niños (as).

## **2.2. BASES TEORICAS**

### **2.2.1 LOS JUEGOS**

(SECADAS MARCOS, 2018), Indica que los juegos son fracciones separadas de conductas dentro de contexto instrumental, junto al efecto funcional de elaboración e integración de esta conducta que normalmente realizaran funciones biológicas definidas, donde se ejercitaran libremente según su contexto donde las conductas que serán manipuladas serán autoalimentadas.

(MELENDRES PAREDES, 2017), donde indica que los juegos para los niños y niñas son las formas esenciales para indagar el mundo y que se puedan enlazar sensorialmente con las experiencias realizadas ya sea con los objetos, personas, etc. de tal forma son los mismos ejercicios creativos que se emplean para dar la solución de los problemas de tal manera el Juego sirve para desarrollar la creatividad en los niños (as), donde ampliaran sus habilidades en sus conocimientos adquiridos durante el proceso de su desarrollo.

Para los niños desde su nacimiento la vida son aventuras creativas que desde su inicio tienen la necesidad de adquisición de su conciencia esto dentro del contexto que les rodea, tiende a adaptarse rápidamente al mundo exterior que le rodea, que a un inicio no será sencillo porque no tendrá las herramientas necesarias que demande, por esa razón lo único que hacen es estar en un sueño profundo que para ellos es de placentero, en el transcurso del tiempo contemplara con el mundo exterior.

Los juegos son actividades libres y voluntarias que lo hacen las personas, principalmente los menores de edad que tendrán mucho beneficio para que puedan desarrollar sus habilidades que es necesario e importante que servirá para liberar su estrés, tensión, que les ocasiona la diversión y alegrías donde desarrollarán ciertas habilidades que en lo posterior les servirá para que tomen decisiones correctas en un futuro.

También podemos mencionar Las teorías de juegos según los autores citados a continuación.

### **2.2.1.1 TEORÍA DEL JUEGO COMO ANTICIPACIÓN FUNCIONAL**

(Gross, 2012), Es un filósofo y a la vez psicólogo donde considera al juego como un ente de investigaciones psicológicas, considerándose como uno de los primeros en hacer que el papel del juego es un fenómeno para desarrollar el pensamiento y las actividades que son base de un estudio de Darwin donde conceptualiza que las especies que se adaptan mejor en un medio que tiene varios cambios son los que sobreviven, de ahí, que el juego servirá para estar preparado para la vida adulta.

Para Karl Gross los juegos son como pre ejercicios, que son necesarias para la vida posterior o adultez porque su objetivo será la de contribuir con los desarrollos de las funciones y capacidades durante el proceso de preparación de los niños (as), de esa manera cuando sean adultos se desempeñaran de una mejor manera. Este proyecto

realizado medirá dichas capacidades durante los juegos que serán necesarios en la maduración que no se pudo alcanzar si no al final de la niñez.

De esta teoría se pudo sacar una conclusión donde. “El gato cuando juega con bolas u ovillos de lana, este podrá aprender a cazar a un ratón, si hablamos de los niños (as) cuando realizan la actividad del juego con sus manos, estos podrán aprender a controlar su cuerpo, se puede decir que después de esta teoría también propone una teoría de las funciones simbólicas, donde prevalecerá desde el pre ejercicio iniciará el símbolo a plantear cuando un perro que toma o muerde a otro activará su instinto y realizará la ficción, desde este punto hay una ficción del simbolismo, porque los contenidos de dichos símbolos son inaccesibles para los sujetos.

### **2.2.1.2 TEORÍA DEL JUEGO COMO PIAGETIANA.**

(Piaget, 2017), Los juegos forman parte de las capacidades intelectuales de cada niño donde representará las asimilaciones funcionales o productivas esto según las evoluciones que realizará cada persona, la capacidad sensor motriz simbólica o de razonamiento es un aspecto esencial de desarrollo de cada persona que serán condicionados durante su origen y el progreso de desarrollo de cada juego.

Según Piaget une 3 estructuras básicas de los juegos con la fase de evolución del pensamiento humano; los juegos son ejercicios simples, juegos simbólicos (abstracto y ficticio), y los juegos reglados que son los resultados de acuerdo al grupo de integrantes.

Piaget se enfocó más en la cognición, sin tomar importancia a la emoción y motivación de cada niño (a), donde prioriza como su tema principal a la “Inteligencia” o una “Lógica”, que trata las diferentes medidas de desarrollo de cada persona donde presenta teorías de desarrollo por etapas, dentro de ellos cada etapa conjetura, la consistencia y la armonía de las diferentes funciones cognitivas en función a determinados niveles de desarrollo también involucra interrupciones donde se presume que las etapas seguidas son diferentes esto cualitativamente al anterior, mencionando también que durante una

etapa a otra se podría elaborar o aumentar elementos de la anterior etapa, también Piaget divide en 4 etapas al desarrollo cognitivo; la sensomotriz desde su nacimiento hasta los 2 años, La pre operativa durante los 2 años hasta los 6 años, la concreta u operativa que equivale de 6, 7 hasta los 11 años y finalmente la etapa de los pensamientos operativos formales que son desde los 12 a más, resaltando en la etapa de sensomotriz los niños (as) representarán entendiendo el mundo, esto durante las actividades, las manipulaciones diarias y exploraciones, que será gradualmente con relación que tendrán hacia los objetos que de apoco va reconociendo.

Durante la siguiente etapa pre operativa los niños (as) representaran al mundo de acuerdo a su manera actuando como si fueran parte de ellos durante los juegos, imágenes o dibujos.

En la operativa o concreta, es una etapa donde los niños (as) asumirán un número limitado de los procesos lógicos esto durante los manipuleos de los materiales que están a su disposición, durante el proceso a partir de los 12 años las personas ingresan en una etapa de los pensamientos operativos formales donde tendrán la capacidad de razonar lógicamente. Piaget relaciona entre la madurez física y la experiencia, de ello parte el constructivismo y el paradigma entre el currículum y la pedagogía constructivista.

### **2.2.1.3 TEORÍA DEL JUEGO COMO VYGOTSKYANA**

(Semyónovich Vigotsky , 2010), En la publicación de la revista considera al juego como una necesidad que surge de los contactos con la naturaleza y los demás de tipo social y que mediante los juegos representarán escenas que determinan pulsaciones internas en cada uno de los individuos para esta teoría determina 2 líneas para los cambios evolutivos dentro de los seres humanos, de tipo dependiente de la biología y el otro de tipo sociocultural.

En conclusión, Vigotsky indica que los juegos son actividades sociales donde la relación con otros niños (as), también dicho autor habla del juego simbólico como cuando está en contacto con objetos a su alcance como por ejemplo al correr sobre una escoba se imagina que está corriendo en su caballo en su imaginación este manejo lo hace atribuciones a sus capacidades simbólicas de cada niño (a).

## 2.2.2 ASPECTOS DEL JUEGO

### 2.2.2.1 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Se puede citar las siguientes características;

- ❖ Actividades libres y espontáneas.
- ❖ Inicia desde la misma práctica.
- ❖ La preocupación de los jugadores serán los resultados de dicha actividad.
- ❖ Las imágenes del mundo real con lo fantástico serán la creación de los sucesos dentro de su desarrollo.
- ❖ Favorece los desarrollos de actitudes realizadas espontáneamente y de acuerdo a su libertad.
- ❖ Los niños (as) tienen la capacidad de fantasear con la realidad con juegos de héroes imitando al papá y la mamá de acuerdo a lo que llegaron a observar.
- ❖ Es una constante evolución por el manejo del cuerpo y la relación con la sociedad y su entorno.
- ❖ No es obligación, pero llega a sociabilizar con la diversión voluntaria y gustoso.

### 2.2.2.2 BENEFICIOS DEL JUEGO

Los juegos poseen una variedad de beneficios los cuales mencionamos lo siguiente;

- ❖ Satisfacer las necesidades básicas de los ejercicios físicos.
- ❖ Es una manera satisfactoria para expresar sus deseos.
- ❖ Las imaginaciones de los juegos, facilitará la madurez de las ideas.
- ❖ Es una manera de expresar y descargar sus sentimientos sean buenos o malos equilibrando sus emociones.
- ❖ Con el juego de imitación, desarrollan y hacen una preparación para su vida de adultez.
- ❖ Cuando hay una relación de juegos entre niños y niñas, lo cual sociabilizan, gestaran sus habilidades dentro de ese contexto.
- ❖ Los juegos realizados por los niños son canales para conocer sus comportamientos de cada uno de ellos.
- ❖ La importancia de participar en dichos juegos y estar presentes con ellos.
- ❖ La psicomotricidad es de mucha importancia en el desarrollo de los niños (as), y como base para que puedan adquirir sus aprendizajes durante su proceso de desarrollo.

### 2.2.3 LINEA METODOLÓGICA DEL JUEGO

El juego en una edad inicial es muy importante donde en estas edades que están en procesos de desarrollo aplicando el proceso de aprendizaje significativo caso contrario limitaremos esta ausencia en los niños (as) donde tendrán la ausencia de los juegos saludables y creativos.

Cuando los niños se ponen a jugar están en realizan actividades físicas, social e intelectual que son importantes en el proceso de desarrollo de las neuronas, cuando se toma importancia al juego y establecerla como línea metodológica será donde los niños (as) desarrollarán sus capacidades intelectuales se beneficiarán a la psicomotricidad considerando la edad que tienen y sus necesidades propias, es de mucha importancia



estimular en el proceso de su desarrollo todas las experiencias y abonar la creatividad de cada niño (a).

#### **2.2.4 LOS JUEGOS APLICADOS CONSTANTEMENTE POR LOS DOCENTES**

Los docentes tienen que tener una planificación de sus actividades lúdicas donde serán necesarios para su logro y fortalecimiento de los objetivos, realizando dicho proceso se considerará el alcance de competencias, con respecto a los juegos como recurso didáctico debe ser una constancia de motivación para el docente y estar comprometido con dicha metodología, algunos docentes consideran en sus actividades diarias poca importancia de ello cayendo en el tradicionalismo, si se emplea el juego en forma adecuada se potenciará el aprendizaje y su desarrollo integral del niño (a), considerando en su participación lo siguiente:

- La creatividad y fortalecimiento.
- Tener en cuenta actividades para potenciar el desarrollo integral
- Impulsar entre pares la cooperación
- Tiene que haber la importancia de llamar la atención donde genere la motivación y el interés en los niños (as).
- En todas las actividades se debe tener en cuenta el sano equilibrio, cualquiera que sea la actividad. (QUINTO, 2014)

#### **2.2.5 LA CREATIVIDAD**

(SECADAS MARCOS, 2018), Indica que la creatividad es una creación continua donde termina con una construcción y por lo tanto se considera configurativo, son los juegos creativos que son esenciales que promoverá experiencia, nuevas sobre las bases de todo lo mencionado que aumentará la cantidad de respuestas disponibles, el descanso es complemento de los aprendizajes y una condición de la creatividad en resumen la

creación y el juego se relacionan porque el inicio de la habilidad o técnica con que se creará o se jugará.

### **2.2.5.1 LA CREATIVIDAD Y SU ENSEÑANZA**

La creatividad con relación a la enseñanza se define como un fin didáctico de relación de comunicación, y transmisión de emociones, que debe ser un reto de los docentes a diario, durante el proceso de aprendizaje asegurando la calidad en el proceso de enseñanza, en estos tiempos modernos se trata de tomar en cuenta la creatividad como algo primordial para la formación de los niños potenciando las actividades sustentando la innovación y motivarlas en todo momento.

Los docentes no deben buscar su accionar educativo según algunos autores, así como (MEDINA RIVILLA, 2006), El accionar de un docente, son prácticas creadoras realizados por dicho docente interactuando con los estudiantes donde existe la comunicación elaborado y construido de actitudes sensibilizaste, a partir de este punto se puede tener en cuenta la creatividad como principios didácticos de los procesos de enseñanzas y aprendizajes donde los docentes deben ser creativos.

### **2.2.5.2 PAUTAS PARA UNA ENSEÑANZA CREATIVA**

Para los procesos de una enseñanza y aprendizaje se toman las siguientes pautas:

- ❖ Comunicación y confianza estableciendo respeto.
- ❖ En una acción creativa, ser un ejemplo.
- ❖ Una clase estructurada o calculada que son tradicionales, tienen que ser evitados.
- ❖ Los niños y niñas deben

## **2.3. CONCEPTOS BASICO U OPERACIONALES**



### **2.3.1 DESARROLLO SOCIAL**

El desarrollo social es un proceso en el cual los niños (as) aprenderán a desenvolverse con su medio, empezando primero con su familia y posteriormente con los demás.

### **2.3.2 DESARROLLO AFECTIVO**

El desarrollo afectivo es cuando aprenden y manejan sus sentimientos como su llanto, risas, miedo su enojo y su felicidad que son sentimientos más habituales en un ser, los niños en general tienen una necesidad afectiva y poder cumplir con esa necesidad es lo más importante que hace un padre o su cuidador. (Marta Vázquez, 2018).

### **2.3.3 DESARROLLO COGNITIVO**

El desarrollo cognitivo es cuando se adquiere conocimientos por medio de las experiencias y aprendizajes, que también está relacionado con el conocimiento donde se va aprender a usar la memoria las percepciones el lenguaje y las resoluciones de los problemas, donde la adaptación del ser humano es importante para integrarse al medio donde está que conllevará a las progresiones de sus capacidades intelectuales. (INVANEP, 2020).

### **2.3.4 DESCUBRIMIENTO**

Descubrimiento es lo que se denomina a todo lo que uno tiene escondido u oculto por dentro y que por diferentes actividades o razones lo pone a aflorar lo que era desconocido. (PANHISPANICO, 2023).

### **2.3.5 ACTIVIDAD**

La actividad es una manera o facultades de hacer u obrar de manera correcta que es manejado de manera general ya que se puede manejar de otra manera que podrían complementar según la especialización. (Deborah, 2015)



### **2.3.6 MOTIVACION**

La motivación se refiere a las fuerzas que uno tiene dentro o fuera de sí que actúan sobre cada individuo para sacar o dirigir una conducta, podemos decir en general que son las raíces dinámicas de un comportamiento.

### **2.3.7 ACOMPAÑAMIENTO**

Es un apoyo o sostén den de se puede ofrecer o recibir algo a la otra parte.

### **2.3.8 CREACIÓN**

Se podría entender por creación como la manera de una acción de poder inventarse o establecerse en algo que en lo anterior no existía ni que tenga algún antecedente, donde la palabra es parte del latín creativo. (CUBA MORALES & PALPA MEDRANO, 2015).

### **2.3.9 CONOCIMIENTO**

El conocimiento es una manera de adquirir informaciones a través de experiencias o de la educación con lo referente a la parte teórica o práctica de asuntos relacionados a la realidad. (CRUZ HURTADO, 2019).

### **2.3.10 EMOCIÓN**

Es un sentimiento de mucha intensidad ya sea de tristezas o alegrías que son generados por un hecho, recuerdo o una idea.

### **2.3.11 JUGUETE**

Se denomina juguete a los objetos que sirven para jugar y entender, consecuentemente está destinado para con los niños (as).

### **2.3.12 IMAGINACIÓN**



Es la representación de una capacidad de una imagen de cosas reales, ideales o fantasías.

### **2.3.13 LÚDICO**

Es un adjetivo que se le denomina a todo aquello que son relativos a los juegos, las creaciones y diversiones.

### **2.3.14 ESTRATEGÍA**

La estrategia se define a través de la integración y complementariedad de las diferentes acepciones como una planificación, con pautas, con tácticas, con posiciones y como perspectiva. Actos que son planificadas por el docente con la única finalidad de que el estudiante logre las construcciones de los aprendizajes para así puedan alcanzar los objetivos planificados. (UNED)

## CAPITULO III

### METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. HIPOTESIS DE INVESTIGACION

##### 3.1.1 HIPOTESIS CENTRAL

El juego como estrategia vivencial contribuye en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años en la I.E.I.P. URPI – Cusco.

##### 3.1.2 HIPOTESIS OPERACIONALES

- ❖ El juego como estrategia vivencial ayuda en el desarrollo del NIVEL LITERAL de los niños en la I.E.I.P. URPI – Cusco.
- ❖ El juego como estrategia vivencial contribuye en el desarrollo del NIVEL INFERENCIAL en los niños de la I.E I.P. URPI-CUSCO.
- ❖ El juego como estrategia vivencial contribuye en el desarrollo de la ORIGINALIDAD en los niños de la I.E.I.P. URPI – Cusco.
- ❖ El juego como estrategia vivencial aporta en el desarrollo de la ELABORACIÓN en los niños de la I.E.I.P. – Cusco.

#### 3.2 VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

##### 3.2.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

La creatividad

##### 3.2.2 VARIABLE DEPENDIENTE

El juego

#### 3.3 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

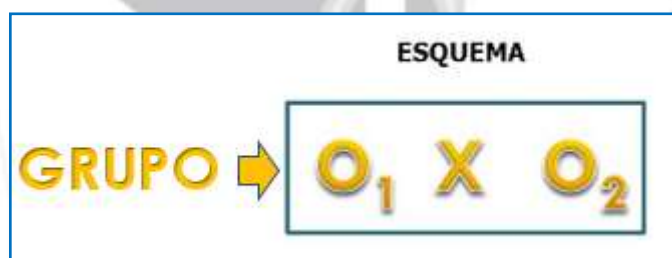
##### 3.3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es pre experimental, que es una forma más simple del diseño de la investigación donde se observa un solo grupo, donde ese mismo grupo es de la investigación. (Hernández Sampieri, 2014).

pre test postes, postes y sin grupo control

### 3.3.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

En el presente diseño pre experimental, que es una forma más simple del diseño de la investigación de un solo grupo, donde son mínimos los grados de controles en lo general es útil por el acercamiento al problema de dicha investigación en el contexto real, donde corresponderá la pre prueba y post prueba donde se esquematiza de la forma siguiente. (Hernández Sampieri, 2014).



Donde:

X = Variable Independiente.

O<sub>1</sub> = Medición **pre** experimental de la variable independiente.

O<sub>2</sub> = medición **post** experimental de la variable independiente.

### 3.4 POBLACION Y MUESTRA

#### 3.1.1. POBLACIÓN

En el presente trabajo se considera como población a la Institución Educativa Inicial Privada URPI, de la ciudad del Cusco, que está constituida por 54 niños y niñas.

**Tabla 01**

*Población de la Institución Educativa Inicial Privado URPI - Cusco*

AULAS	SEXO		NUMERO DE ESTUDIANTES
	M	F	
3 AÑOS	10	8	18
4 AÑOS	11	9	20
5 AÑOS	9	7	16
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>24</b>	<b>54</b>

Fuente: Archivo de Nóminas de la I.E.I.P. URPI - CUSCO

### 3.1.2. MUESTRA

Para la muestra se recolectaron datos según su muestreo, de las evidencias que permitieron a los integrantes del proyecto establecer de acuerdo al criterio la cantidad necesaria con lo que se pudo trabajar, de tal manera se tomó los datos de los niños (as) de 5 años de la I. E. I. P. URPI, con un total de 16 niños.

**Tabla 02**

*Muestra de niños y niñas investigados de la Institución Educativa Inicial Privado URPI - Cusco*

AULAS	SEXO		NUMERO DE ESTUDIANTES
	M	F	
5 AÑOS	9	7	16
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>16</b>

Fuente: Archivo de Nóminas de la I.E.I.P. URPI - Cusco

### 3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
I. BIBLIOGRÁFICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Revisión de los documentos, antecedentes bibliográficos, internacionales, nacionales y locales revisión de las fichas modelos y aplicables, acorde a la institución.</li> </ul>
II. OBSERVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Durante las sesiones de aprendizaje se emplearon 10 sesiones utilizando los juegos didácticos, vivenciales acorde a la relación de los niños de la I. E. I. P. URPI-Cusco.</li> <li>– Lista de cotejos sobre la creatividad de los niños de la I.E.I.P. URPI – Cusco, relacionados a las vivencias dentro y fuera de su institución.</li> <li>– La lista de cotejos empleados según los criterios; Nivel literal, Nivel Inferencial, Originalidad y la Elaboración. Según la escala valorativa EXCELENTE, BUENO y POR MEJORAR.</li> </ul>





### 3.6 TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS

El procesamiento y la elaboración de los datos, tanto en el análisis como en la interpretación son etapas muy importantes del proyecto realizado, durante el cual se podrá realizar los procesos de observación y llenado dentro las listas de cotejos sobre la creatividad de los niños de la I. E. I. P. URPI de la ciudad del Cusco.

Los datos obtenidos serán necesarios para poder presentar en forma sistemática, ordenada e interpretación de acuerdo a los análisis obtenidos dentro del grupo de niños (as), la representación de estos datos corresponderá a medios gráficos estadísticos, así como en la representación dentro de las tablas para este medio se usará el software Excel y Word.



CAPITULO IV

ASPECTO ADMINISTRATIVO

4.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

TIEMPO	2022		2023									
ETAPAS	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SET
1. Elaboración del proyecto							X					
2. presentación del proyecto						X						
3. revisión bibliográfica	X	X	X	X								
4. Elaboración de instrumentos						X	X	X				
5. Aplicación de instrumentos							X	X	X			
6. Tabulación de datos								X	X			
7. Elaboración de informe						X	X	X	X			
8. presentación del informe para dictamen										X	X	
9. Sustentación de la investigación												X

4.2 PRESUPUESTO DE LA INVESTIGACIÓN

Recursos humanos

- Digitador S/ 250.00

-----  
Sub total S/ 250.00

Recursos materiales

- Material de oficina S/ 300.00

- Bibliografía (libros) S/ 350.00

- Otros S/ 200.00

-----  
Sub total S/ 850.00



### Servicios

- Anillados	S/	50.00
- Inscripción del proyecto	S/	200.00
- Impresiones del Informe	S/	400.00
- Empastados del Informe	S/	300.00
- Impresión de la Tesis S/.	S/	500.00
- Otros	S/.	200.00

Sub total S/ 1650.00

### Resumen del monto solicitado

- Recursos humanos	S/	250.00
- Recursos materiales	S/	850.00
- Servicios	S/	1650.00

**Total S/ 2,750.00**

### 4.3 FINANCIAMIENTO

Las investigadoras serán los responsables de la elaboración del proyecto por tanto de los gastos de dicho presupuesto.



## BIBLIOGRAFÍA

- ABAD GUERRERO, M., & FARFAN RUIZ, M. (2019). *NIVEL DE CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 407 DE LA ISLILLA – PAITA - PIURA, 2019*. Piura: UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO.
- Cánepa Cazeneuve , B., & Evans Ruiz , D. (2015). *Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel*. Lima-Perú: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ .
- Cáceres Ninan, N., & Puma Castilla , C. (2022). *Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019*. Cusco: Universidad Andina del Cusco.
- Ccahuana Laura, J., & Cutire Monrroy Rosario, R. (2021). *Actividades lúdicas tradicionales para desarrollar su inteligencia interpersonal en los niños (as) de 5 años del aula amarilla de la institución educativa primero de mayo N° 452-Cusco-2018-109*. Cusco: Escuela de educación superior pedagógica pública "SANTA ROSA".
- COMUN CUBA, S., & REATEGUI SAAVEDRA, M. (2020). *“EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS EN LA IEI. N°423 VIRGEN MARÍA, PUCALLPA 2019”*. Pucallpa-Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI.
- CRUZ HURTADO, M. (2019). *Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de edad de nivel Inicial*. Tumbes- Perú: Universidad Nacional de Tacna.
- CUBA MORALES, N., & PALPA MEDRANO, E. (2015). *LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LAS I.E.P. DE LA LOCALIDAD DE SANTA CLARA*. Lima-Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle.
- Deborah. (11 de Abril de 2015). *DEFINICIÓN DE ACTIVIDAD*. Obtenido de DEFINICIÓN DE ACTIVIDAD: <https://www.definicion.co/actividad/>.
- Fay, M. (2020). *ABRAMOS LAS PUERTAS*. Unicef.
- Gross, K. (2012). *TEORÍAS DEL JUEGO*. A FINE WORDPRESS.COM SITE.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN - Sexta Edición*. México: McGraw-HILL.
- Hinojosa Champutiz , V. (2016). *“EL JUEGO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL CIBV DR. ENRIQUE GARCÉS DE LA CIUDAD DE OTAVALO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015”*. OTAVALO-ECUADOR: UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.
- INVANEP, E. (30 de Diciembre de 2020). *DESARROLLO COGNITIVO DEL SER HUAMANO*. Obtenido de DESARROLLO COGNITIVO DEL SER HUAMANO: [https://invanep.com/blog\\_invanep/desarrollo-cognitivo-del-ser-humano](https://invanep.com/blog_invanep/desarrollo-cognitivo-del-ser-humano)
- Leyva Garzón, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogota: Pontificia Universidad Javeriana.
- Marta Vázquez, R. (Octubre de 2018). *DESARROLLO AFECTIVO*. Obtenido de DESARROLLO AFECTIVO: <https://www.macmillaneducation.es/wp->



content/uploads/2018/10/desarrollo\_socioafectivo\_libroalumno\_unidad1muestra.pdf

- MEDINA RIVILLA, A. (2006). Analisis de las competencias. *Revista española de pedagogía*.
- MELENDRES PAREDES, E. (2017). *Juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de la escuela "Aurora Estrada y Ayala" De la ciudad de Babahoyo periodo lectivo 2017*. Babahoyo: Universidad Técnica de Babahoyo.
- Mendoza Quispe , E. (2018). *La Dactilopintura para mejorar la creatividad de los niños/as de cuatro años del jardín Ordeso Cusco*. Cusco-Perú: UCV.
- PANHISPANICO, D. (03 de Marzo de 2023). *DICCIONARIO PANHISPÁNICO DEL ESPAÑOL* .  
Obtenido de DICCIONARIO PANHISPÁNICO DEL ESPAÑOL :  
<https://dpej.rae.es/lema/descubrimiento>
- Piaget, J. (2017). *TEORIA DE PIAGETIANA*. Neuchâtel: Jean piaget et les Sciences Sociales.
- QUINTO, M. (2014). *Incidencia de los juegos en el desarrollo del pensamiento lógico*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil- Ecuador.
- SECADAS MARCOS, F. (2018). *Definiciones del Juego*. Cantabria: Revista Española de Pedagogía.
- Semyónovich Vigotsky , L. (2010). TEMAS PARA LA EDUCACIÓN. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 6, 7.
- Trucco, D., & Palma, A. (2020). Infancia y Adolescencia en la era Digital. *Naciones unidas Cepal*.
- UNED. (s.f.). *Estrategias de Aprendizaje*. Universidad Estatal a Distancia.
- VERA MOSCOSO, D. C. (2017). EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2-3 AÑOS DE EDAD DEL C.I.B.V. EMBLEMÁTICO CHORDELEG, PERIODO LECTIVO 2016-2017. *UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA-SEDE CUENCA ECUADOR*.



## ANEXOS

### ANEXO 01: LISTA DE COTEJOS SOBRE LA CREATIVIDAD PARA NIÑOS

CRITERIOS	EXCELENTE	BUENO	POR MEJORAR
<b>NIVEL LITERAL</b>			
Dibuja varios aspectos de su casa			
Reproduce el nombre de su plato preferido			
Imagina el nombre a cada imagen que se le presenta			
Imagina y produce pequeños lemas para un conjunto de imágenes			
<b>NIVEL INFERENCIAL</b>			
Modela con plastilina las distintas profesiones y oficios que realizan las personas en su localidad			
Modela en plastilina diferentes alimentos			
Describe cada una de las actividades que realiza mamá y papá.			
Argumenta y produce diferentes viñetas			
<b>ORIGINALIDAD</b>			
Elabora un modelo original de postal utilizando el collage			
Indica formas nuevas en que se puede utilizar un juguete			
Crea y produce frases a partir de la observación de un hecho			
Crea y produce títulos a cuentos ya conocidos			
<b>ELABORACIÓN</b>			
Construye un afiche con materiales reciclados			
Elabora un modelo propio de juguete utilizando diversos materiales			
Decora tarjetas con diferentes motivos			
Menciona una lista de los objetos y otros para crear una adivinanza			
Completa las partes de un dibujo			

## ANEXO 02: MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo contribuye el uso del juego como estrategia vivencial EN EL DESARROLLO DE la creatividad de los niños de 5 años en la I.E.I.P URPI Cusco - 2023?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>DETERMINAR LA contribución del juego como estrategia vivencial EN EL DESARROLLO DE la creatividad de los niños de 5 años en la I.E.I.P URPI Cusco – 2023</p>	<p>HIPÓTESIS CENTRAL</p> <p>El juego como estrategia vivencial CONTRIBUYE EN EL DESARROLLO DE la creatividad de los niños de 5 años en la I.E.I.P URPI Cusco – 2023</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>La creatividad</p>	<p>El tipo de la investigación es de tipo Cuantitativo, pre experimental.</p> <p>El diseño de la investigación:</p>
<p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Cuál es la contribución del juego como estrategia vivencial en el desarrollo del nivel literal de los niños, en la I.E.I.P. URPI – Cusco?</li> <li>➤ ¿Cuál es la contribución del juego como estrategia vivencial en el desarrollo del nivel inferencial en los niños de la I.E.I.P. URPI-CUSCO?</li> <li>➤ ¿Cuál es la contribución del juego como estrategia vivencial en el desarrollo de la originalidad en los niños de la I.E.I.P. URPI – Cusco?</li> <li>➤ ¿Cuál es la contribución del juego como estrategia vivencial en el desarrollo de la elaboración en los niños de la I.E.I.P.- Cusco?</li> </ul>	<p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Describir la contribución del juego como estrategia vivencial en el desarrollo del nivel literal de los niños en la I.E.I.P URPI - Cusco.</li> <li>➤ Mostrar la contribución del juego como estrategia vivencial en el desarrollo del nivel inferencial en los niños de la I.E.I.P. URPI - Cusco</li> <li>➤ Explicar la contribución del juego como estrategia vivencial en el desarrollo de la originalidad en los niños de la I.E.I.P –Cusco.</li> <li>➤ Desarrollar la contribución del juego como estrategia vivencial en el desarrollo de la elaboración en los niños de la I.E.I.P – Cusco.</li> </ul>	<p>HIPÓTESIS OPERACIONALES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El juego como estrategia vivencial ayuda en el desarrollo del nivel literal de los niños en la I.E.I.P. URPI – Cusco.</li> <li>➤ El juego como estrategia vivencial contribuye en el desarrollo del nivel inferencial en los niños de la I.E I.P. URPI-CUSCO.</li> <li>➤ El juego como estrategia vivencial contribuye en el desarrollo de la originalidad en los niños de la I.E.I.P. URPI – Cusco.</li> <li>➤ El juego como estrategia vivencial aporta en el desarrollo de la elaboración en los niños de la I.E.I.P. – Cusco.</li> </ul>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>El Juego</p>	<p>El diseño de dicho proyecto pre experimental, corresponde al pre prueba y post prueba experimental de un solo grupo.</p> <p>Población</p> <p>54</p> <p>Muestra</p> <p>9 niñas</p> <p>7 niños</p>

### ANEXO 03: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ITEMS	ESCALA VALORATIVA
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>La creatividad</p>	<p>El juego es la manera de poder interactuar con el medio en una realidad propiamente de la infancia o la niñez, caracterizado por regularidades, de esa manera será el beneficio de su capacidad creadora la mayoría de los juegos se realizan en un contexto psicológico y educativo donde el niño tendrá la creencia dentro de sus espacios lúdicos y a la vez dentro de su espacio de aprendizaje.</p>	<p>Son momentos pedagógicos que se da en un proceso donde el objetivo será desarrollar los juegos libres con la utilización de los espacios y elementos de un sector donde el estudiante tenga la oportunidad de poder mostrarse e interactuar junto con sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nivel literal</li> <li>▪ Nivel Inferencial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibuja varios aspectos de su casa.</li> <li>- Reproduce e nombre de su plato preferido.</li> <li>- Imagina el nombre a cada imagen que se le presenta.</li> <li>- Imagina y produce pequeños lemas para un conjunto de imágenes</li> <li>- Modela con plastilina las distintas profesiones y oficios que realizan las personas en su localidad.</li> <li>- Modela en plastilina diferentes alimentos.</li> <li>- Describe cada una de las actividades que realiza Mamá y Papá.</li> <li>- Argumenta y produce diferentes viñetas.</li> <li>- Elabora un modelo original de postal utilizando el collage.</li> </ul>	<p>EXCELENTE</p> <p>BUENO</p>
<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>El juego</p>	<p>En la creatividad es la capacidad creadora de una persona donde se puede encontrar elementos que desarrollaran labores de diferentes maneras para poder satisfacer un objetivo determinado. La creatividad nos permite realizar los deseos de una persona o un grupo de personas de la manera más sencilla o eficiente.</p>	<p>La creatividad es el conjunto de una aptitud vinculado a la personalidad de un ser que le permitirá obtener a partir de la información dada y mediante los procesos internos cognitivos, donde dicha información será transformado en una solución de los diferentes problemas con su eficacia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Originalidad</li> <li>▪ Elaboración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indica formas nuevas en que se puede utilizar un juguete.</li> <li>- Crea y produce frases a partir de la observación de un hecho.</li> <li>- Crea y produce títulos a cuentos ya conocidos.</li> <li>- Construye un afiche con materiales reciclados.</li> <li>- Elabora un modelo propio de juguete utilizando diversos materiales.</li> <li>- Decora tarjetas con diferentes motivos.</li> <li>- Menciona una lista de los objetos y otros para crear una adivinanza.</li> <li>- Completa las partes de un dibujo.</li> </ul>	<p>POR MEJORAR</p>