

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL

**“ESTRATEGIA DIDÁCTICA “JUEGO CON TÍTERES” PARA
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA
INSTITUCION EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO FE Y
ALEGRÍA N.º 21, 2022”**

Línea de Investigación:

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

MARIANA NUÑEZ BAÑOS

Asesora:

ISKRA MENDOZA CANCCAPA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

CUSCO-PERÚ

2022

Índice

Índice	2
1. TITULO TENTATIVO	4
CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	5
1.1. Descripción del problema	5
1.2. Formulación del problema	8
1.3. Delimitación de Objetivos	9
1.3.1. Objetivo General.....	9
1.3.2. Objetivos Específicos	9
1.4. Justificación e importancia del estudio	9
1.5. Delimitación de la investigación.....	11
1.6. Limitación de la investigación.....	11
CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	12
2.1. Antecedentes de investigación.....	12
2.2. Bases teóricas-científica.	15
2.3. Definición de Términos	23
CAPITULO III –METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION	26
3.1. Formulación de Hipótesis	26
3.1.1. Hipótesis Central o General.....	26
3.1.2. Hipótesis Específicas.....	26

3.2. Variables de investigación	26
3.2.1. Variable independiente / variable de estudio 1.....	26
3.2.2. Variable dependiente / variable de estudio 2.....	27
3.2.3. Operacionalización de variables.....	28
3.3. Método.....	30
3.3.1. Enfoque de investigación.....	30
3.3.2. Tipo de investigación.....	30
3.3.3. Alcance o nivel de investigación.....	31
3.3.4. Diseño de investigación.....	31
3.4. Población y muestra del estudio.....	32
3.4.1. Población.....	32
3.4.2. Muestra.....	32
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	32
3.6. Técnica de procesamiento de datos	32
CAPITULO IV: ASPECTO ADMINISTRATIVO.....	34
4. REFERENCIA BIBLIOGRAFÍA	36
5. ANEXOS.....	41
5.1. Matriz de consistencia	42
5.2. Matriz de Instrumento.....	44

1. TITULO TENTATIVO

**“ESTRATEGIA DIDÁCTICA “JUEGO CON TÍTERES” PARA
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I FE Y
ALEGRÍA N.º 21, 2022”**

CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Descripción del problema

Las estrategias del aprendizaje y enseñanza entre muchos otros aspectos referidos a la didáctica educativa, refieren al uso de las herramientas metodológicas que un determinado docente diseña para poder satisfacer las necesidades educativas y de aprendizaje que requieran sus alumnos de modo que al considerar un educación especial en niños con discapacidades auditivas las estrategias tienen que estar diseñadas para temas de desarrollo cognitivo, del desarrollo del lenguaje y comunicación y sobre todo la inclusión en su entorno social que van a ser factores influyentes en el nivel de aprendizaje de este grupo en específico.

Un aspecto fundamental del pensamiento es la creatividad y la capacidad de crear por lo tanto el pensamiento creativo viene a ser un comportamiento mental que genera procesos de búsqueda y descubrimiento de soluciones nuevas y factibles en todos los ámbitos de la vida. Las causas que se evidencia que los niños presenten un mínimo impacto en el pensamiento creativo son la falta de un material didáctico que pueda ser llamativo, también que los profesores no puedan generar materiales didácticos para sus estudiantes por la falta de creatividad, iniciativa o miedo a equivocarse.

Así tenemos a la estrategia didáctica como una herramienta educativa mediante el cual se estima conveniente su uso no solamente en nuestro país, sino también en muchos otros países; a manera de ejemplo podemos citar lo que nos indica Nogales Sancho (2015) en España la aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones

o planes utilizados por los sujetos en la ejecución de las tareas. En este sentido según a lo que refiere el autor podemos implicar que los distintos estilos de aprendizaje que tenga un educador va a tener principal influencia en la mejora del aprendizaje de sus alumnos.

Del mismo modo en un análisis nacional, podemos citar lo que nos indica Carrizales Almeyda (2017) quien afirma que como parte del desarrollo de las distintas estrategias realizadas por muchos docentes, las estrategias pedagógicas se consideran a modo de pasos que cada docente desarrollan en su aula de clase (ambiente pedagógico) para mediar en el conocimiento que sus estudiantes adquieren significativamente. Es así, que se puede inferir que la mejora del desarrollo en el aprendizaje de sus estudiantes, está en la manera cómo cada docente puede desarrollar distintas estrategias pedagógicas.

El problema que se identifica es que existe una falta de creatividad de parte de los niños lo que trae como consecuencia que los niños no podrán expresar sus ideas o no resolver problemas de la vida cotidiana empleando la creatividad. Por medio de la observación directa, se observó que los niños no son originales en sus respuestas, falta de curiosidad intelectual; cuando se les pide que creen y organicen cuentos, muestran la falta de imaginación. El problema que se ha identificado en los estudiantes fue a través de la observación de las investigadoras, quienes identificaron que estos problemas afectan en el rendimiento reflejando por las notas o cuando los niños no pueden crear y expresar sus ideas, afectando su pensamiento creativo particularmente, se ve deficiencias en el nivel creativo de los niños, como otra causa evidente, a causa de la pandemia que se vivió por el conocido Covid-19, lo que trajo consigo consecuencias negativas en el desarrollo creativo de los niños.

El problema que se ha observado fue que los niños muchas veces en cada sesión de clase se sienten poco motivados por las herramientas didácticas que los docentes presentan, muchos de estos no son vistosas o llamativas, no siendo bellas o adornadas para generar un interés en los niños. También se ha observado que no todos los niños están interesados en descubrir las soluciones para un determinado problema que el docente lanza en cada sesión de clase no teniendo una participación constante ni generando una lluvia de ideas. Muchos de los materiales que los docentes utilizan son grandes siendo difícil movilizar de un lugar a otro alguno son frágiles rompiéndose rápidamente, generando muchas veces incomodidad proyecta a los niños.

Dentro de la función de la educación se tienen distintas estrategias didácticas que se pueden utilizar para desarrollar diversas capacidades de parte de los estudiantes. Como parte de los procesos educativos, se pueden coordinar distintas actividades como estrategias a los cuales el educador tiene la capacidad de elaborar y dirigir a través de un proceso estratégico en el que se va a coordinar la modalidad de esta determinada actividad a desarrollar como parte de un objetivo de mejora en el desarrollo del aprendizaje.

En este sentido, quedaría detallar la estrategia didáctica del “juego con títeres” como parte de una propuesta educativa y estrategia didáctica, el cual consiste en la elaboración de títeres de distintos tipos, mediante los cuales se ubican personajes, paisajes, escenarios y objetos en los que cada niño inventa y crea historias de acuerdo a cada elemento que obtuvo aleatoriamente. El objeto de esta actividad es incrementar el nivel de creatividad de los niños ya que se evidencia que muchos de

los niños no tienen curiosidad intelectual y así mismo también muchos de ellos no participan en clase ya que son retraídos y tímidos al momento de comunicarse.

En este sentido, se propone utilizar la estrategia didáctica del “juego con títeres” para poder estimular la creatividad de los niños y mejorar las interacciones personales entre ellos mismo; también consolidar una formación personal que estén sujetos a la innovación y desarrollo de su creatividad. Este pensamiento se desarrolla en la Educación por medio de diversas actividades y la puesta en práctica de las distintas disciplinas del conocimiento humano.

1.2. Formulación del problema

Problema General:

¿En qué medida la estrategia “Juego con Títeres” influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, en la I.E.I Fe y Alegría N.º 21 2022?

Problemas Específicos

- ¿En qué medida el desarrollo del área cognitiva influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, en la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022?
- ¿En qué medida el desarrollo del área motriz influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, en la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022?
- ¿En qué medida el desarrollo del área del lenguaje influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, 2022?
- ¿En qué medida el desarrollo del área socio-emocional influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, 2022?

1.3.Delimitación de Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Determinar en qué medida la estrategia “Juego con Títeres” influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, en la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Establecer en qué medida el desarrollo del área cognitiva influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022.
- Determinar en qué medida el desarrollo del área motriz influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, 2022.
- Describir en qué medida el desarrollo del área del lenguaje influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022.
- Analizar en qué medida el desarrollo del área socio-emocional influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022.

1.4. Justificación e importancia del estudio

La presente investigación pretende estudiar el tema de estrategia didáctica “juego con títeres” debido a que potenciara el desarrollo de la creatividad de los infantes quienes a través del uso de la estrategia didáctica incentivara el aprendizaje y el dinamismo durante la sesión de clases. Es importante investigar este tema observando que los infantes presentan problemas en el desarrollo del pensamiento creativo, generando que los infantes al convertirse en jóvenes o adultos presentan deficiencia en el aprendizaje y complicaciones al momento de solucionar algún problema.

Justificación Espacial

El estudio se realizará con niños de 5 años, considerando que se encuentran en una etapa primordial para continuar con el desarrollo del aprendizaje ya que pasaran al nivel básico primario. El trabajo de investigación será realizado en la I.E.I fe y alegría N.º 21 de San Jerónimo siendo una institución educativa de fácil acceso para la investigadora, conteniendo con el acceso a la información.

Justificación Temporal

La presente investigación se realizará en el año 2022 identificando que esta investigación será de carácter aplicativo y la información que se obtendrá y se podrá realizar con el grupo de estudio al que se tiene acceso.

Justificación Bibliográfica

La presente investigación tiene sustento teórico y bibliográfico, precisando que tiene que ser estudiado desde el punto de vista que la evaluación de la creatividad esta dirigida al grupo de niños de 05 años.

Justificación Económica

La investigación se realizará con ayuda de la tecnología, a pesar que durante el periodo de investigación el contexto social no lo permite realizar de manera presencial, el uso de la tecnología con ayuda de las TIC's logrará viabilizar el trabajo de investigación.

Justificación Técnica

La investigación es necesaria realizarla de manera necesaria evidenciando que el problema de los niños es la falta de nivel creativo, siendo considerado importante debido a que en esta etapa es fundamental el desarrollo de la creatividad por ser parte importante en el desarrollo cognitivo y de estimulación en la asociación de ideas, lo cual representa un factor importante para cualquier persona.

1.5.Delimitación de la investigación.

Delimitación Espacial

El presente trabajo de investigación tomará en cuenta las actividades realizadas LA I.E.I FE Y ALEGRÍA N.º 21, 2022

Delimitación Temporal

El presente trabajo de investigación tomará en cuenta las actividades realizadas el, 2022

1.6.Limitación de la investigación.

El desarrollo de esta investigación no tuvo ninguna limitación durante la investigación

CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de investigación

Antecedentes Internacionales

De acuerdo a Gudiño, D. (2014) en su tesis **“Guía de estrategias y actividades didácticas para promover el pensamiento creativo de niños de 4 a 5 años”**, año 2014 de la Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador en el cual se llegaron a las siguientes conclusiones principales:

- Se puede demostrar la importancia del contenido previamente visualizado como fuente de pensamiento creativo. Puede contribuir creativamente al área de aprendizaje para niños de 4 a 5 años. Las actividades que se ofrecen facilitan el trabajo de los profesores.
- En mi opinión puedo indicar que la creatividad es muy importante, en el desarrollo de los niños para poder explotar todos sus conocimientos y destrezas.

Comentario:

En esta tesis presentada nos indica que para el buen mejoramiento de la creatividad, es importante que los maestros del nivel inicial practiquen mas la didácticas en los niños para que ellos puedan tener un mejor aprendizaje.

De acuerdo a Martinez, J. (2011) en su tesis **“Propuesta para el desarrollo del pensamiento creativo desde los docentes de cuarto año de educación básica”** de la Universidad de Cuenca de Ecuador en el cual se llegaron a las siguientes conclusiones principales:

- Según una revisión de la literatura sobre el pensamiento creativo. Las personas creativas a menudo se describen como curiosas, y esta curiosidad conduce al

conocimiento en muchos campos. La creatividad viene de dentro. Un hombre o una mujer con conocimientos diferentes trabajará mejor. Sin embargo, no existe una fórmula para desarrollar la creatividad, históricamente se han desarrollado estrategias que permiten el desarrollo del pensamiento creativo. Al observar el desarrollo de cada clase en diez escuelas, es posible probar si los profesores que dirigen las asignaturas utilizan métodos tradicionales que conducen al aprendizaje automático, el aprendizaje automático y la repetición, o no; impedir que las personas expresen en sus palabras su comprensión de las cosas y los fenómenos de la realidad; También impiden que los estudiantes busquen soluciones alternativas a los problemas distintas a las enseñadas por el docente.

- De acuerdo a mi opinión podemos explicar el tema que los profesores comunican a sus alumnos, la atención se centra en el dominio de conceptos y valores prácticos. El desarrollo del pensamiento creativo no se da en ninguna observación, por lo que tiene sentido desarrollar una propuesta. En la evolución de las clases de computación, es claro que la tecnología fue creada por el avance de la ciencia, pero solo es un simple enunciado y no un producto de la creación.

Comentario:

En esta tesis se hace una propuesta del desarrollo para poder mejorar el pensamiento crítico para tener una adecuada mejora en los alumnos, porque muchas veces con pequeñas cosas se distraen y mayormente quieren aplicar la didáctica y en eso que influya un mejora en el aprendizaje

Antecedentes Nacionales

De acuerdo a Trujillo T. (2017), en su tesis “Talleres de Dramatización de Títeres para Mejorar la Expresión Oral de los Niños de 3 Años de la I.E. N° 1541 del Distrito de

Nuevo Chimbote – 2016”, de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote, en su objetivo general Determinar si los talleres de Dramatización de títeres mejoran la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E N°1541 del distrito de Nuevo Chimbote - 2016, se llegó a la conclusión: Resultados obtenidos en la Prueba de Ingreso, antes de utilizar el Taller de Teatro de Títeres para mejorar la expresión verbal de los niños de 3 años IE N° 1541 Municipio de Nuevo Chimbote -2016, grupo experimental 100% 44% (11 niños) participaron en el resultado esperado A , 20% (5 niños) en el ensayo B, 36% (9 niños) bajo.

Comentario:

Esta tesis esta echa para mejorar el tema oral de los niños y ellos puedan comunicarse con facilidad sin ningún temor, por eso es que se hace la dramatización títeres para que los niños puedan practicar mas la creatividad

De acuerdo con las experiencias durante mis enseñanzas, el tema de títeres me parece muy interesante para poder al niño a explotar toda su creatividad, y para que pueda prestar mucha más atención.

De acuerdo a Peramás, T. (2017) en su tesis **“El pensamiento creativo y el rendimiento escolar en niños de segundo grado de primaria de una institución educativa privada del distrito de la molina”** de la Universidad Ricardo Palma, Objetivo General de estudiar la relación que existe entre el pensamiento creativo y el rendimiento escolar en niños de 8 años de edad. se tienen las siguientes conclusiones:

- No existe una relación positiva y significativa entre el pensamiento creativo y el rendimiento educativo general. No existe una relación positiva y significativa entre el pensamiento creativo y el rendimiento en matemáticas. No existe una relación positiva y significativa entre el pensamiento creativo y el desempeño de la comunicación.

- Me parece interesante como hacer que los niños presten más atención explotando solo su creatividad

De acuerdo a Rayme (2019) en su tesis “Jugando con títeres para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 658 Fe y Alegría - Huacho” de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión Huacho, Objetivo Determinar la relación de los Juegos con títeres y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 658 fe y Alegría – Huacho. se tienen las siguientes conclusiones:

- Según los resultados se comprobó en la aplicación de los instrumentos que el juego es algo innato en las personas y debe ser libre para que el niño pueda expresar sus emociones, el juego con títeres posibilita que esta comunicación fluya, el niño expresó sus sentimientos dialogando con los títeres.
- Podemos afirmar que los títeres de guante es una estrategia que es muy manejable en cualquier momento de la clase para modificar conductas y mantener el orden en la clase por medio de este muñeco el niño imaginó y creó sus propias historias.

“Estrategia didáctica “juego con títeres” para desarrollar la creatividad

2.2.Bases teóricas-científica.

Estrategia Didáctica

La estrategia didáctica como herramienta de apoyo al proceso educativo es realizada por el bibliotecario en conjunto con el personal docente en la biblioteca escolar. Se revela cómo se crea, así como el método y diseño de enseñanza, incluyendo: objetivos, contenidos, actividades, horarios, recursos necesarios y aspectos alcanzables de la

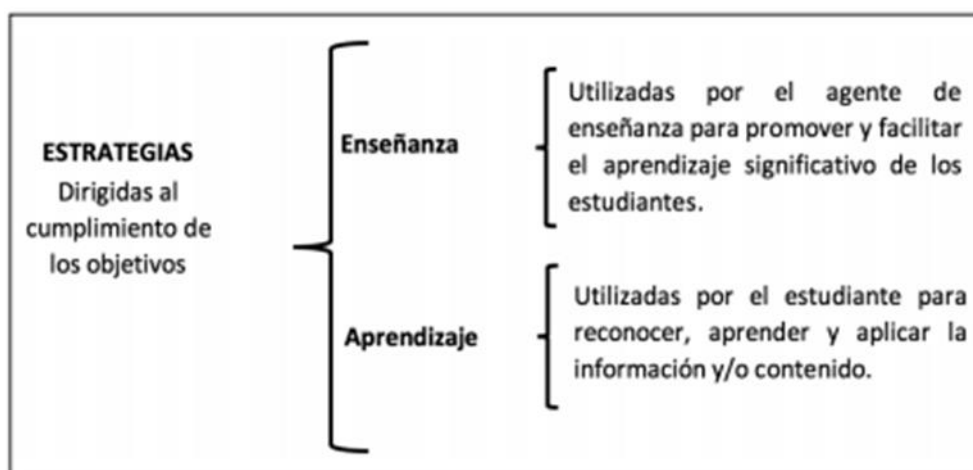
implementación actual del curso. Para ilustrar cada uno de estos factores, se propuso una estrategia de observación didáctica. Además, se presentaron los criterios necesarios para diseñar y desarrollar una estrategia que refleje la contribución del bibliotecario como intermediario de información al establecimiento de objetivos, según el contexto en el que se desempeñe. Continuar el proceso de organización y evaluación de resultados para brindar a los usuarios y gerencia información importante que pueda ser aplicada a diferentes procesos de aprendizaje. (Orellana Guevara, 2017)

Se necesita mucha investigación y práctica para aplicar estrategias de aprendizaje de manera efectiva; Idealmente, estas herramientas deberían integrarse gradualmente en el proceso de aprendizaje. Use 2 estrategias cognitivas como enfoque de diseño para ayudar a los estudiantes a adquirir información específica mientras aprenden. Las estrategias cognitivas se desarrollan de tal manera que el aprendiz aprende a pensar, enriqueciéndose internamente con estructuras mentales internas, patrones y acciones que le permiten enfrentar y manejar situaciones de aprendizaje, práctica y prueba. La ciencia en este sentido tiene sentido y requiere contemplación, comprensión y reflexión. (Jiménez González & Robles Zepeda, 2016)

Díaz (1998) los define como “procedimientos y recursos utilizados por los docentes para asegurar un aprendizaje significativo, facilitando intencionalmente un procesamiento más profundo y consciente de nuevos contenidos” (p. 19). Tenga en cuenta que existe otro enfoque para definir las estrategias de aprendizaje de acuerdo a Tebar (2003) la cual consiste en: incluye: “procedimientos que los maestros usan de manera reflexiva y flexible para ayudar a los estudiantes a lograr resultados de aprendizaje significativos” (página 7). En el enfoque por competencias, los actores educativos

responsables del proceso de enseñanza y aprendizaje deben ser competentes tanto en el diseño y/o planificación de lecciones como en la operación de situaciones de enseñanza.

Existen dos grandes tipos de estrategias didácticas: las de aprendizaje y las de enseñanza. Alonso-Tapia (1997) las describe a continuación, a través del siguiente esquema:



Fuente: Alonso-Tapia (1997).

Títeres

De acuerdo Palomino (2016) Los títeres surgieron para divertir y entretener, sin embargo estos se han transformado en un poderoso recurso didáctico para la enseñanza, debido al interés y al impacto que causan en los niños. Los títeres juegan un papel preponderante en la educación del niño, porque intervienen en el desarrollo normal de la fantasía e imaginación y consecuentemente en sus habilidades, inteligencia, aptitudes, etc., porque:

- Orienta su imaginación hacia el mundo real y la expresión creativa encausando el desarrollo normal de los sentimientos de libertad, cooperación y colaboración, mediante la crítica sana de las costumbres y hábitos de la sociedad.
- Despierta la aptitud artística del niño, a través de la dramatización y participación.

- Desarrolla la expresión vocal.
- Desarrolla la atención y la observación.

Los títeres como recurso didáctico son utilizados:

- Para captar la atención del niños
- Como técnica para la expresión plástica (confección de títeres)
- Para representar historias que dejen moralejas alusivas a problemáticas puntuales

Área Cognitiva

El ambiente escolar se caracteriza por la interacción comunicativa, los estudiantes deben estar abiertos a compartir los tiempos y espacios específicos en los que se lleva a cabo esta comunicación, ya que es sumamente importante brindar a los estudiantes la mayor oportunidad de hablar con diferentes audiencias y con diferentes propósitos. (Staab, 1992).

A su vez, Sánchez & Del Rio (1995) Sugieren que convertir el salón de clases en un ambiente comunicativo implica asumir que no es suficiente solo usar o estar expuesto al idioma de otra persona, que los estudiantes de idiomas deben tomar acciones conscientes y hábiles para ayudar a los necesitados. ganar el campeonato. Estas herramientas son estrategias de intervención.

Área Motriz

En la etapa preescolar, los niños encuentran en sus cuerpos y movimientos las principales vías de contacto con la realidad circundante y así adquieren los primeros conocimientos sobre el mundo en el que crecen y se desarrollan. Sin duda, el

descubrimiento paulatino del cuerpo como fuente de sensaciones, el estudio de su funcionamiento y función será una experiencia indispensable en la que se formará el alma del niño. Asimismo, las relaciones afectivas que se desarrollan en situaciones de actividad física, y especialmente de juego, serán importantes para el desarrollo emocional. En este sentido, este artículo aborda la necesidad de la educación física y presenta un plan para intervenir en la práctica en esta etapa de la educación (Gil Madrona , Contreras Jordán, & Gómez Barreto, 2008)

Área Del Lenguaje

Para comprender un texto escrito y hablado, el oyente/lector debe decodificar el significado a nivel de palabra, a nivel de oración, debe comprender la estructura sintáctica y el significado de cada oración, a nivel de su enunciado. construir un modelo mental del texto y esto requiere integrar información de diferentes oraciones para establecer la coherencia local y la asimilación de la memoria a largo plazo el conocimiento y las ideas necesarias para sacar conclusiones de la información oculta y comprender el significado global. (Cain & Oakhill, 2007).

Área Socio-Emocional

Según Piaget, Las personas obtienen dos tipos de herencia intelectual: estructural y funcional. La herencia funcional da lugar a varios constructos psicológicos, el más famoso de los cuales, tanto biológico como psicológico, es la adaptación, que consta de dos movimientos: la asimilación y la circulación residente. La asimilación y la adaptación son dos caras de la adaptación. La asimilación es el resultado del proceso de integración del ambiente al cuerpo y de la lucha y cambios que el individuo debe realizar en el ambiente para activarlo. Durante este proceso se realizan cambios que se asemejan mucho

a la llamada acomodación. Los movimientos anabólicos y reguladores pueden ser autorrepetitivos o verdaderamente repetitivos; La repetición conduce a una adaptación más fácil. (Capella & Moreno, 1999, págs. 83-84)

El desarrollo de la estructura cognitiva se basa en una tendencia creciente a lograr un equilibrio entre estos dos procesos. Cuanto mayor sea el equilibrio, menos fallos o errores en el proceso de aprendizaje. Pero de lo contrario, es solo debido a un desequilibrio entre los dos procesos que ocurren cambios en el aprendizaje o la cognición. (Pozo, 1994, págs. 178-181)

La teoría de Piaget consiste en describir cómo un niño pasa de un conocimiento determinado a un conocimiento mejor, y el mecanismo descubierto es el mecanismo que organiza las etapas de la actividad intelectual. Las actividades mentales son operaciones transformadoras realizadas por entidades en su propio espacio mental, operaciones simbólicas y reversibles. Las operaciones (clasificación, serialización, numeración, etc.) se organizan en etapas de evolución, cuatro de las cuales son:

- a. Inteligencia sensorio motriz (0-2 años), el comportamiento del niño es esencialmente locomotor, sin manifestación interna de eventos externos y sin pensamiento conceptual. Hasta el momento, no hay acción mental, solo acciones orales, conductuales y ejecutivas.
- b. Pensamiento Pre operacional (2-7 años), Esta es la etapa de pensamiento y lenguaje que evalúa la capacidad de pensar simbólicamente, imitar comportamientos de objetos, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.
- c. Pensamiento lógico concreto (7-12 años), Los procesos inferenciales se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En esta etapa aparecen los

modelos lógicos de secuencia, la ordenación mental de conjuntos y la clasificación de conceptos aleatorios, espaciales y temporales.

- d. Pensamiento lógico formal (12-15 años), En esta etapa se observa una abstracción del conocimiento detallado, que permite el uso del razonamiento lógico e inductivo, hay un mayor desarrollo de los conceptos éticos.(García, 1996, págs. 45-46)

Creatividad

El pensamiento creativo en la educación se desarrolla a través de actividades que imparten los docentes a sus alumnos, teniendo en cuenta el desarrollo de la creatividad a través de estrategias que potencien el pensamiento creativo. (Elisondo, 2015) En cuanto al pensamiento creativo de la escuela primaria, la creatividad en los primeros años de la educación infantil contribuye a potenciar el pensamiento divergente, favoreciendo así un gran número de variables como la flexibilidad de ideas, flexibilidad de pensamiento, originalidad de producción y construcción de respuestas. (Sánchez & Morales, 2017)

Para Ennis, La creatividad se entiende como el pensamiento racional y reflexivo implicado en la toma de decisiones sobre qué hacer o qué creer. Esto quiere decir que, por un lado, es un proceso cognitivo complejo en el que se reconoce la primacía de la mente sobre otras dimensiones del pensamiento. Su propósito es saber lo que es correcto y lo que es correcto, ese es el pensamiento de un hombre razonable. Asimismo, el pensamiento crítico es una actividad reflexiva; porque analiza el resultado lógico de su propio pensamiento, así como el resultado del pensamiento de los demás. Enfatice el hecho de que esta es una mentalidad puramente orientada a la acción. (Ennis, 1985).

Kuhn y Weinstock (2002), Además de las habilidades o inclinaciones cognitivas, las habilidades metacognitivas y el juicio cognitivo (pensar en lo que uno piensa) son

esenciales para el desarrollo del pensamiento crítico, que es importante para el aprendizaje.

Puche (2000) asume una mayor determinación y desarrolla la independencia del niño, que se manifiesta en la capacidad de manipular objetos con la formación simultánea de hipótesis, establecer sistemas de clasificación y ordenamiento, desarrollar sistemas de sistemas cuantitativos básicos y desarrollar habilidades de razonamiento socioemocional, argumentando que un niño a una edad temprana construye su propio conocimiento de forma independiente.

Fluidez

El estudiante aprende porque incorpora la realidad percibida a los patrones de conocimiento que ha desarrollado. Piaget llama a este proceso asimilación. La consecuencia de esto es que los aprendices modifican lo que han aprendido en base a los conocimientos previos que han adquirido. Al enseñar material nuevo relacionado con el conocimiento previo de los estudiantes, los profesores deben tener en cuenta el alcance del conocimiento previo y cómo se absorbe en los esquemas de conocimiento. (Federación de Enseñanza CC.OO de Andalucía , 2011)

Originalidad

El juicio de originalidad surge en el ámbito de las sensaciones. Surge de atribuir lo especial a una forma de pura belleza universal. No hay problemas cognitivos ni ningún beneficio útil en él. La sensación estética es una especie de deseo altruista. Kant distingue entre dos formas de placer estético: el sentido de la belleza y la sensación de sublimación. Este último es el resultado de un libre juego de la imaginación y la razón. El primero de un concurso de imaginación y sentimiento. (Vivas, 2003, pág. 45)

Motivación

La motivación se manifiesta en muchas formas de gestos, verbales, escénicos, visuales, etc. Del mismo modo, se configura como un proceso cuya composición consiste en la construcción del movimiento deliberado desde la reflexión, desde la respuesta mediada de los símbolos, desde la respuesta instantánea, desde las acciones planificadas, desde las reacciones simples a los estímulos externos, desde la creación de nuevas formas de interacción basada en la reproducción de patrones aprendidos, acciones incrustadas en la historia del contexto y, por lo tanto, trata con el pasado experimentado y el futuro esperado basado en acciones constreñidas por eventos presentes. (Murcia & Jaramillo, 2008)

2.3. Definición de Términos

Arte: Refiere a una forma de expresión donde el hombre opta por comunicarse a través de recursos y materiales diversos y de esa manera lograr interpretar sus ideas, opiniones, sentimientos, representaciones, etc. (Peramás de la Fuente, 2017, pág. 35)

Creatividad: Es la capacidad que tiene toda persona para llegar a producir algo original e innovador tras un proceso previo de pensamiento. En mayor o menor grado, el hombre está en la capacidad de generar ideas a partir de un problema, organizar cognitivamente la información obtenida y relacionarla con experiencias vividas y aprendizajes previos para luego desarrollar una solución efectiva. (Peramás de la Fuente, 2017, págs. 35-36)

Narración oral: Padovani (2014) agrega que cuando se realiza esta actividad en la escuela, los niños a temprana edad conocen los textos escritos por medio de la oralidad y se familiarizan con ellos, lo cual, además de hacerlos viajar con la imaginación, estimula la curiosidad por nuevos saberes. También es una instancia que ayuda a incrementar el

léxico, organizar las ideas a partir de textos narrativos y ejercita la memoria. (Beltrán, 2017)

Pensamiento Crítico: Se entiende como pensamiento crítico a aquel proceso mental en el cual se evalúa el conocimiento obtenido haciendo uso de diferentes estrategias que permiten una mayor comprensión, adecuado análisis y mayor reflexión del tema permitiéndole incorporar propios juicios y opiniones. Todo este proceso permite llegar a una resolución de problemas eficaz y certera. (Peramás de la Fuente, 2017, pág. 36)

Títeres: Es de tipo onomatopéyico. En cuanto a su significado, podemos hablar de dos acepciones. Por un lado, un títere es una marioneta y, por otro, es una persona que es manipulada por otra. (Navarro, 2016)

Dinámica: Dinámica es una rama de la física que estudia la relación entre las fuerzas que actúan sobre un cuerpo y los efectos que se producirán sobre el movimiento de los cuerpos. (Creativos, 2016)

Creatividad: La creatividad, denominada también pensamiento original, pensamiento creativo, inventiva, imaginación constructiva o pensamiento divergente, es la capacidad de crear, de innovar, de generar nuevas ideas. (Creativas, 2016)

Estrategia didáctica: El concepto de estrategias didácticas hace referencia al conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos.

Más concretamente, las estrategias didácticas implican la elaboración, por parte del docente, de un procedimiento o sistema de aprendizaje cuyas principales características son que constituya un programa organizado y formalizado y que se encuentre orientado

a la consecución de unos objetivos específicos y previamente establecidos. (Rovira Salvador, 2015)

CAPITULO III –METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

3.1. Formulación de Hipótesis

3.1.1. Hipótesis Central o General

Determinar en qué medida la estrategia “Juego con Títeres” influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, 2022.

3.1.2. Hipótesis Específicas

- El área cognitiva influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, 2022.
- El área motriz influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, 2022.
- El área del lenguaje influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, 2022.
- El área socio-emocional influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, 2022.

3.2. Variables de investigación

3.2.1. Variable independiente / variable de estudio 1

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Estrategia Didáctica	El títere brinda al niño una oportunidad para crear con su mente y su mano, ejercitando el movimiento independiente de los dedos; es apropiado para llevar al niño a un conocimiento, ayuda a vencer la timidez, contribuye al desarrollo del lenguaje, y ayuda a expresar sentidos y emociones. Hay muchas clases de títeres que pueden adquirirse en el comercio o construirse por el mismo estudiante, siendo esto último lo más recomendable, ya que se logra mayor apropiación del títere por parte de niño(a) y por lo tanto tendrá mayor	Según (Cedillo Merchán, 2019) es un recurso valioso de uso en el aula para desarrollar la transmisión de los conocimientos de una forma diferente, para una mejor enseñanza de una manera divertida y amena. Cada una de estas actividades fortalece en el niño la creatividad e imaginación, su lenguaje oral ya expresa sus emociones a través del títere. Ayudando por el óptimo desarrollo de los niños, las actividades de Estimulación se enfocan en cuatro áreas: área cognitiva, área motriz,	• Área Cognitiva	<ul style="list-style-type: none">• Comprensión• Relación de ideas• Adaptación a situaciones.
			• Área Motriz	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo motriz.• Coordinación• Movimiento de secuencias• Motricidad fina• Motricidad gruesa

“Juego Con Títeres”	confianza para expresar lo que desee. (Cortés & García, 2017)	área del lenguaje y área socio-emocional.	<ul style="list-style-type: none"> • Área Del Lenguaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad comprensiva • Capacidad expresiva • Capacidad gestual
			<ul style="list-style-type: none"> • Área Socio-Emocional 	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias afectivas • Socialización del niño

3.2.2. Variable dependiente / variable de estudio 2.

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
La Creatividad	La creatividad es una capacidad del ser humano, desencadenarla depende del factor cultural y en especial de una pedagogía de la diversidad, de los procesos comunicacionales, de la socialización y la cooperación del sujeto ante su medio o contexto. El desarrollo de la creatividad necesita de impulsos contradictorios para emerger y se concreta a través de los principios de unidad del conocimiento y la creatividad, el carácter creador de la historia y la unidad de la lógica y lo intuitivo. (Medina Sánchez, Velazquez Tejada, Alhuay Quispe, & Aguirre Chavez, 2017)	Se inició con el proceso de triangulación de la información obtenida con la aplicación de los distintos métodos y técnicas. Su objetivo fue generar las primeras conclusiones acerca del estado actual de la categoría principal “creatividad” mediante la comprensión de los datos por semejanza o contraste. Como resultado del proceso de análisis de los instrumentos aplicados se pudo identificar como categorías emergentes: falta de fluidez en las ideas, de autonomía, de originalidad de actividades lúdicas y de dependencia de los niños. (Medina Sánchez, Velazquez Tejada, Alhuay Quispe, & Aguirre Chavez, 2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Fluidez 	<ul style="list-style-type: none"> • Apego a las actividades lúdicas
			<ul style="list-style-type: none"> • Originalidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Autonomía de los trabajos a realizar.
			<ul style="list-style-type: none"> • Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> • Predisposición • Elaboración de los títeres • Solidaridad entre niños.

3.2.3. Operacionalización de variables.

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
ESTRATEGIA DIDACTICA “JUEGO CON TITERES”	<p>El títere brinda al niño una oportunidad para crear con su mente y su mano, ejercitando el movimiento independiente de los dedos; es apropiado para llevar al niño a un conocimiento, ayuda a vencer la timidez, contribuye al desarrollo del lenguaje, y ayuda a expresar sentidos y emociones. Hay muchas clases de títeres que pueden adquirirse en el comercio o construirse por el mismo estudiante, siendo esto último lo más recomendable, ya que se logra mayor apropiación del títere por parte de niño(a) y por lo tanto tendrá mayor confianza para expresar lo que desee. (Cortés & García, 2017)</p>	<p>Según (Cedillo Merchán, 2019) es un recurso valioso de uso en el aula para desarrollar la transmisión de los conocimientos de una forma diferente, para una mejor enseñanza de una manera divertida y amena. Cada una de estas actividades fortalece en el niño la creatividad e imaginación, su lenguaje oral ya expresa sus emociones a través del títere. Ayudando por el óptimo desarrollo de los niños, las actividades de Estimulación se enfocan en cuatro áreas: área cognitiva, área motriz, área del lenguaje y área socio-emocional.</p>	ÁREA COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión • Relación de ideas • Adaptación a situaciones.
			ÁREA MOTRIZ	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo motriz. • Coordinación de secuencias • Motricidad fina • Motricidad gruesa
			ÁREA DEL LENGUAJE	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad comprensiva • Capacidad expresiva • Capacidad gestual
			ÁREA SOCIO-EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias afectivas • Socialización del niño

LA CREATIVIDAD	<p>La creatividad es una capacidad del ser humano, desencadenarla depende del factor cultural y en especial de una pedagogía de la diversidad, de los procesos comunicacionales, de la socialización y la cooperación del sujeto ante su medio o contexto. El desarrollo de la creatividad necesita de impulsos contradictorios para emerger y se concreta a través de los principios de unidad del conocimiento y la creatividad, el carácter creador de la historia y la unidad de la lógica y lo intuitivo. (Medina Sánchez, Velazquez Tejada, Alhuay Quispe, & Aguirre Chavez, 2017)</p>	<p>Se inició con el proceso de triangulación de la información obtenida con la aplicación de los distintos métodos y técnicas. Su objetivo fue generar las primeras conclusiones acerca del estado actual de la categoría principal “creatividad” mediante la comprensión de los datos por semejanza o contraste. Como resultado del proceso de análisis de los instrumentos aplicados se pudo identificar como categorías emergentes: falta de fluidez en las ideas, de autonomía, de originalidad de actividades lúdicas y de dependencia de los niños. (Medina Sánchez, Velazquez Tejada, Alhuay Quispe, & Aguirre Chavez, 2017)</p>	FLUIDEZ	<ul style="list-style-type: none"> • Apego a las actividades lúdicas
			ORIGINALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Autonomía de los trabajos a realizar.
			MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Predisposición • Elaboración de los títeres • Solidaridad entre niños.

3.3.Método.

El método que se empleará en el proceso de investigación será el cuantitativo porque “supone derivar de un marco conceptual pertinente al problema analizado, una serie de postulados que expresen relaciones entre las variables estudiadas de forma deductiva. Este método tiende a generalizar y normalizar resultados

3.3.1. Enfoque de investigación.

Referido al enfoque de investigación tenemos que es de carácter cuantitativo en el sentido de que la principal técnica a considerar en el presente estudio de ficha de observación. Al respecto Hernández (2018) nos refiere que un estudio cualitativo va a tener una determinada ordenanza de categorías sobre las más importantes considerando el análisis argumentativo para cada muestra de la aplicación del instrumento.

3.3.2. Tipo de investigación.

El presente estudio es de tipo básico y aplicado en el sentido de que esta aplicación considera importante el nivel de conocimiento que se tiene sobre la Estrategia Didáctica “Juego Con Títeres” para poder relacionarlo con la creatividad que sirve de base para la entidad ejecutora. CRAI (2018) nos indica: “la recopilación de información va a estar orientada a la adaptación de toda teoría y conocimiento sobre un determinado factor detallando principalmente que los conocimientos básicos pueden servir de base para una posterior aplicación.

3.3.3. Alcance o nivel de investigación

Sobre el nivel de investigación del presente estudio tenemos que es de tipo correlacionar debido a que se encuentra identificado plenamente el uso de 2 variables fundamentales para todo el proceso de investigación de este estudio además de lo que se busca es la interrelación que existe entre un factor y otro. Hernández (2018) nos indica que un estudio este tipo con relación al cuando se trata de dilucidar una relación entre un factor que implica la causa y la consecuencia de distintos fenómenos los cuales van a estar orientados al análisis de la interacción entre ambos factores.

3.3.4. Diseño de investigación.

Referente al diseño de investigación, tenemos que considerar que se plantea del tipo no experimental de corte transversal debido a que no se hará ningún análisis posterior a los resultados presentados en este estudio de modo que no va a existir ninguna manipulación de resultados para considerar un antes y un después simplemente se hará un análisis descriptivo de los datos y resultados obtenidos al momento de aplicar el instrumento. Referente al nivel de investigación Hernández (2018) nos detalla que los estudios de tipo no experimental, hacen alusión al análisis descriptivo de modo que su intención está ligada al tema de buscar la solución del problema únicamente en un determinado momento y sobre todo en un único tiempo, el objetivo de este tipo de análisis es el de describir todas las variables y así también poder analizar la incidencia en la interrelación de un factor con otro.

3.4.Población y muestra del estudio.

3.4.1. Población.

La población de estudio estuvo constituida por niños de 05 años de la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022

3.4.2. Muestra.

Nuestra muestra estará por 20 niños

3.5.Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Como principal técnica de estudio, se pretende establecer a la encuesta, debido a que la averiguación de los resultados, se dará a través de los procesos, observación a los niños de 05 años. En este sentido se pretende realizar y diseñar un instrumento de medición basado en los indicadores de cada dimensión realizando a través de un instrumento de preguntas. Se pretende realizar una validación del instrumento diseñado a través del juicio de expertos. (Hernández, 2018) nos indica que un investigador utiliza distintas técnicas de estudio para poder realizar la evaluación en el proceso de indagación a través de una reconstrucción de la realidad de modo que se fundamenta desde una perspectiva de carácter interpretativo, así como también sobre el significado de las acciones que va a tener la población de estudio.

3.6.Técnica de procesamiento de datos

El procesamiento de datos será realizado a través del programa estadístico SPSS en su versión 25 así como también se tiene que considerar el uso del programa Excel como parte de apoyo en el ordenamiento de datos sobre cada pregunta y respuesta en el

cuestionario. Así mismo, se realizarán el análisis y la argumentación de las entrevistas realizadas a los especialistas del INDECOPI, de modo que se tiene que considerar un análisis argumentativo respecto a las declaraciones de cada entrevistado.

CAPITULO IV: ASPECTO ADMINISTRATIVO.

Presupuesto o costo del proyecto.

	Costo en soles
Protocolos de encuesta	20
Fotocopias	50
Laptop	1500
Libros	400
Paquete informático SPSS23	15
Internet	20
Material de escritorio, papelería, lapiceros, etc.	50
Otros.	500
TOTAL	Dos mil quinientos cincuenta y cinco con nuevos soles

Cronograma de actividades.

N°	ETAPAS MESES	2022					
		Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
1	Elaboración del plan de tesis	X					
2	Presentación del proyecto		X				
3	Revisión bibliográfica		X				
4	Inscripción del proyecto de tesis		X				
5	Elaboración de instrumentos		X				
6	Aplicación de instrumentos			X			
7	Procesamiento de datos			X			
8	Elaboración del informe				X	X	
9	Presentación del informe					X	
10	Sustentación						X

Control y evaluación del proyecto.

El financiamiento, yo como persona que está elaborando su trabajo correré con todos los gastos que tenga el trabajo de investigación.

4. REFERENCIA BIBLIOGRAFÍA

- Alonso-Tapia, J. (1997). *Motivar para el aprendizaje: teoría y aprendizaje*. España: EDEBÉ.
- Beltrán, L. B. (2017). *El cuento como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en estudiantes de 3 años. I.E.P "Divino Niño Jesús", Chimbote, 2017*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Cain, K., & Oakhill, J. (2007). *Children's Comprehension Problems in Oral and Written Language a Cognitive Perspective*. New York: US: The Guilford Press.
- Cano, M. S., & Río, M. d. (1995). *La interacción en el aula*. España: Textos de didáctica de la lengua y de la literatura.
- Capella, J., & Moreno, G. (1999). *Aprendizaje y constructivismo*. Lima: Massey and vanier.
- Carrizales Almeyda, A. M. (2017). *Estrategias didácticas para el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E. N° 60115 - Punchana-2017*. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35148/carrizales_a_a.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cedillo Merchán, N. M. (2019). *Los títeres como estrategia didáctica para la estimulación del lenguaje y la expresión oral en niños de 5 a 6 años de la escuela de E.G.B. dr. alfredo perez guerrero de la comunidad de caligiña-pucara durante el año lectivo 2018-2019*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.

Cortés, A., & García, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio - Colombia. *Revista Interamericana de Investigación, Educación Y Pedagogía*, 125-143.

CRAI. (2018). *Investigación Aplciada* . Obtenido de <http://www.duoc.cl/biblioteca/crai/definicion-y-proposito-de-la-investigacion-aplicada#:~:text=La%20Investigaci%C3%B3n%20Aplicada%20tiene%20por,de%20desarrollo%20cultural%20y%20cient%C3%ADfico>.

Díaz, F. (1998). *Una aportación a la didáctica de la historia. La enseñanza-aprendizaje de ha bilidades cognitivas en el bachillerato*. Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación Distrito Federal, México.

Elisondo, R. (2015). la creatividad como perspectiva educativa cinco ideas para pensar los contextos crativosde enseñanza y aprendisaje. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 1-23.

Ennis, R. (1985). A logical basis for measuring critical thinking skills. *Educational Leadership*, 44-48.

Federación de Enseñanza CC.OO de Andalucía . (2011). Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-8.

Flores, H. (2019). *Estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de diseño gráfico de un nstituto técnico superior de lima*. Lima: Universidad San Ignacion de Loyola.

García, E. (1996). *Piaget*. México: Trillas.

- Gudiño, D. (2014). *Guía de Estrategias y Actividades Didácticas para promover el pensamiento creativo de niños de 4 a 5 años*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana.
- Gutiérrez de Álamo, P. (2018). *La inclusión del alumnado sordo, un camino todavía por hacer*. Obtenido de <https://eldiariodelaeducacion.com/2018/03/20/la-inclusion-del-alumnado-sordo-un-camino-todavia-por-hacer/>
- Hernández, R. (2018). *Metodología de Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Herreros, A. V. (s.f.). *Manual para aprender a contar cuentos*. Proyecto cuentacuentos.
- Kuhn, D., & Weinstock, M. (2002). *What is epistemological thinking and why does it matter?* New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Martínez, J. C. (2011). *Propuesta para el desarrollo del pensamiento creativo desde los docentes de cuarto año de educación básica*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Medina Sánchez, N., Velázquez Tejada, M., Alhuay Quispe, J., & Aguirre Chávez, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Preescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 2017, 15(2), 153-181, 153-181.
- MINEDU. (2020). *Minedu ofrece educación inclusiva a más de 4 mil niños y jóvenes sordos o con discapacidad auditiva*. Obtenido de <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/303893-minedu-ofrece-educacion-inclusiva-a-mas-de-4-mil-ninos-y-jovenes-sordos-o-con-discapacidad-auditiva/>

- Monereo, C. (1997). *La construcción del conocimiento estratégico en el aula*. En M^a.L. Pérez Cabaní, *La enseñanza y el aprendizaje de estrategias desde el currículum*. Gerona: Horsori.
- Morin, A. (2015). *¿Qué es la educación especial?* Obtenido de <https://www.understood.org/articles/es-mx/understanding-special-education>
- Murcia, N., & Jaramillo, G. (2008). *Investigación cualitativa, la complementariedad*. Armenia: Kinesis.
- Nogales Sancho, F. V. (2015). *LA IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS DE AULA*. Obtenido de http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_17/a_212/212.htm
- Omatos, A. (17 de Enero de 2017). *Creatividad*. Oomatos. Obtenido de http://creatividad.aomatos.com/cubos_o_datos.html
- Padovani, A. (2014). *Escenarios de la narración oral*. Buenos Aires: Paidós.
- Peramás de la Fuente, T. d. (2017). *El pensamiento creativo y el rendimiento escolar en niños de segundo grado de primaria de una institución educativa privada del distrito de la molina*. Lima: Universidad Ricardo Palma.
- Peramás, T. (2017). *El pensamiento creativo y el rendimiento escolar en niños de segundo grado de primaria de una institución educativa privada del distrito de la molina*. Lima: Universidad Ricerado Palma.
- Pozo, J. (1994). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Morata.

Puche, R. (2000). *Formación de herramientas científicas en el niño pequeño*. Cali: Arango editores.

Sánchez , M., & Morales, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Universidad del Norte*, 1-15.

Sánchez, S. (2006). *Corrientes pedagógicas en la historia de la educación*. Trujillo: Jacobs.

Staab, C. (1992). *Oral language for today's classroom*. Canada: Pippin Publishing Limited.

Tébar, L. (2003). *El perfil del profesor mediador*. Madrid: Santillana.

Vivas, G. M. (2003). *Pensamiento crítico: Diferencias en estudiantes universitarios en el tipo de creencias, estrategias e indiferencias en la lectura crítica de textos*. Madrid: Universidad Complutense de Madrd.

5. ANEXOS

5.1. Matriz de consistencia

“ESTRATEGIA DIDÁCTICA “JUEGO CON TÍTERES” PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I FE Y ALEGRÍA N.º 21, 2022”				
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGIA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿En qué medida la estrategia “Juego con Títeres” influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, en la I.E.I Fe y Alegría N.º 21 2022?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar en qué medida la estrategia “Juego con Títeres” influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, en la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL Determinar en qué medida la estrategia “Juego con Títeres” influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022.</p>	<p>VI: ESTRATEGIA DIDACTICA “JUEGO CON TITERES”</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Área Cognitiva • Área Motriz • Área Del Lenguaje • Área Socio-Emocional <p>VD: LA CREATIVIDAD</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fluidez • Originalidad • Motivación 	<p>TIPO DE INVESTIGACION: Básica-aplicada</p> <p>ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN: Cuantitativo</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: Cuasi-Experimental</p> <p>POBLACIÓN: la I.E.I Fe y Alegría N.º 21,</p> <p>MUESTRA: 20 niños</p> <p>TÉCNICA: Revisión Documentaria, cuestionario</p> <p>INSTRUMENTO: Ficha de Revisión Documentaria, encuesta.</p>
<p>PROBLEMA ESPECIFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida el desarrollo del área cognitiva influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, en la I?E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022? • ¿En qué medida el desarrollo del área motriz influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, en la I.EI Fe y Alegría N.º 21, 2022 	<p>OBJETIVO ESPECIFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer en qué medida el desarrollo del área cognitiva influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022. • Determinar en qué medida el desarrollo del área motriz influyen en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, 2022. 	<p>HIPOTESIS ESPECIFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • El área cognitiva influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022. • El área motriz influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022. • El área del lenguaje influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022. • El área socio-emocional influye en el desarrollo 		

<ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida el desarrollo del área del lenguaje influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, 2022? • ¿En qué medida el desarrollo del área socio-emocional influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, 2022? 	<ul style="list-style-type: none"> • Describir en qué medida el desarrollo del área del lenguaje influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022. • Analizar en qué medida el desarrollo del área socio-emocional influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 05 años, la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022. 	<p>de la creatividad en niños de 05 años, la I.E.I Fe y Alegría N.º 21, 2022.</p>		
---	--	---	--	--

5.2. Matriz de Instrumento

N°	Ítems	ESCALA					Observación por ítem
		1	2	3	4	5	
Variable Independiente: Estrategia Didáctica "juego con títeres"							
Sub dimensión 1: Área Cognitiva.							
01	Presta atención en todas las sesiones de clase						
02	Recepciona las elecciones en las sesiones de clases						
Sub dimensión 2: Área motriz							
03	Coordina su motricidad en las diferentes actividades						
04	Realiza actividades que estimulan su motricidad						
Sub dimensión 3: Área del lenguaje							
05	Se comunica con fluidez						
06	Realiza narraciones orales						
07	Maneja diferentes voces en las narraciones orales						
Sub dimensión 4: Área socio-emocional							
08	Practica el respeto e igualdad con sus compañeros durante las sesiones						
09	Socializa con sus compañeros durante las sesiones						
Variable Dependiente: Creatividad							
Sub dimensión 1: Fluidez							
10	Fluye su creatividad espontáneamente en diferentes situaciones						
11	Es creativo en las actividades artísticas						
Sub dimensión 2: Originalidad							
12	Es original al realizar actividades en clase						
13	Muestra seguridad al expresar sus ideas innovadoras en las actividades						
Sub dimensión 3: Motivación							
14	Se siente motivado en el desarrollo de las actividades						
15	Muestra entusiasmo para iniciar las lecciones						