



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA

**SANTA ROSA**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**

**SANTA ROSA**



PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

**DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD A TRAVEZ DE LOS JUEGOS  
TRADICIONALES EN EL 3ER CICLO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION  
EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE LA PROVIDENCIA CHINCHAYPUJIO  
ANTA 2023.**

Línea de Investigación:

APRENDIZAJES PERTINENTES Y DE CALIDAD

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

- Geramia Pari Aramburú
- Leonidas Noa Chaco

Asesor:

DELGADO URRUTIA, Zito Jhulino

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

**CUSCO-PERÚ**

**2023**



## ÍNDICE

CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.1 Descripción del problema. ....	4
1.2 Formulación del problema. ....	5
1.2.1 Pregunta general .....	5
1.2.2 Preguntas específicas .....	5
1.3 Objetivos de la Investigación.....	6
1.4 Justificación e importancia del estudio.....	6
1.5 Delimitación de la investigación.....	7
CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	9
2.1 Antecedentes de la investigación.....	9
2.1.1 Antecedentes internacionales .....	9
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	10
2.1.3 Antecedentes locales.....	11
2.2 Bases teórico-científicas. ....	12
2.2.1 Desarrollo de la creatividad.....	12
2.2.2 Los juegos tradicionales .....	16
2.3 Definición de términos.....	20
CAPITULO III –MARCO METODOLÓGICO .....	22
3.1 Hipótesis de la Investigación .....	22
3.1.1 Hipótesis central o general. ....	22
3.1.2 Hipótesis específicas.....	22
3.2 Variables de la investigación. ....	22
3.2.1 Variable independiente .....	22
3.2.2 Variable dependiente .....	22
3.2.3 Operacionalización de variables.....	23



3.3	Método de investigación.....	27
3.3.1	Enfoque de investigación.....	27
3.3.2	Tipo de investigación. ....	27
3.3.3	Alcance o nivel de investigación.....	27
3.3.4	Diseño de investigación.....	27
3.4	Población y muestra del estudio. ....	27
3.4.1	Población. ....	27
3.4.2	Muestra.....	27
3.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos. ....	27
3.5.1	Técnica de recolección de datos.....	28
3.5.2	Instrumento de recolección de datos.....	28
3.6	Técnica de procesamiento de datos.....	28
3.7	Aspectos éticos.....	28
ASPECTOS ADMINISTRATIVO.....		29
4	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	31
5	ANEXOS.....	34
5.1	Matriz de consistencia.....	34
5.2	Matriz de Instrumento.....	36
5.3	Instrumentos de investigación.....	39

## CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 Descripción del problema.

Los juegos han deleitado al hombre desde el inicio de la humanidad. El corte concerniente al juego ha ido con la gente desde las principales épocas de la vida y se ha hecho con el movimiento del tiempo y con el surtido de los diferentes realces que el hombre obtiene de ellos. La relación del hombre con los juegos ha existido constantemente, y así lo demuestran las interminables revelaciones arqueológicas que delinean las diversas clases de juegos practicados por diversos órdenes sociales, pero siempre con un motivo comparable, que es la bufonada y la diversión (Castillo, 2020).

La Programación Curricular tiene como norma en el juego libre: que cree que jugar es un desarrollo libre y fundamentalmente placentero, no constreñido ni compuesto desde fuera, permite al niño, de manera marca de la casa, elegir, aferrarse a ocupaciones, establecer reglas y lidiar según las diversas condiciones. A través del juego, los niños preparan diferentes habilidades mentales, motrices, sociales e iluminadoras (Servicio de Escolarización, 2018).

Hoy en día la escuela se siente obligada a cumplir con las suposiciones, los estudiantes de la etapa escolar están preparados para enfrentarse a pruebas autorizadas por el estado para medir sus capacidades psicológicas y reconocer sea apto o no para pasar al siguiente grado superior, dejando de lado puntos de vista fundamentales que serían excepcionalmente valiosos en la perspectiva escolar, así como en su propia vida. Es totalmente concebible que en medio de esta realidad no se considere la mente creativa, que es un poder de funcionamiento natural para nuestro impulso humano, progresar en su perfeccionamiento en los alumnos es dotarles de artilugios para comprometerse, afrontar dificultades, anticipar que los cambios constantes deben acercarse a futuros ocupantes imaginativos, expertos que se sumen al cambio y perfeccionamiento de nuestra población en general, lamentablemente nuestro sistema educativo no los está preparando bajo este perfil. Se supone que los cambios deben abordar este tema, la mente creativa debe ser machacada y estimulada poco a poco en nuestras aulas (ConadisPerú, 2021).



El gran problema de nuestro país es que no estamos creando personas creativas que aborden los problemas del planeta, que aporten constantemente ideas únicas y que sean receptivas a las ideas de los demás. Trabajar su mente creativa a una edad temprana amplía sus capacidades, les ayuda a descubrirse mejor y fomenta su pensamiento hipotético, lo que les capacita para manejar los problemas con más éxito que otros jóvenes que no han cultivado la parte innovadora de sus capacidades. A partir de ahora, relativamente pocos profesores se cuestionan la necesidad y la importancia de tenerlo en cuenta en su planificación para completar una preparación centrada en la mejora de la mente creativa. Los juegos son fundamentales para el día a día de nuestros alumnos, aunque hoy en día se inclinan por juegos virtuales que no apoyan la imaginatividad sino que chocan con la norma, con el horario, juegos que ni siquiera se acercan a su realidad, dejando de lado los ordinarios que favorecen la versatilidad, el desarrollo, la puesta en común y la elaboración, grandes piezas de la mente creativa.

Bien se puede observar en los niños del tercer grado de primaria del establecimiento educativo Nuestra Mujer de la Provisión Chinchaypujio Anta 2023, que los profesores por descuido de la asignatura no propician que los niños realicen actividades lúdicas con los juegos estándar y consecuentemente inciten su mente creativa, Es legítimo que muchos no se hayan organizado en ese estado de ánimo con esa explicación o que suponiendo que lo tengan, no lo intenten ya que dan más complemento destacado a los diferentes locales curriculares centrándose en varias solicitudes, de ahí que signifique bastante buscar opciones para ocuparse de esto.

## ***1.2 Formulación del problema.***

### ***1.2.1 Pregunta general***

¿De qué manera influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023?

### ***1.2.2 Preguntas específicas***

1) ¿De qué manera influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en la fluidez en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023?



- 2) ¿De qué manera influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en la flexibilidad en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023?
- 3) ¿De qué manera influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en la originalidad en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra Señora del Carmen de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023?

### **1.3 Objetivos de la Investigación**

#### **1.3.1 Objetivo general.**

Identificar de qué manera influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023?

#### **1.3.2 Objetivos específicos.**

- 1) Determinar cómo influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en la fluidez en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023.
- 2) Determinar cómo influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en la flexibilidad en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023.
- 3) Determinar cómo influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en la originalidad en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023.

### **1.4 Justificación e importancia del estudio.**

- **Valor teórico**

Se justifica teóricamente ya que a los niños les gusta los juegos y son activos siendo relevante conocer los juego tradicionales y la creatividad que sirva como un apoyo didáctico y sirvan para el trabajo pedagógico con los niños del nivel



inicial y fortalecer en las actividades del juego tradicionales y la creatividad, que se conozca como estrategia didáctica para el uso de los docentes que servirá para profundizar nuevos conocimientos para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños.

- **Implicancias prácticas**

Se justifica prácticamente ya que el juego en el desarrollo de la creatividad, permitirá que los docentes logren utilizarla como una destreza de aprendizaje y potencialicen sus capacidades necesarias para el provecho de la ilustración y ocupaciones precisas para la vida diaria.

- **Valor metodológico**

Se justifica metodológicamente ya que se usará un método inductivo – deductivo, será una investigación descriptiva, cuantitativa ayudando a la estimulación cordial, erudita y mecánica consiga investigar capacidades y corrientes particulares de imaginación y creatividad en los niños, el instrumento a usar será las fichas de observación.

- **Relevancia social**

La investigación será de ayuda en la estimulación afectiva, intelectual y física de los niños consiguiendo que logren indagar capacidades e corrientes particulares de espejismo y creatividad, así mismo contará como un antecedente para futuras investigaciones.

### *1.5 Delimitación de la investigación.*

- **Espacial**

Se llevará a cabo en la institución educativa nuestra señora de la providencia Chinchaypujio anta 2023.

- **Temporal**

La investigación se llevará el año 2023 - 2024

- **Área del conocimiento**

Educación primaria, didáctica en instituciones educativas.



### 1.6 Limitación de la investigación.

- No se cuenta con bibliografía especializada a nivel regional, por lo que la contextualización del trabajo fue muy complicada.
- Recolectar información y datos de los estudiantes fueron muy difíciles de recolectar.





## CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

### 2.1 *Antecedentes de la investigación.*

#### 2.1.1 Antecedentes internacionales

Según Merchan y Navarro (2016), en su tesis “Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años”, de la Universidad Estatal De Milagro, tuvo como objetivo Analizar la influencia del juego mediante una investigación de campo, el enfoque cuantitativo de campo, de tipo exploratorio, la muestra siendo 33 integrantes, el instrumento usado fue la encuesta y la observación, llegando a concluir que:

- Se expone la necesidad de mejorar el procedimiento de formación para producir otro trabajo para los dos educadores y alumnos en la experiencia educativa en el nivel de la juventud, para actuar libremente, una figura principal la mejora de la imaginación.
- Según la información obtenida, se presume que es vital realizar ejercicios imaginativos que abran los cerebros de los niños para que tengan un alma aplicada y un límite de autoevaluación en sus actividades.
- Se establece que la no utilización de juegos produce que los jóvenes no tengan resultados potenciales de asociación, lo que influye directamente en el logro de ampliar los niveles de seguridad, certeza, conjunción agradable, desarrollo de actividades de pensamiento, aseguramiento de la variedad etimológica y principalmente para mejorar su imaginación.

Según Arias (2019) en su tesis “Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c”, de la Universidad Libre, tuvo como objetivo Diseñar una Propuesta didáctica utilizando los juegos tradicionales, la investigación fue de tipo acción de enfoque cualitativo descriptivo, el instrumento usado fue los diarios de campo y la rúbrica, llegando a concluir que:

- La utilización de juegos tradicionales como técnica de instrucción en la clase de educación real, además de permitir un curso de auto-reflexión, permite encuentros corporales que se suman a la mejora del motor de los alumnos, potenciando sus habilidades de conexión social, la contratación de las creencias y los imaginarios de la solidaridad, la fuerza agregada y el área local.



- Los juegos habituales permiten la edad de las condiciones de aprendizaje coordinadas hacia la solidaridad, disminuyendo las divisiones, difundiendo una idea de fuerza imaginativa y valiosa debido a las distinciones de todos los miembros en un clima instructivo, para esta situación las clases de escolarización real.

### 2.1.2 Antecedentes nacionales

Según Castillo (2020) en su tesis titulada “Diseño de juego para el desarrollo de la creatividad y fortalecer la capacidad de independencia y adaptación al entorno en los niños de 3 a 5 años de hogares pertenecientes al nse b- y c+”, de la Universidad San Ignacio de Loyola, tuvo como objetivo Dar a conocer la falta de desarrollo de habilidades creativas en niños, el enfoque de estudio fue mixta de diseño no experimental, el instrumento usado fue la encuesta y las entrevistas, la muestra fue de 60 padres y 10 niños, llegando a concluir que:

- La creación de habilidades imaginativas en los jóvenes fortalece la confianza y ayuda a los niños a tener un comportamiento superior para adaptarse a su circunstancia actual. Esto lo confirman los concentrados que se hicieron muchos años antes, y los tutores y expertos en formación coinciden con los encuentros que han tenido.
- Los niños comienzan modestamente para conectar con el juego, sin embargo, después de que adquieran certeza con el respaldo de su folks, empiezan a crear con toda oportunidad.

Según Rojas (2022) “Los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 03 años de la institución educativa Inicial N° 057 Quipran, Chavín de Paríarca 2022, de la Universidad Católica de Chimbote”, tuvo como objetivo determinar la importancia de los juegos tradicionales en la mejora de la creatividad en los niños, El estudio fue de tipo cuantitativo, de alcance descriptivo-correlacional, siendo la muestra 45 niños, llegando a concluir que:

- El 42,2% del ejemplo se situó en el nivel normal en el reconocimiento de juegos habituales; del mismo modo, en cuanto a la variable imaginación, en general el 40% de los jóvenes se situó en el nivel de proceso.



- Se reconoce la especulación del examen que atestigua que la relación es positiva y moderada ( $Rho=0,725$ ) entre los juegos convencionales y la imaginación en los jóvenes.

### 2.1.3 Antecedentes locales

Según Cáceres y Puma (2021), en su tesis titulada “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”, de la Universidad Andina Del Cusco, tuvo como objetivo establecer la relación que existe entre los Juegos Caseros y el desarrollo de la creatividad, la investigación fue básica de diseño no experimental, el instrumento usado fue el cuestionario siendo la muestra 25 niños, llegando a concluir que:

- La investigación muestra que existe una conexión entre los juegos caseros y la mejora de la imaginación en los niños de 5 años, y eso implica que cuanto más elaboren y utilicen este tipo de juegos caseros dentro y fuera de la sala de estudio, más reforzarán o mejor fomentarán su capacidad de innovación, lo que se sumará al logro de las habilidades establecidas en el CNEB, y posteriormente se enfrentarán a las dificultades que se les presentan cada día.
- En cuanto a la finalidad de las rondas en casa de los niños de 5 años, se obtuvo un valor extremadamente alto en la escala ordinaria. Ya que se ha notado y aprobado a través de los instrumentos aplicados para el surtido de información, que los niños realmente expanden y utilizan juegos hechos en casa y esto es de una manera duradera, utilizando materiales reutilizables a veces y con materiales ganados.

Según Gutiérrez y Quispe (2022) en su tesis titulada “Hora del juego libre de sectores y desarrollo de creatividad en niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial n° 506 de Tungasuca Canas-Cusco 2021”, tuvo como objetivo determinar si existe relación entre la hora de juego libre por sectores y el desarrollo de la creatividad, en niños, el enfoque de estudio es cuantitativo de tipo teórico, de nivel correlacional, la muestra fue de 16 estudiantes el instrumento usado fue las fichas de observación, llegando a concluir que:

- Existe una relación positiva, moderada y crítica ( $p=0,04 \leq 0,05$ ;  $Rho=0,675$ ) entre la hora de juego libre y la mejora de la imaginación en los niños, es decir, cuanto mayor sea la exposición vista en la hora de juego libre por áreas, mejores resultados se obtendrán en la mejora de la capacidad de innovación en los jóvenes.

- La conexión entre la hora de juego libre y el aspecto de familiaridad de la imaginación ( $p=0,447 \geq 0,05$ ), no es mensurablemente crítica ya que no cumple las circunstancias vitales. Tal y como se sostiene, la familiaridad es la capacidad de crear un número adecuado de respuestas para los problemas que surgen, aunque el juego libre por áreas es un movimiento de reunión, esta última marca amistosa podría restringir la utilización de disposiciones novedosas, ya que el alumno podría estar limitándose a imitar a sus compañeros.

## 2.2 Bases teórico-científicas.

### 2.2.1 Desarrollo de la creatividad

#### 2.2.1.1 La Creatividad.

La imaginación ha sido ampliamente abordada por diversos estudiosos y profesionales capacitados, existiendo una variedad de enfoques y puntos de vista en su definición y conceptualización, lo que ha hecho de su averiguación una tarea desconcertante a nivel educativo. Se hace énfasis en la interacción o a la capacidad de hacer del sujeto, diferentes formas de pensar se centran en el ítem imaginativo, y otras en una combinación de ambos; integrando el impacto que el clima o ambiente social puede tener en el individuo (Zambrano, 2019).

Como indica Moura (2021) las habilidades innovadoras son importantes para los estudiantes del siglo XXI, sin imaginación no habría artesanía, ciencia, innovación, progreso de los órdenes sociales. Dentro de la gama de formas de lidiar con la imaginación, la mayoría de los creadores se unen en la capacidad de lograr un artículo, procedimiento, pensamiento o forma de lidiar con la realidad de una manera única, diferente y que rompe con lo convencional.

#### 2.2.1.2 La Etapa Preescolar y la Creatividad

**Desarrollo Evolutivo del niño.** Dentro de nuestro giro transformador, a los tres años dejamos de ser bebés y nos convertimos realmente en niños, pasamos a una fase en la que empezamos a colaborar con el mundo de una manera más intrincada y nos movemos con una libertad más destacada.

Desde su nacimiento, el individuo tiene una disposición mental hacia su entorno general. Su interés le inclina a investigar y encontrar todo lo que puede ver y buscarle, lo que le es oscuro. Para el joven, el juego es su vida y avanza por ello (Albornoz, 2019).



Durante este transcurso de investigar y encontrar, el pequeño va conformando un pensamiento del mundo, pero por otro lado se le presentan circunstancias problemáticas, que lo hacen buscar superarse, prosperando esa fuerza de trabajo intrínseca a lo largo de la vida cotidiana, la capacidad de hacer. En el momento en que entra en la edad preescolar, su realidad crece, y con ella su grado de actividad, ya que se incorpora a su establecimiento educativo más memorable, un clima totalmente distinto del reconocible, donde se amplían los resultados potenciales de la conexión con los extraños y se abren nuevas vías de aprendizaje.

### **2.2.1.3 El Proceso Creativo *en la Infancia***

Según Camilloni (2019) comunica que el flujo inventivo en la adolescencia ocurre primero a la luz del hecho de que el joven colecciona encuentros de todo lo que ve y oye, y después a través de ejercicios interiores de separación, cambio y relación de estos encuentros, se alcanza el resultado de mente creativa e imaginación. Con la separación, el material recogido se divide en partes, unas pocas impresiones de sierra sobresalen y se salvaguardan, y otras se descuidan. Entonces éstas se cambian, dando necesidad a la sobrevaloración y el embellecimiento, que es un tipo de señal de nuestra inclinación interna hacia los discernimientos externos, y que en los niños es una energía que se coordina de manera cautivadora hacia los personajes de las fantasías. Estos componentes cambiados se relacionan, y después las diversas imágenes se consolidan, y se coordinan y organizan eficientemente.

El joven, para llevar a cabo su giro mental e imaginativo, para investigarse a sí mismo desinhibida mente, necesita un clima que le proporcione contactos llenos de sentimiento, pautas sensatas, la confirmación de que cometer errores no es ciertamente una ocasión devastadora, y los tutores deben tener la opción de asegurar este aire. Un divertimento familiar de gran apoyo es la formación de historias familiares. Hacer historias de momentos utilizando tres cosas irrelevantes, como el vehículo, el cielo y la manzana, da cancha a la mejora de la mente creativa inventiva, y una oportunidad extraordinaria para compartir instantáneas de cariño y aprecio por los más pequeños. Estas reuniones deben ser cálidas y conscientes para que los niños se sientan adorados y no se conviertan en encuentros de tensión y análisis que inciten al rechazo o la aprensión hacia los demás.



#### *2.2.1.4 La creatividad y el desarrollo de la personalidad en el niño.*

La imaginación es un componente fundamental que se suma al avance esencial del carácter del niño, su fuerte disposición es fundamental para que tengan la opción de enfrentarse a la escena impactante que requiere capacidades para hacerse cargo de los problemas en diversos entornos, y la seguridad de confiar en sí mismos. Los jóvenes imaginativos suelen ser libres, resistentes a las presiones del grupo, les da igual lo que piensen los demás de ellos, son creativos y no tienen restricciones a la hora de enfrentarse a los problemas. Están siempre abiertos a ver y preguntar lo que ocurre dentro y fuera de ellos, a enfrentarse a retos y a probar lo nuevo (Ávalos y Abarca, 2019).

- **El niño alegre.** El componente principal de la armonía interior y de una vida feliz es la confianza en uno mismo. Cada niño necesita sentirse importante y querido, es una necesidad cuya satisfacción es fundamental para un buen bienestar profundo. Los tutores deben saber distinguir entre "querer al niño" y "hacer que el niño se sienta adorado", entre dedicar tiempo al niño para satisfacer sus necesidades fundamentales y proporcionarle experiencias auténticas de amistad, para que el niño se sienta seguro e importante.
- **Confianza.** La confianza es el juicio que cada individuo tiene de sí mismo, es el grado en que sentimos que somos como nosotros mismos. Tener una confianza alta es tener consideración por uno mismo, sentir que tenemos un atractivo para los demás, estamos contentos de ser lo que es nuestra identidad y no tenemos que deslumbrar a nadie. La idea que tenemos de nosotros mismos es el centro de nuestro carácter, influye en la forma en que nos relacionamos con los demás, en la selección de compañeros, denota la forma en que utilizamos nuestras habilidades y capacidades en todas las fases de nuestra vida. Influye en la imaginación, la seguridad y decide si uno será un conductor o un devoto. El joven a los cinco años ya tiene una evaluación sobre sí mismo personalmente.
- **Inventiva y confianza.** La inventiva y la confianza tienen una relación excepcionalmente impresionante. Los estudios demuestran que los jóvenes que se entregan a la creación con total libertad tienen un alto grado de intrepidez, desarrollo personal, solidez y autonomía. Se concentran eficazmente y se centran en los ejercicios que intentan. El niño que se siente adorado y siente que es esencial para sus allegados, avanza y se centra en sus preocupaciones interiores,



confía en su instinto. Esta certeza le impulsa a hacer lo que piensa, su energía se centra en sus actividades y no en la auto conservación, ya que no siente que su propia valía esté en entredicho en los resultados que obtiene.

- **Variación al cambio en el niño.** En el momento en que los niños dejan de ser bebés y entran en la etapa preescolar, comienzan a incorporarse a los círculos juveniles, enfrentándose de forma persistente a una amplia gama de circunstancias que les son desconocidas, entran en un curso de variación que puede terminar de forma efectiva, pero que, si no funciona, afectará negativamente a su estado profundo y, sorprendentemente, a su bienestar. El ciclo de variación pone a prueba al joven desde el punto de vista típico, pero también fisiológico, ya que puede afectar significativamente a su sistema sensorial. Esta interacción de transformación es de vital importancia para la consolidación social del niño y su integración en el clima de una fundación educativa (CECEI, 2017).

### ***2.2.1.5 Importancia de la creatividad***

Radica en que es crucial para el progreso y la asistencia social gubernamental. La capacidad que necesitamos para cambiar las cosas a través de la imaginación es fundamental para dar respuesta a los problemas que experimentamos en nuestras vidas, lo que nos permite trabajar en nuestras formas de vida, nuestra circunstancia actual y, posteriormente, nuestro público en general. La capacidad de innovación es una naturaleza de la persona que nos hace mejorar y superar el calendario, pero que además afecta a la asistencia social gubernamental y al progreso. Esta capacidad de mejorar y cambiar tanto las personas como las cosas es la clave que nos permite encontrar formas de abordar las dificultades, trabajar sobre el clima y nuestras propias vidas y, además, sobre la sociedad (Pari y Abarca, 2020).

### **Dimensiones**

Según Moura (2021) se tiene las siguientes dimensiones:

- **La fluidez:** La capacidad de intercambiar en una charla y comunicar los pensamientos con precisión y facilidad e inmediatez, tanto en la lengua materna como en una lengua posterior; esto permite al hablante actuar de forma correcta. La familiaridad se da en tres regiones. La interacción de la familiaridad puede verse afectada si la región del cerebro relacionada con el lenguaje se ve afectada por causas externas o naturales.



- **La flexibilidad:** Se percibe como el atributo de adaptabilidad. Se refiere a la disposición de un individuo a adaptarse a un problema, a la capacidad de adaptarse a los deseos de los demás y a la vulnerabilidad para adaptarse a los cambios según las condiciones.
- **La originalidad:** Es un carácter profundamente estimado en las expresiones humanas actuales. Sea como fuere, aunque es uno de los elementos característicos de la artesanía actual y contemporánea, es cualquier cosa menos una constante en todo desarrollo creativo. A decir verdad, en determinadas sociedades se valora más excepcionalmente seguir la costumbre que la imaginación o el avance. Se supone que una obra maestra es única cuando cumple una de estas medidas.

## 2.2.2 Los juegos tradicionales

### 2.2.2.1 Concepto del Juego

El juego es un movimiento que realiza el joven en cada momento de su experiencia de vida creciente en casa en el camino, en la fundación instructiva, donde se encuentra y con los bienes que tiene a su alcance o de la naturaleza. Saleiman (2017) hace referencia a que el juego crea efectivamente sentidos valiosos para la vida. Permite el avance de los órganos y sus capacidades. Los impulsos se deben a una elección característica.

### 2.2.2.2 Los juegos tradicionales

Saleiman (2018) Los juegos consuetudinarios están destinados a un determinado lugar, distrito y país. Podemos decir que los juegos consuetudinarios son costumbres de un grupo que se han ido a través de las edades, que sigue las normas de pensamientos y costumbres del pasado son excepcionalmente impecable deportivo pertinente para todas las edades sin separación de orientación.

Para Montessori M, (1912) dio una importancia extraordinaria al juego como un procedimiento de aprendizaje fue ideado mostrando materiales, y propuso muebles razonables para el tamaño de los jóvenes. El cerebro crea con el sentimiento, y tienen da impacto de ese entusiasmo. A través del juego, los jóvenes experimentan un método protegido para jugar y, al mismo tiempo, descubren sus circunstancias actuales y evalúan nuevas formas de comportarse.

Activo de los jóvenes de los países unidos (Unicef, 2018). El aprendizaje a través del juego, se conoce como el "periodo preescolar". Durante este período, es importante sentir



y obtener beneficios de los ejercicios de juego, la lectura o el canto, así como de la asociación entre los niños y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en la formación preescolar.

### ***2.2.2.3 Importancia del juego Tradicional***

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef, 2018). El juego es una necesidad instructiva, donde se aprende a jugar, el desarrollo y la acción se ajustan, para el avance del cuerpo, permite percibir el entorno general del espacio, mejorar la mentalidad individual y la inclinación, rastrear los ritmos adecuados de la vida, ser capaz, en la medida de lo posible, de respetar las reglas, e incorporarse a la reunión con modelos para ajustarse. El juego es posiblemente la principal forma en que los niños pequeños adquieren información y habilidades fundamentales.

### ***2.2.2.4 Principio del juego tradicional***

Los juegos consuetudinarios se transmiten oralmente de una época a otra. Son extraordinarios en los distritos de una nación y están muy extendidos, rastreándose indicios de un juego similar en diferentes regiones del planeta, con igual auge en lugares muy sorprendentes. Tienen un valor ilimitado, un valor impresionante como reseña y modelo social, enviando convicciones y leyendas. Los jóvenes juegan a ellos por el placer de jugar, respondiendo a sus exigencias fundamentales y con pautas discutibles que son sencillas. Además, actúan como un activo eficazmente abierto, ya que no necesitan ni mucho ni costoso material, son fáciles de compartir y se puede jugar a ellos en cualquier lugar y en cualquier momento. El juego es un conjunto de ejercicios donde se muestran los encuentros, los encuentros y la información de cada individuo, para producir inventiva, diversión y mente creativa que se suma al desarrollo básico de la persona (Almeida y Cerezo, 2019).

### ***2.2.2.5 La Importancia del juego***

**Juegos tradicionales:** Son vitales, promueven las habilidades interactivas, ya que jugando en grupo los niños aprenden a respetar los turnos, las reglas del juego, conocen a otros niños, creando o reforzando las obligaciones de parentesco. Ensayando se crean diferentes movimientos coordinados. Esto es vital para el avance de sus movimientos coordinados. Son esenciales para animar la simpatía de los niños, las niñas y las jóvenes, ya que deben aprender a comprender los distintos principios y directrices que se imponen en los juegos (para ello, hay que establecer las normas del juego), así como para animar



la mente creativa y aprender a divertirse sin tener que pelearse con el cómplice. Estos juegos se crean en espacios abiertos, idealmente en reuniones (Arias, 2019).

La imaginación en el juego no es similar en todos los individuos, sin embargo se puede desglosar según, ciertas variables: refuerzan las habilidades, capacidades, valores y mentalidades del niño que son fundamentales para un giro esencial; fomentan los valores, o al menos, la relación con los demás; entrenan a los pequeños a ser fuertes, a compartir, sus juguetes, alimentos, producto natural, etcétera.

Saileman (2018) El movimiento lúdico el cambio social con los nuevos modelos instructivos, excepcionalmente enormes para el motor, mental y social avance de cada uno de los estudiantes, que es esencial para el desarrollo individual y vital de la persona, para lograr un ver adecuadamente de la naturaleza y todo lo que nos abarca.

#### ***2.2.2.6 Beneficios de los juegos tradicionales***

Permiten al niño descubrir el valor del esfuerzo conjunto y refuerzan las obligaciones de parentesco. Presentan dificultades e instan al niño a intentar superarlas. Mejoran algunas habilidades y capacidades valiosas en diversas áreas. Presentan dificultades, al niño que participa, venciendo las dificultades. Mejoran sus capacidades, habilidades que son útiles en varias regiones dentro de la fundación instructiva, y en el clima general. Ayuda al niño a relacionarse y a ganar confianza en el clima de su existencia cotidiana. Es ideal para conseguir que el joven aprecie invertir su energía libre en la naturaleza y con cosas normales. Anima la visión espacial, el equilibrio y el trabajo de la psicomotricidad. Es un método para potenciar el raciocinio (Tenesaca, 2022).

- Les permite utilizar su mente creativa. Fomenta la capacidad interactiva de los más pequeños. Incorpora las ventajas de la consideración, la amistad y la participación con sus compañeros.
- Les mantiene ocupados durante la demostración del juego. Aleja a los niños de la televisión, las tabletas, los ordenadores, las PDA, etc. Activo de los jóvenes (UNICEF, 2018).
- El juego en el periodo preescolar permite a los pequeños investigar y conocer su entorno general, además de utilizar y fomentar su mente creativa y su imaginación.



### *2.2.2.7 Reglas de juego*

- a) Asociación. Es significativa la asociación, en todos los juegos, antes de comenzar con los miembros o niños que necesitaríamos recordar unas normas de conjunción, a cada uno de los reunidos para considerar sus turnos en el juego, ya sean dos o en racimo, que cada miembro tenga clara la consigna.
- b) Cooperación. La importancia de la cooperación, que cada tertulia debe tener en cuenta, el número de niños que participan primero, y cómo, si será en tertulia o exclusivamente.
- c) Sobre las reglas acordadas. Las pautas del juego deben ser tenidas en cuenta continuamente, por lo que los miembros al inicio del juego deben tener en cuenta las normas establecidas antes de la cooperación, para que cada reunión esté contenta con su participación en el juego (Salinas, 2019).

### *2.2.2.8 Dimensiones*

**Juegos con objetos.** Hay juegos que requieren fundamentalmente la utilización de artículos específicos. Estos se suman a la interacción instructiva con el fin de fomentar los diseños de razonamiento del alumno, y son un método fundamental para la asociación. En el momento en que el joven inicia otro aprendizaje escolar, generalmente lo hace a partir de las ideas, representaciones e información que tiene implícitas en el transcurso de sus encuentros anteriores utilizando instrumentos del juego con objetos. Este movimiento enérgico es una estrategia verdaderamente significativa para el giro esencial de los acontecimientos. Ello puede dar las oportunidades esenciales para darse cuenta de lo que los jóvenes necesitan absorber, empezando por el grado de información de cada uno. Para ser realmente instructivo, el juego debe cambiar y ofrecer lógicamente cuestiones más problemáticas y fascinantes adicionales que abordar (Bolívar, 2019).

### *2.2.2.9 Juegos sin objetos.*

El juego es un enfoque característico para intercambiar los patrones de información que tienen los jóvenes. Debemos considerar que tienen es impacto de su vida cotidiana y además escolar de los alumnos en el nivel esencial, es el medio a través del cual el niño coopera con su entorno general, libera su energía, comunica sus anhelos, sus luchas, lo hace deliberada e inmediatamente, mientras es maravilloso para él (Almeida y Cerezo, 2019).



El juego sin objetos, y en particular los convencionales, no es considerado apenas una diversión, sino también un tipo de articulación, a través de la cual el alumno fomenta sus verdaderas capacidades y provoca cambios subjetivos en las conexiones que establece con los demás, con su espacio, en la información de su cuerpo, en su lenguaje y en la organización cotidiana de su razonamiento. En esta etapa, el juego de los niños es emblemático o socio-emocional, que se retrata mediante la generación de escenas de peculiaridades del comercio social y la correspondencia entre los individuos, es decir, a través de la suplantación y la utilización de imágenes, el niño duplica la realidad, ajustándola según sus necesidades.

### 2.3 Definición de términos.

- a) **Creatividad.** Razonamiento único, interacción mental que surge de la mente creativa y considera unos ciclos mentales entrelazados. Capacidad de hacer, mejorar, fabricar pensamientos o ideas novedosas, que generalmente conducen a nuevos fines, atienden asuntos y producen arreglos únicos y significativos (Castillo, 2020).
- b) **Elaboración.** Avance de algo complejo, que requiere de una interacción erudita. Planificación de un elemento a través de cambios de un material.
- c) **Flexibilidad.** Personalidad de la persona para ajustarse a diferentes cambios que suceden a lo largo de nuestra (Gutiérrez y Quispe, 2022).
- d) **Fluidez.** Comunicar lo que se piensa con precisión sin sudor y brusquedad, esto permite al hablante actuar de manera correcta (Ministerio de Educación, 2018).
- e) **Juego.** Ejercicios deportivos que realizan las personas para divertirse y apreciar, asimismo se utilizan como sistemas de enseñanza en los planteles educativos (Tenesaca, 2022).
- f) **Juegos con objetos.** Son juegos donde se les dice a los niños de una manera maravillosa y reproducida en su forma de aprender, son notables y se crean de una edad a otra (Almeida y Cerezo, 2019).
- g) **Juegos sin objetos.** Son juegos donde los pequeños no utilizan objetos para realizarlos, algunos son conocidos y otros son producidos por la imaginación de los animadores instructivos en la experiencia educativa educadora (Albornoz, 2019).



- h) **Juegos tradicionales.** Se envían de una edad a otra, y han tenido congruencia a lo largo del tiempo. Hay juegos familiares que por costumbre se guardan hasta ahora (Cáceres y Jaguar, 2021).





## CAPITULO III –MARCO METODOLÓGICO

### 3.1 Hipótesis de la Investigación

#### 3.1.1 Hipótesis central o general.

El desarrollo de la creatividad influencia significativamente a través de los juegos tradicionales en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023.

#### 3.1.2 Hipótesis específicas.

- 1) El desarrollo de la creatividad influye significativamente a través de los juegos tradicionales en la fluidez en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023.
- 2) el desarrollo de la creatividad influye significativamente a través de los juegos tradicionales en la flexibilidad en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023.
- 3) El desarrollo de la creatividad influye significativamente a través de los juegos tradicionales en la originalidad en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023.

### 3.2 Variables de la investigación.

#### 3.2.1 Variable independiente

**Variable de estudio 1:** Desarrollo de la creatividad

#### 3.2.2 Variable dependiente

**Variable de estudio 2:** Juegos tradicionales

### 3.2.3 Operacionalización de variables.

Variable independiente / variable de estudio 1

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
<b>Desarrollo de la creatividad</b>	La creatividad ha sido ampliamente abordada por diversos estudiosos y profesionales capacitados, existiendo una variedad de enfoques y puntos de vista en su definición y conceptualización, lo que ha hecho de su averiguación una tarea desconcertante a nivel educativo. Se hace énfasis en la interacción o a la capacidad de hacer del sujeto, diferentes formas de pensar se centran en el ítem imaginativo, y otras en una combinación de ambos; integrando el impacto que el clima o	Se divide en tres dimensiones, Fluidez, Flexibilidad y Originalidad	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños proponen ideas nuevas al jugar con los juegos caseros.</li> <li>• Dan soluciones a sus problemas planteados al jugar en los juegos caseros</li> </ul>
			Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone alternativas de solución ante los problemas que se presenta.</li> <li>• Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en los juegos caseros.</li> </ul>



	ambiente social puede tener en el individuo (Zambrano, 2019).		Originalidad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los juegos caseros.</li><li>• Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los juegos caseros.</li></ul>
--	---	--	--------------	---



Variable dependiente / variable de estudio 2

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
<b>Juegos tradicionales</b>	El juego es un movimiento que realiza el joven en cada momento de su experiencia de vida creciente en casa en el camino, en la fundación instructiva, donde se encuentra y con los bienes que tiene a su alcance o de la naturaleza. Saleiman (2017) hace referencia a que el juego crea efectivamente sentidos valiosos para la vida Permite el avance de los órganos y sus capacidades. Los impulsos se deben a una elección característica.	Se operacionaliza en dos dimensiones juegos con objetos y juegos sin objetos.	Juegos con objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza sus juegos como mundo, brincar la cuerda, carreras de sacos, La liga, etc.</li> <li>• Disfruta realizando los juegos con objetos.</li> <li>• Elige libremente el juego que más le gusta.</li> </ul>
			Juegos sin objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza sus juegos encantados, las escondidas, la gallinita ciega, el gato y el ratón, etc</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"><li>• Disfruta realizando los juegos sin objetos</li><li>• Elige libremente el juego que más le gusta.</li><li>• Expresa sentimientos a través de sus juegos sin objetos.</li><li>• Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados.</li></ul>
--	--	--	--





### **3.3 Método de investigación**

#### **3.3.1 Enfoque de investigación.**

Sera de enfoque Cuantitativo ya que usa la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernandez, 2014, p. 4).

#### **3.3.2 Tipo de investigación.**

El estudio será experimental esta se caracterizan por que se manipulan las variables manipulación se tiene un grupo de control (es decir, un grupo en el que las variables no se manipulan). Mide las características y observa la configuración y los procesos que componen los fenómenos, sin pararse a valorarlos y demostrarlo por medio de cuadros estadísticos.

#### **3.3.3 Alcance o nivel de investigación**

El estudio será de nivel pre experimental ya que se pretende identificar la influencia del desarrollo de la creatividad por medio de los juegos tradicionales, según Hernández (2016) el diseño pre experimental es donde se manipulan las variables por un pre test y un pos test.

#### **3.3.4 Diseño de investigación.**

El diseño de investigación es de diseño no experimental ya que no se manipulara las variables de investigación ni se hará experimentos, será de diseño Transversal correlacional ya que buscara describir correlaciones entre ambas variables en este caso desarrollo de la creatividad y los juegos tradicionales.

### **3.4 Población y muestra del estudio.**

#### **3.4.1 Población.**

Población: Total 150 niños del 3er ciclo de primaria de la Institución educativa nuestra señora del Carmen de la providencia Chinchupugio Antan 2023.

#### **3.4.2 Muestra.**

La muestra del estudio será no probabilístico el cual indica que se ha seleccionado por conveniencia o a estudiantes quienes tengan ciertas características, por lo que se consideró a niños que asistan constantemente a las aulas conformada por 25 niños de la Institución educativa nuestra señora del Carmen de la providencia Chinchupugio Antan 2023.

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**



### 3.5.1 Técnica de recolección de datos

**Técnica:** La técnica a utilizar será la observación, se observara el nivel de desarrollo de creatividad por medio de los juegos tradicionales de los niños de la Institución educativa nuestra señora del Carmen de la providencia Chinchupugio Antan 2023.

### 3.5.2 Instrumento de recolección de datos

**Instrumento:** El instrumento a usar será la ficha de observación sobre el nivel de desarrollo de creatividad por medio de los juegos tradicionales de los niños de la Institución educativa nuestra señora del Carmen de la providencia Chinchupugio Antan 2023. Dicho instrumento será valido por tres expertos del área de educación.

### 3.6 Técnica de procesamiento de datos

Los datos serán procesados de la siguiente forma:

- Primeramente se codificaran los datos de estudio.
- Seguidamente se calificara los datos por medio de una puntuación a la evaluación procesada que será acorde al instrumento a usar.
- Se procesara los datos estadísticamente en el programa Análisis SPSS donde se obtendrá tablas y gráficos.
- La Interpretación: Una vez agrupados los datos esto se interpretan cuantitativamente.

### 3.7 Aspectos éticos

El estudio aplicara escrupulosamente, criterios, responsabilidad en el manejo de los datos como sus fuentes, la aplicación de los instrumentos será con el consentimiento de los padres y administrativos de la institución educativa, como también los resultados serán confidenciales para fines propios del investigador, se cuidara la autonomía de cada estudiante.



**ASPECTOS ADMINISTRATIVO.**

*Presupuesto o costo del proyecto.*

RUBRO	COSTO UNITARIO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
<b>BIENES</b> • Materiales de Escritorio (papel, lápiz, lapicero, cuaderno, etc)	s/. 100.00	4	s/. 400.00
<b>SERVICIOS</b> Internet, impresiones, pasajes, laptop	S/. 180 S/. 220 S/. 1200	1	s/. 1500.00
<b>IMPREVISTOS</b> Otros gastos como asesorías.	Asesoría	1	s/. 500.00
<b>TOTAL</b>			S/. 2,400.00

SON: (Dos mil cuatrocientos soles)

**Financiamiento.** Financiamiento propio de los mismos investigadores no hizo falta financiamiento de ninguna institución o préstamo de dinero de una entidad.



## *Cronograma de actividades.*

TIEMPO  ETAPAS	2023					2023	
	Febrero	Febrero	Marzo	Marzo	Abril	Abril	Abril
1. Elaboración del proyecto	X						
2. Presentación del proyecto	X						
3. Revisión Bibliográfica	X	X					
4. Elaboración de instrumentos			X	X	X		
5. Aplicación de instrumentos				X		X	X
6. Tabulación de datos						X	X
7. Elaboración del informe						X	X
8. Presentación del informe para dictamen						X	X
9. Sustentación de la investigación							X

### *3.8 Control y evaluación del proyecto.*



#### 4 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Albornoz , E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66). Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000100209](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209)
- Almeida, A., & Cerezo, J. (2019). Presentación. Los Juegos Tradicionales: Una Aproximación Desde La Historia De La Educación. *Historia educacion*, 38, 27-37.
- Arias, H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c.* Universidad Libre. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17680/TESIS%202019%20HAROLD%20DAVID%20ARIAS.pdf?sequence=1>
- Avalos, M., & Abarca, C. (2019). *La Dactilopintura En El Desarrollo De La Creatividad De Los Niños Y Niñas De Cinco Años De La Unidad Educativa San Felipe Neri De La Ciudad De Riobamba En El Periodo 2018 – 2019.* Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5844>
- Bolivar, K. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo sociomotriz en estudiantes del grado tercero de la institución educativa Anza.* Universidad Católica De Oriente. Obtenido de <https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/20.500.13064/201/1/Trabajo%20de%20grado.pdf>
- Cáceres, N., & Puma, C. (2021). *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.* Universidad Andina Del Cusco.
- Camilloni , A. (2019). La enseñanza del derecho orientada al desarrollo de la creatividad. 6(1). Obtenido de <https://revistas.uchile.cl/index.php/RPUD/article/view/53743>



Castillo, C. (2020). *Diseño De Juego Para El Desarrollo De La Creatividad Y Fortalecer La Capacidad De Independencia Y Adaptación Al Entorno En Los Niños De 3 A 5 Años De Hogares Pertenecientes Al Nse B- Y C+*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de DISEÑO DE JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA

ConadisPerú. (2021). *La educacion de niños y niñas con discapacidad en el peru durante la pandemia del Covid -19*. Obtenido de <https://conadisperu.gob.pe/observatorio/wp-content/uploads/2022/03/La-educacion-de-ninos-y-ninas-con-discapacidad-en-el-Peru-durante-la-pandemia-del-COVID-19-1.pdf>

Gutiérrez, M., & Quispe, R. (2022). *Hora del juego libre de sectores y desarrollo de creatividad en niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial n° 506 de Tungasuca Canas-Cusco 2021*. Universidad Nacional De San Antonio Abad Del Cusco. Obtenido de [https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6369/253T20220062\\_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6369/253T20220062_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Gutiérrez, M., & Quispe, R. (2022). *Hora del juego libre de sectores y desarrollo de creatividad en niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial n° 506 de Tungasuca Canas-Cusco 2021*. Universidad Nacional De San Antonio Abad Del Cusco . Obtenido de [https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6369/253T20220062\\_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6369/253T20220062_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Merchan, G., & Navarro, E. (2016). *Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años*. Universidad Estatal De Milagro.

Ministerio de Educacion. (2018). *Programa Curricular de educacion inicial*. Obtenido de <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2018/11/Programa-Curricular-Educacion-Inicial-26-11-18.pdf>

Moura , T. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Estudios educativos*, 17(1). Obtenido de <https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/4272>



Pari, Y., & Abarca, F. (2020). La expresión musical en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa inicial - puno. *Investigaciones*, 9(1).

Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7616764>

Rojas, E. (2022). *Los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 03 años de la institución educativa Inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.*

Universidad Católica de Chimbote. Obtenido de

[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28098/CREATIVIDAD\\_Y\\_JUEGOS\\_TRADICIONALES\\_EDUCACION\\_INICIAL\\_ROJAS\\_CONCHA\\_ENA\\_PRUDENCIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28098/CREATIVIDAD_Y_JUEGOS_TRADICIONALES_EDUCACION_INICIAL_ROJAS_CONCHA_ENA_PRUDENCIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Saleiman, A., & Saleiman, M. (2018). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador.*

Universidad Técnica de Ambato.

Salinas, V. (2019). *Juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de las*

*habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 años.* Universidad de las

Fuerzas Armadas. Obtenido de

[https://www.lareferencia.info/vufind/Record/EC\\_8a29580561178e5129f13f5878da3c54](https://www.lareferencia.info/vufind/Record/EC_8a29580561178e5129f13f5878da3c54)

Tenesaca, M. (2022). Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática en niños de Educación Intercultural Bilingüe. *Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7.

Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8480993>

Unicef. (2018). *Fondo de las naciones unidas, Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia, Lego –Fundación.* Obtenido de

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Zambrano , N. (2019). El desarrollo de la creatividad en estudiantes universitarios.

*Conrado*, 15(67). Obtenido de

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000200354](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000200354)

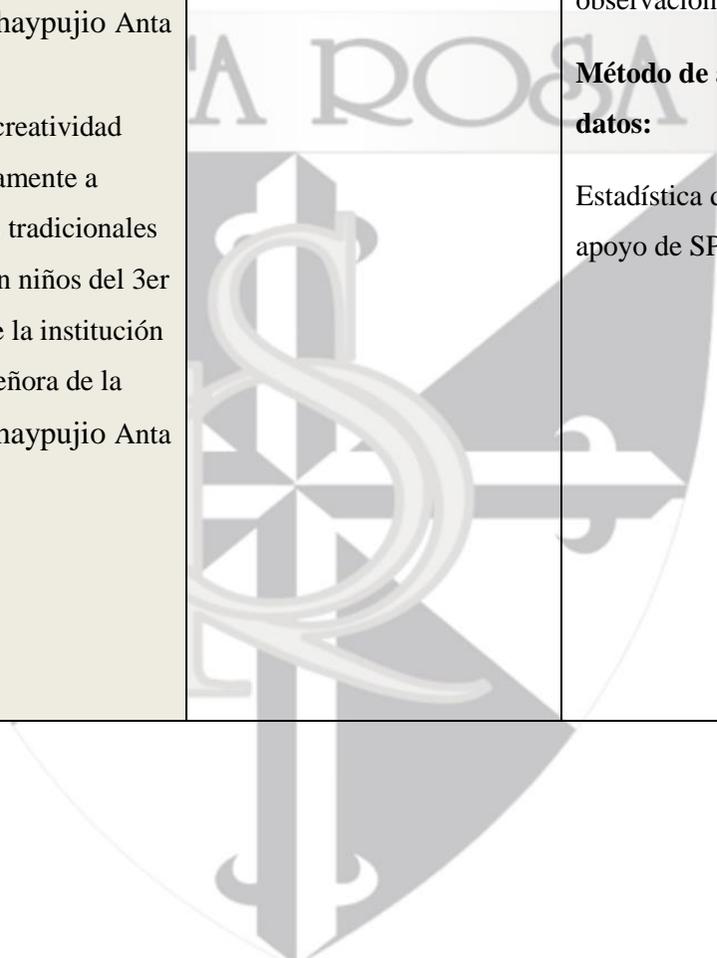
## 5 ANEXOS

### 5.1 Matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿De qué manera influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023?	Identificar la influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023?	El desarrollo de la creatividad influye significativamente a través de los juegos tradicionales en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023.	<p><b>Variable independiente:</b></p> <p>Desarrollo de la creatividad</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fluidez</li> <li>• Flexibilidad</li> <li>• Originalidad</li> </ul> <p><b>Variable dependiente:</b></p> <p>Juegos tradicionales</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos con objetos</li> <li>• Juegos sin objetos</li> </ul>	<p><b>Enfoque</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Nivel de investigación:</b></p> <p>Explicativo</p> <p><b>Diseño de la investigación:</b></p> <p><b>Descriptivo</b>, Correlacional, observacional</p> <p><b>Población:</b> Total 55 niños el 3er ciclo de primaria de la Institución educativa nuestra señora del Carmen de la providencia Chinchupugio Antan 2023.</p> <p><b>Muestra:</b></p>
<p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>1) ¿De qué manera influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en la fluidez en niños del 3er ciclo de primaria de la institución</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>1) Determinar cómo influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en la fluidez en niños del 3er ciclo de primaria de</p>	<p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b></p> <p>1) El desarrollo de la creatividad influye significativamente a través de los juegos tradicionales en la fluidez en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la</p>		



<p>educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023?</p> <p>2) ¿De qué manera influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en la flexibilidad en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023?</p> <p>3) ¿De qué manera influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en la originalidad en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa</p>	<p>la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023?</p> <p>2) Determinar como influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en la flexibilidad en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023?</p> <p>3) Determinar como influye el desarrollo de la creatividad a través de los juegos tradicionales en la originalidad en</p>	<p>Providencia Chinchaypujio Anta 2023.</p> <p>2) el desarrollo de la creatividad influye significativamente a través de los juegos tradicionales en la flexibilidad en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023.</p> <p>3) El desarrollo de la creatividad influye significativamente a través de los juegos tradicionales en la originalidad en niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023.</p>	<p>Toda la población</p> <p><b>Técnicas e instrumentos de recojo de datos:</b></p> <p>Técnica: Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Fichas de observación</p> <p><b>Método de análisis de datos:</b></p> <p>Estadística descriptiva con el apoyo de SPSS 27</p>
--	---	---	---





<p>nuestra Señora del Carmen de la Providencia Chinchaypujio Antan 2023?</p>	<p>niños del 3er ciclo de primaria de la institución educativa nuestra señora de la Providencia Chinchaypujio Anta 2023?</p>			
--	--	--	--	--



*5.2 Matriz de Instrumento*

Variable	Dimensiones	Indicadores	N°	Ítems
<b>Desarrollo de la creatividad</b>	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños proponen ideas nuevas al jugar con los juegos caseros.</li> <li>• Dan soluciones a sus problemas planteados al jugar en los juegos caseros</li> </ul>	1-3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños proponen ideas nuevas al jugar con los juegos caseros.</li> <li>• Dan soluciones a sus problemas planteados al jugar en los juegos caseros.</li> <li>• Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara.</li> </ul>
	Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone alternativas de solución ante los problemas que se presenta.</li> <li>• Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en los juegos caseros.</li> </ul>	4-6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone alternativas de solución ante los problemas que se presenta.</li> <li>• Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en los juegos caseros.</li> <li>• Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar.</li> </ul>
	Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los juegos caseros.</li> <li>• Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los juegos caseros.</li> </ul>	7-9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los juegos caseros.</li> <li>• Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los juegos caseros.</li> <li>• Su producto es original.</li> </ul>

Variable	Dimensiones	Indicadores	N°	Ítems
<b>Juegos tradicionales</b>	Juegos con objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza sus juegos como mundo, brincar la cuerda, carreras de sacos, La liga, etc.</li> <li>• Disfruta realizando los juegos con objetos.</li> <li>• Elige libremente el juego que más le gusta.</li> </ul>	1-4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza sus juegos como mundo, brincar la cuerda, carreras de sacos, La liga, etc.</li> <li>• Disfruta realizando los juegos con objetos.</li> <li>• Elige libremente el juego que más le gusta.</li> <li>• Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados.</li> </ul>
	Juegos sin objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza sus juegos encantados, las escondidas, la gallinita ciega, el gato y el ratón, etc</li> <li>• Disfruta realizando los juegos sin objetos</li> <li>• Elige libremente el juego que más le gusta.</li> <li>• Expresa sentimientos a través de sus juegos sin objetos.</li> <li>• Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados.</li> </ul>	5-9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza sus juegos encantados, las escondidas, la gallinita ciega, el gato y el ratón, etc</li> <li>• Disfruta realizando los juegos sin objetos</li> <li>• Elige libremente el juego que más le gusta.</li> <li>• Expresa sentimientos a través de sus juegos sin objetos.</li> <li>• Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados.</li> </ul>



### 5.3 Instrumentos de investigación

#### FICHA DE OBSERVACIÓN DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

<i>Indicadores</i>	<i>Inicio</i>	<i>Proceso</i>	<i>Logro previsto</i>
Los niños proponen ideas nuevas al jugar con los juegos caseros.			
Dan soluciones a sus problemas planteados al jugar en los juegos caseros.			
Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara.			
Propone alternativas de solución ante los problemas que se presenta.			
Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en los juegos caseros.			
Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar.			
Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los juegos caseros.			
Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los juegos caseros.			
Su producto es original.			



## FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES

<i>Indicadores</i>	<i>Inicio</i>	<i>Proceso</i>	<i>Logro previsto</i>
Realiza sus juegos como mundo, brincar la cuerda, carreras de sacos, La liga, etc.			
Disfruta realizando los juegos con objetos.			
Elige libremente el juego que más le gusta.			
Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados.			
Realiza sus juegos encantados, las escondidas, la gallinita ciega, el gato y el ratón, etc			
Disfruta realizando los juegos sin objetos			
Elige libremente el juego que más le gusta.			
Expresa sentimientos a través de sus juegos sin objetos.			
Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados.			



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

*Validación de instrumentos aprobados*

