



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES Y

PEDAGÓGICAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

**EL JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN
LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 217 NIÑO JESÚS DE PRAGA DEL
DISTRITO DE PILCUYO - PUNO, 2019**

PRESENTADO POR:

BACH. MARLENY YANA SALLUCA

ASESOR:

MGR. DANIEL EDWIN APAZA MAYTA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE

LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL

MOQUEGUA- PERÚ

2022

ÍNDICE DE CONTENIDO

| | |
|--|-----|
| DEDICATORIA | II |
| AGRADECIMIENTO | III |
| ÍNDICE DE CONTENIDO..... | IV |
| INDICE DE TABLAS Y GAFICOS | VII |
| RESUMEN | IX |
| ABSTRACT | X |
| INTRODUCCIÓN | XI |
| CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN | 1 |
| 1.1 Descripción de la Realidad Problemática. | 1 |
| 1.2. Definición del Problema. | 3 |
| 1.2.1 Problema general..... | 3 |
| 1.2.2 Problema específico. | 3 |
| 1.3. Objetivos de la Investigación..... | 4 |
| 1.3.1 Objetivo general. | 4 |
| 1.3.2 Objetivos específicos. | 4 |
| 1.4. Justificación e Importancia de la Investigación | 5 |

| | |
|---|-----------|
| 1.5 Variables | 6 |
| 1.5.1Operacionalización..... | 7 |
| 1.6 Hipótesis de la Investigación | 8 |
| 1.6.1Hipótesis general..... | 8 |
| 1.6.2.Hipótesis específica..... | 8 |
| CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO..... | 10 |
| 2.1Antecedentes de la Investigación..... | 10 |
| 2.1.1. Antecedentes internacionales..... | 10 |
| 2.1.2 Antecedentes nacionales..... | 12 |
| 2.2Bases Teóricas..... | 14 |
| 2.2.1El juego | 14 |
| 2.2.2la creatividad: | 23 |
| 2.3Marco Conceptual | 27 |
| CAPITULO III: MÉTODO..... | 30 |
| 3.1. Tipo de investigación..... | 30 |
| 3.2. Diseño de investigación | 30 |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 31 |
| 3.5. Técnica de procesamiento y análisis de datos..... | 32 |
| CAPITULO IV: PRESENTACIÓN Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS... 33 | |

| | |
|--|----|
| 4.1. Presentación de resultados por variable y dimensiones | 33 |
| 4.2. Contrastación de hipótesis | 49 |
| 4.3. Discusión de resultados..... | 59 |
| CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 60 |
| 5.1. Conclusiones | 60 |
| 5.1. Recomendaciones..... | 62 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 63 |

INDICE DE TABLAS Y GAFICOS

INDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1 <i>Operacionalización de Variables</i> | 7 |
| Tabla 2 I.E.I.N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo | 31 |
| Tabla 3 Variable 1 el juego | 33 |
| Tabla 4 Dimensión 1 sector hogar | 35 |
| Tabla 5 Dimensión 2 sector construcción | 36 |
| Tabla 6 Dimensión 3 sector dramatización..... | 38 |
| Tabla 7 <i>Dimensión 4 sector biblioteca</i> | 39 |
| Tabla 8 <i>Variable 2 creatividad</i> | 41 |
| Tabla 9 <i>Dimensión 1 fluidez</i> | 42 |
| Tabla 10 <i>Dimensión 2 flexibilidad</i> | 44 |
| Tabla 11 <i>Dimensión 3 originalidad</i> | 45 |
| Tabla 12 <i>Dimensión 4 sensibilidad</i> | 47 |
| Tabla 13 <i>Rho spearman del juego y la creatividad</i> | 50 |
| Tabla 14 <i>Rho spearman del juego y la fluidez</i> | 52 |
| Tabla 15 <i>Rho spearman del juego y la flexibilidad</i> | 54 |
| Tabla 16 <i>Rho spearman del juego y la originalidad</i> | 56 |
| Tabla 17 <i>Rho spearman del juego y la sensibilidad</i> | 58 |

INDICE DE GRÁFICOS

| | |
|---|----|
| Gráfico 1 <i>Variable 1 el juego</i> | 34 |
| Gráfico 2 <i>Dimensión 1 sector hogar</i> | 35 |
| Gráfico 3 <i>Dimensión 2 sector construcción</i> | 37 |
| Gráfico 4 <i>Dimensión 3 sector dramatización</i> | 38 |
| Gráfico 5 <i>Dimensión 4 sector biblioteca</i> | 40 |
| Gráfico 6 <i>Variable creatividad</i> | 41 |
| Gráfico 7 <i>Dimensión 1 fluidez</i> | 43 |
| Gráfico 8 <i>Dimensión 2 flexibilidad</i> | 44 |
| Gráfico 9 <i>Dimensión 3 originalidad</i> | 46 |
| Gráfico 10 <i>Dimensión 4 sensibilidad</i> | 47 |

RESUMEN

El título que representa esta investigación es “El juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 217 Niño Jesús de Praga del Distrito de Pilcuyo, Puno 2019”. La cual tiene como propósito de investigación Determinar si existe relación entre los juegos y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

Para el proceso de recolección de los datos es fue necesario aplicar un tipo de investigación aplicado siendo este correspondiente a un diseño no experimental, siendo el mismo de un nivel descriptico correlacional de característica y corte transversal. Toda esta metodología fue adaptada a la investigación, se contó con una muestra en su totalidad de 60 niños a los cuales se le aplico las técnicas e instrumentos convenientes.

Como resultado se obtuvo que si existe una relación entre El juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga los cuales se vieron identificados en la relación entre las variables y dimensiones de estudio correspondiente a cada variable.

Palabras claves: Juego, creatividad, originalidad.

ABSTRACT

The title that represents this research is "Free play in the development of creativity in children of 5 years of the I.E.I. N°217 Infant Jesus of Prague in the District of Pilcuyo, Puno 2019". Which has the purpose of research to determine if there is a relationship between games and the development of creativity in children of 5 years of the I.E.I. N°217 Infant Jesus of Prague in the district of Pilcuyo-Puno, 2019.

For the data collection process, it was necessary to apply a type of applied research, this corresponding to a non-experimental design, being the same of a descriptive correlational level of characteristic and cross-section. All this methodology was adapted to the investigation, there was a sample in its entirety of 60 children to whom the appropriate techniques and instruments were applied.

As a result, it was obtained that if there is a relationship between free play in the development of creativity in children of 5 years of the I.E.I. N°217 Infant Jesus of Prague which were identified in the relationship between the variables and study dimensions corresponding to each variable.

Keywords: play, creativity, originality.

INTRODUCCIÓN

Se describe en cada uno de los capítulos información importante que forman parte de la investigación considerando en el capítulo I se considera la realidad problemática y su posterior formulación de problemas, objetivos e hipótesis en base a la tabla de la operacionalización de variables.

Capitulo II: se considera lo referente al marco conceptual considerando teorías que tengas relevancia con las variables que se investigan con referencia de autores que ratifican tales conceptos, así mismo los antecedentes con le referencia de la terminología de los términos.

Capitulo III: se considera lo referente a la parte metodológica de investigación siendo este el tipo aplicativo y el diseño no experimental que se rescata en esta investigación, para la posterior obtención de los resultados.

Capitulo IV: se considera lo referente a la muestra de los resultados y las hipótesis para sus posteriores conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción de la Realidad Problemática.

En este mundo contemporáneo se puede percatar que los juegos siguen siendo importantes para motivar un mejor desarrollo de la creatividad en los niños en plena edad de crecimiento que aproximadamente se les considera hasta los seis años de edad, a base de otros estudios realizados en territorio nacional se identifica que la mayoría de niños en una edad no mayor a los 6 años de edad mediante el juego despiertas diversas habilidades que los permite estar más despiertos y de tal forma crecen de una manera mejor y desarrollan de manera más eficiente los logros de aprendizajes requeridos para la edad que el niño atraviesa, con lo que podemos deducir que los juegos realmente mejoran la calidad de vida y su entorno educativo lo favorece por la ejecución de los juegos. Lo más probable es que los juegos logren despertar la imaginación y creatividad del niño en consecuencia lo lleva a la educación siendo una persona más participativa y activa en el salón de clase.

El país es pluricultural por lo que, y podríamos indiciar que los niveles educativos a nivel nacional son muy heterogéneos en resultados de calidad educativa ofrecida, cuentan con diversos recursos tecnológicos y económicos, pero ello no es excusa para poder despertar el pensamiento creativo de los niños en plena edad de crecimiento, como se manifestó líneas más arriba los juegos despiertan la creatividad e imaginación en los niños menores a seis años en especial y es oportuno aclarar que las instituciones educativas de nivel inicial deben de interactuar de manera constante con los juegos para motivar y desarrollar las estrategias educativas en beneficio de los estudiantes a que se estimulen y puedan de una manera más eficaz captar el conocimiento impartido por los docentes en beneficio para el niño.

Está bien aclarar que la educación inicial en el país experimenta de manera constante cambios curriculares que cada vez mejoran para favorecer un mejor desarrollo del pensamiento creativo de los niños y corresponde a una enseñanza más adecuada.

Ya visto de esta perspectiva la presente investigación plantea verificar si existe una relación entre los juegos y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo y poder verificar cual es el nivel de correlación entre ambas variables si en caso existiera.

1.2. Definición del Problema.

1.2.1 Problema general.

¿Qué relación existe entre los juegos y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019?

1.2.2 Problema específico.

- ¿Qué relación existe entre los juegos y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019?

- ¿Qué relación existe entre los juegos y el desarrollo de la mejora de flexibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019?

- ¿Qué relación existe entre los juegos y el desarrollo de originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019?

- ¿Qué relación existe entre los juegos y el desarrollo de la sensibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo general.

Determinar si existe relación entre los juegos y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

1.3.2 Objetivos específicos.

- Identificar si existe relación entre los juegos y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

- Identificar si existe relación entre los juegos y el desarrollo de la mejora de flexibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

- Identificar si existe relación entre los juegos y el desarrollo de originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

- Identificar si existe relación entre los juegos y el desarrollo de la sensibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

1.4. Justificación e Importancia de la Investigación

Es importante esta investigación que por medio de ella se permite y de la misma manera conocer y mejorar la creatividad de los infantes de 5 años de edad por medio de los juegos, para ello es importante obtener información referente a la importancia del juego y del desarrollo de la creatividad, de esta manera se justifica teóricamente la investigación ya que será de gran ayuda de análisis de los futuros autores que necesiten información referente al tema

Toda la información de los datos obtenidos por medio de la ejecución de los instrumentos en los niños es de gran importancia debido que a través de los datos que se obtienen su podrá verificar e interpretar los resultados obtenidos, es necesario recalcar que esta información puede ser de gran ayuda para la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno porque mediante estos resultados el personal docente podrá saber a ciencia cierta cuales realmente son las dificultades respecto a estos temas que viene a travesando dicha Institución.

Los resultados obtenidos a través de la parte metodológica permitirán a otros investigadores a discutir, comparar los resultados obtenidos y de esa manera tener una investigación más completa debido a la comparación de los resultados y la constatación de las hipótesis.

1.5 Variables

➤ V1: EL JUEGO

Dimensiones:

- ✓ Hogar
- ✓ Construcción
- ✓ Dramatización
- ✓ Biblioteca

➤ V2: CREATIVIDAD

Dimensiones:

- ✓ Fluidez
- ✓ Flexibilidad
- ✓ Originalidad
- ✓ Sensibilidad

1.5.1 Operacionalización

Tabla 1
Operacionalización de Variables

| VARIABLE | DIMENSIONES | INDICADORES | ITEMS | ESCALA |
|-------------|---------------|--|--------------|------------------|
| EL JUEGO | Hogar | <ul style="list-style-type: none"> Los niños usan su originalidad para relacionar los roles del hogar con la experiencia. | | |
| | Construcción | <ul style="list-style-type: none"> Son espacios adecuados con herramientas y materiales para la construcción imaginativa y creativa. | Cuestionario | Ordinal |
| | Dramatización | <ul style="list-style-type: none"> Los niños se socializan entre sí, dando a conocer sus ideas con más flexibilidad. | | Escala de Likert |
| | Biblioteca | <ul style="list-style-type: none"> Los niños demuestran sus habilidades comunicativas y empiezan adaptar como habito la lectura con imágenes. | | |
| CREATIVIDAD | Fluidez | <ul style="list-style-type: none"> Los niños empiezan a proponer nuevas ideas al momento de ejecutar un juego. | | Ordinal |
| | Flexibilidad | <ul style="list-style-type: none"> Propone nuevas ideas saliendo de su zona de confort no mostrando rigidez en su forma de pensar. | cuestionario | Escala de Likert |
| | Originalidad | <ul style="list-style-type: none"> sus ideas son innovadoras al momento de dar otro eje a los juegos. | | |
| | Sensibilidad | <ul style="list-style-type: none"> Desarrolla la empatía con su grupo de trabajo en los juegos | | |

Fuente: Elaboración propia

1.6 Hipótesis de la Investigación

1.6.1 Hipótesis general.

H₁ Existe relación entre los juegos y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

H₀ No existe relación entre los juegos y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

1.6.2. Hipótesis específica.

- HE₁ Existe relación entre los juegos y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

- HE₂ Existe relación entre los juegos y el desarrollo de la mejora de flexibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

- HE₃ Existe relación entre los juegos y el desarrollo de originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

- HE₄ Existe relación entre entre los juegos y el desarrollo de la sensibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo– Puno, 2019.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales.

Lopez y Navarro (2010) en su investigación titulada “Rasgos de personalidad y el desarrollo de la creatividad en los niños de educación primaria de la Comarca del Altiplano”, El trabajo que presentamos tiene como objetivo estudiar si hay rasgos de personalidad que inciden de forma significativa en el desarrollo de la creatividad. Para ello utilizamos una muestra de 90 alumnos pertenecientes a un Colegio de Educación Infantil y Primaria, de la comarca del Altiplano (Jumilla) en la Región de Murcia (España). Los objetivos que perseguimos y la hipótesis que planteamos, así como las características de la muestra que vamos a utilizar nos abocan a una metodología cuasi-experimental, en donde habrá un grupo experimental y otro grupo de control equivalente al primero. Los resultados ponen de manifiesto que el incremento de creatividad tras la aplicación de un programa de mejora creatividad mantiene relaciones significativas con rasgos de personalidad como la extraversión y la ansiedad.

Asanza y Rodríguez (2007) en su investigación titulada “El desarrollo de la creatividad por medio de las técnicas grafo plásticos en la I.E. Liceo Naval”, esta investigación tuvo como objetivo general el poder determinar como el desarrollo de la creatividad se relaciona con las técnicas grafo plásticos en la I.E. Liceo Naval, la presente investigación conto con la presencia de 45 estudiantes según la muestra probabilística determinada, contó con una metodología de tipo aplicativa experimental, con un diseño de investigación cuasiexperimental, con un nivel descriptivo correlacional aplicando fichas de observación como instrumento de medición con un corte transeccional con un enfoque cuantitativo, a lo cual llego a la siguiente conclusión, que existe una relación significativamente alta entre el desarrollo de la creatividad y las técnicas grafo plásticas.

Galván (1986) en su investigación titulada “Validación y evaluación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo y pintura para niños de 6 años de edad del primer grado de primaria” presenta como objetivo general identificar la valoración y evaluación de el programa de estimulación de la creatividad por medio del drama creativo y pintura para niños de 6 años de edad del primer grado de primaria, la presente investigación conto con la presencia de 60 estudiantes según la muestra probabilística determinada, contó con una metodología de tipo aplicativa experimental, con un diseño de investigación cuasiexperimental, con un nivel descriptivo correlacional aplicando fichas de observación como instrumento de medición

con un corte transeccional con un enfoque cuantitativo, a lo cual llego a la siguiente conclusión que con el programa han desarrollado habilidades tales como la observación, sensibilidad, fluides y originalidad manifestando aspectos positivos de la creatividad en la vida diaria y académica.

2.1.2 Antecedentes nacionales.

Frank (2003) en su investigación titulada “El desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primer grado de educación primaria” tuvo como investigación la ciudad de Lima metropolitana, la investigación tiene como objetivo general determinar como influye el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primer grado de educación primaria, la presente investigación conto con la presencia de 60 estudiantes según la muestra probabilística determinada, contó con una metodología de tipo aplicada experimental, con un diseño de investigación cuasiexperimental, con un nivel descriptivo correlacional aplicando fichas de observación como instrumento de medición con un corte transeccional con un enfoque cuantitativo, a lo cual llego a la siguiente conclusión que si influye de manera significativa el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primer grado de educación primaria.

Salas (2012) en su investigación titulada “Jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en los niños de 4 años de la I.E.I. del Callao”, la presente investigación tiene por objetivo general determinar como se relaciona la aplicación de juegos en el desarrollo de capacidades matemáticas de los niños de 4 años de la I.E.I. del Callao, la presente investigación contó con la presencia de 30 estudiantes según la muestra probabilística determinada, contó con una metodología de tipo aplicada experimental, con un diseño de investigación cuasiexperimental, con un nivel descriptivo correlacional aplicando fichas de observación como instrumento de medición con un corte transeccional con un enfoque cuantitativo, a lo cual llegó a la siguiente conclusión que existe una relación alta entre los juegos en los sectores y el desarrollo de capacidades matemáticas en los niños de 4 años de la I.E.I. del Callao”.

Muñoz (2010) en su investigación titulada “Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el Área de Educación para el trabajo de la I.E. San Patricio del Callao”, tuvo como objetivo general determinar las estrategias del pensamiento creativo de los estudiantes en el Área de Educación para el trabajo de la I.E. San Patricio del Callao, la presente investigación contó con la presencia de 30 estudiantes según la muestra probabilística determinada, contó con una metodología de tipo aplicada experimental, con un diseño de investigación cuasiexperimental, con un nivel

descriptivo correlacional aplicando fichas de observación como instrumento de medición con un corte transeccional con un enfoque cuantitativo, a lo cual llego a la siguiente conclusión que las estrategias Estrategias de estimulación del pensamiento creativo influyen de manera positiva a todos los estudiantes de el Área de Educación para el trabajo de la I.E. San Patricio del Callao.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 El juego

El ministerio de educación en el Perú define a los juegos como las actividades que se realizan de forma diaria que aproximadamente tiene un tiempo de ejecución de 60 minutos que se pueden desarrollar en distintos ambientes como el salón de clase, el aire libre, el jardín, un patio que se encuentren ubicados todos dentro de las instituciones educativas.

Se puede interpretar que en los juegos los niños acceden de forma libre en el salón de clase, el aire libre, el jardín, un patio todo dentro de la Institución educativa, mediante estas actividades el niño permite desarrollar el pensamiento simbólico, creativo y permite crear más su autonomía en cuanto a sus relaciones sociales con sus padres,

hermanos, personas externas y compañeros de clase, gracias al juego se puede aprovechar enseñar de una manera interactiva el uso de materiales y herramientas en beneficio de los infantes, ejecutando juegos de manera individual o de manera grupal, con todo ello se promueve un aprendizaje significativo y de calidad en los niños en formación mayormente de tres a cinco años en todas las áreas de nivel inicial.

Un ejemplo de juego entre docente y estudiantes se puede reflejar que el docente explica la actividad a los niños y niñas y los distribuye por grupos con las actividades que debe realizar cada grupo en este momento se aprovecha a enseñar por grupos diferentes capacidades en favor y beneficio del infante.

2.2.1.1 Características del juego libre en los sectores.

El juego tiene las siguientes características que se detallan a continuación:

- Considerada como actividad espontanea que se realiza de forma personal que permite interiorizar a la persona y sacar su niño interior.

- Se considera al juego como la naturaleza no literal, lo que quiere decir que se considera con en termino como si, un ejemplo claro cuando una niña tiene una muñeca la considera “como si” fuera su hija y tiene que alimentarla, cambiarla, etc.
- El juego siempre tiene que ser placentero y divertido si el juego deja de ser con estas características deja de ser un juego.
- El juego es imprescindible no siempre sigue un patrón ni reglas exactamente rígidas, al contrario, puede variar las reglas del juego para adaptar más niveles de dificultades o facilidades de acuerdo a las edades.

2.2.1.2 La importancia del juego en educación inicial

Caba (2004), señala que el juego tiene componentes muy importantes porque provoca en los niños el adiestramiento de diversas habilidades de manera indirecta que el niño no percibe, pero si causa en el niño, desarrollo habilidades físicas como movimientos que corresponden a la motricidad gruesa, logrando

gatear, caminar, correr, saltar equilibrarse, etc.; mientras también a través del juego e desarrollan las habilidades motrices finas como movimientos sofisticados con las manos y los dedos cuando se manipulan objetos y herramientas como parte del juego con los brazos, manos y dedos.

Las habilidades mentales se suelen activar en los juegos que ofrecen características de solucionar problemas, y que generan una causa efecto para que el niño pueda razonar y encontrar diversas soluciones como por ejemplo se puede identificar los sonidos que emiten algunos animales, es por ello que los niños con el juego aprenden a identificar los colores, los sonidos, las formas, etc.

Las habilidades sociales se van generando a través del juego, mediante el juego los niños desarrollan habilidades emocionales que generan a lo posterior sentimientos, que incrementan la autonomía y autoestima de los niños, mediante los juegos se ejecutan de manera grupal o individual los niños van ejerciendo estas habilidades por ser necesarias en el juego según sea determinado.

2.2.1.3. Características del juego en educación inicial.

Según Moreno (1992) las características del juego en la educación inicial son importantes, y entre algunas más considerables se tiene:

- El juego se produce por un hecho voluntario y de manera libre por lo que nadie está obligado a desarrollarlo y jugarlo.
- Los juegos son bastantes imperativos muchas veces improvisados a lo que algunas veces cuentan con algunas limitaciones.
- Son actividades creativas y espontaneas y creando nuevas escenas que permite a los niños generar agradables incertidumbres y causan motivación en los demás.
- Los juegos llevan un mensaje simbólico muchas veces con temáticas sacadas de la realidad, pero con un objetivo que esta en las posibilidades del niño alcanzar.

2.2.1.4. Área que desarrolla el juego.

a) El juego favorece a mejorar e desarrollo psicomotor:

- Por medio de los movimientos, ritmo y equilibrio de las extremidades del cuerpo es que permite desarrollar esa habilidad.
- Provoca la intención y las ganas de poder alcanzar los objetivos y concluirlos de la mejor manera.
- Facilita a ejercitar los músculos del cuerpo y mejorar lo coordinación corporal.
- Por medio de las experiencias del juego el niño va descubriendo nuevas habilidades físicas y las nociones básicas en el espacio y tiempo.
- Mejora de manera constante la coordinación de los movimientos de la vista.

- Desarrolla el sentido de la audición que permite localizar los instrumentos por medio de los sonidos.

b) El juego favorece el desarrollo afectivo

- El niño por medio del juego expresa sus sentimientos la alegría, la tristeza, el miedo, enojarse, etc.; siempre y cuando este en alguna posición de un personaje en el juego.
- Al niño se le permite resolver dificultades por medio de situaciones y ver su poder de raciocinio para solucionar la dificultad.
- Los juegos algunas veces salen de la realidad y es la especulación del niño al sentirse más cómodo con el juego de vivir una realidad que no la paso a diario.

c) El juego estimula y desarrolla funciones intelectuales

- El niño por medio de la manipulación de materiales y objetos empezara analizar la forma, color y peso de las cosas que maneja para el juego dándole nociones que despiertan habilidades para su vida diaria.
- El niño mediante el juego desarrolla habilidades para resolver problemas que se presentan en el juego mismo y dar soluciones y estrategias en beneficio del juego.
- Despierta a noción de saber escuchar por varios minutos para entender la explicación el juego lo que genera retención de conocimientos para luego aplicarlos en el juego mismo.

d) El juego permite desarrollar el lenguaje

- La situación diaria en el juego permite que los niños socialicen y de esta manera permitan mejorar sus habilidades en el lenguaje verbal y no verbal que desarrollan los niños en cada actividad.

2.2.1.5. Clases de juego.

Aizencang (2005) indica que el juego es importante porque manifiesta el pensamiento infantil por medio de las actividades lúdicas, representa las clases de juego en tres etapas que son las siguientes:

- El juego motor, que expresa que es el juego que desgasta energía corporal y física como el poder correr, lanzar, lanzar, estirarse, etc.; el niño se ejercita y desarrolla diversos esquemas motrices.
- El juego simbólico que representa como el niño tiene la capacidad de utilizar la imaginación y creatividad con las herramientas y objetos del juego generando una nueva estructura mental en el niño.
- El juego de reglas, el niño por medio de las reglas puede saber qué es lo que está bien o mal en el juego y puede generar estrategias cumpliendo las reglas que se establecen en el juego.

2.2.2 la creatividad:

Martínez y Echeverría (2009) sostiene que la creatividad es el desarrollo de capacidades que tiene el ser humano para romper las normas y formas tradicionales de ejecutar las cosas, son nuevas maneras de pensar y actuar diferente a lo convencional, son ideas originales con actitud analítica marcada en un buen desarrollo de pensamiento.

La creatividad se maneja de manera constante en la vida diaria, académica y profesional, el propósito es que generen un cambio a la realidad que traigan consigo resultados positivos mediante la creatividad atrae cambios sociales, se fomenta la cultura y se mejora considerablemente la autonomía y la personalidad.

La creatividad es una habilidad que desarrolla el ser humano y que está asociada con la naturaleza, la creatividad se desarrolla cuando la persona usa su raciocinio para llegar a un objetivo mediante nuevos enfoques y estrategias es ahí cuando la creatividad genera nuevos procesos y conocimientos para salir de lo convencional y así lograr los objetivos de formas más novedosas e ingeniosas.

2.2.2.1 Importancia de la creatividad

La creatividad es importante para mejorar el progreso y bienestar social, el ser humano cuenta con la capacidad para cambiar las cosas por medio de la creación, por medio de ella se encuentran nuevas soluciones a los obstáculos y dificultades que se le presenten a ser humano.

En los últimos 20 años se ha identificado que los niños se han vuelto menos creativos y expresivos cuando se refiere a emociones y sentimientos, los niños por medio de la tecnología y na vida menos social no conversan, no socializan, por lo que se están generando nuevas estrategias para poder generar en el niño nuevos métodos para que quiere experimentar y estar en el ambiente buscando cosas que pueden mejorar y de esa manera sienta emoción por crear y dar solución a diversas situaciones.

2.2.2.2 Ventajas de la creatividad

- Fomenta y mejora considerablemente la autoestima.

- Incrementa la conciencia en todo sentido de la persona.
- Mejora su manera de expresar y socializarse por medio de la comunicación.
- Se integra más a la sociedad lo que genera más participación en ella.
- La creación permite asociar la imaginación con la realidad lo que genera nuevos procedimientos y estrategias que no están alejadas a la realidad.

2.2.2.3 Actitudes que matan la creatividad

- Reducir la libertad de expresarse de la persona.
- Mucha crítica a la persona y no apoyar motivacionalmente.

- Tener miedo a expresar y pensar que es sometido al ridículo.
- Ser reprimido y no expresar tus sentimientos y emociones.
- Ser antisocial y poco empático.
- Falta de autoestima.
- No confiar en sus conocimientos.

2.2.2.4 Entornos creativos de aprendizaje.

Los entornos creativos hacen que la creatividad se desarrolle como por ejemplo el apoyo en un grupo genera confianza y motivan a crear estrategias que permitan desarrollar la creatividad para generar o dar solución algún problema, la habilidad de libertad asociada con el autocontrol permite tener una visión más autocrítica para mejorar procesos o procedimientos, los desafíos permiten que las habilidades despierten y creen nuevos aprendizajes.

2.3 Marco Conceptual

1. Acondicionar

Realizar la adecuación de las cosas en buenas condiciones para realizar un fin determinado, el juego se acondiciona a la realidad que se vive y se disponen de otros objetos.

2. Creatividad:

La creatividad se maneja de manera constante en la vida diaria, académica y profesional, el propósito es que generen un cambio a la realidad que traigan consigo resultados positivos mediante la creatividad atrae cambios sociales, se fomenta la cultura y se mejora considerablemente la autonomía y la personalidad.

3. flexibilidad.

Es la característica de la persona para adaptarse con mucha facilidad a otros sucesos, puede abordar soluciones a los problemas de diferentes perspectivas para una mejor salida.

4. Fluidez.

Por medio de la fluidez se descubre, integra, y crea un desenlace de las ideas que son importantes para dar lugar al pensamiento metafórico que crea la persona.

5. Originalidad.

Son ideas innovadoras que las personas crean en su interior intelectual, de tal manera que son muy diferentes y salen de lo convencional para dar un giro tremendo a las situaciones que suceden.

6. Sector.

Se denomina sector a un ambiente determinado para poder ejecutar actividades las cuales son necesarias de acuerdo a lo que se necesite ejecutar, por ejemplo en ambiente de juegos se necesita ambientes abiertos, o en ambientes de trabajo se necesita infraestructura que sea acondicionada para cumplir las labores encomendadas.

7. Técnica.

Son las destrezas y habilidades que dominan más la persona para la ejecución de alguna actividad, puede desarrollar habilidades en las extremidades o en el conocimiento propio que lo hace único.

CAPITULO III:

MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

En la ciencia existen diferentes tipos de investigación y es necesario conocer sus características para saber cuál de ellos se ajusta mejor a la investigación que va a realizarse (Bernal, 2006). Esta es una investigación aplicada de enfoque cuantitativo que desarrollara fenómenos sociales por medio de sus variables, se busca la expresión de la relación de las dos variables de forma deductiva.

3.2. Diseño de investigación

La presente investigación cuenta con un diseño no experimental, considerando que la aplicación del instrumento será de corte transversal, corresponde a un nivel de investigación descriptivo correlacional por lo que tiene el propósito de mostrar cual es el nivel de relación entre ambas variables de estudio (Carrasco, 2009) .

3.3. Población y muestra

Para la presente investigación es una población finita de 30 niños de 5 años de edad correspondiente a la sección celeste y verde de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo.

Tabla 2
I.E.I.N°217 Niño Jesús de Praga en el distrito de Pilcuyo

| <i>EDAD</i> | <i>SECCIÓN</i> | <i>NIÑOS</i> |
|---------------|------------------|--------------|
| <i>5 años</i> | <i>Celeste y</i> | <i>30</i> |
| | <i>verde</i> | |
| | <i>total</i> | <i>30</i> |

Fuente: Elaboración propia

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para medir y obtener los datos reales se necesitará de la aplicación de la ficha de observación a los niños de 5 años de edad de la I.E.I.N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo. Por la cual se poder determinar y obtener los datos para su interpretación correspondiente.

3.5. Técnica de procesamiento y análisis de datos

Los datos serán procesados por medio del programa estadístico SPSS versión 26, a lo posterior los datos serán reflejados por medio de tablas de frecuencias, cuadros, tablas y gráficos que permitirá muy fácil su poder de interpretación, para el tema de la hipótesis se utilizará el coeficiente de correlación Rho Spearman.

CAPITULO IV:

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

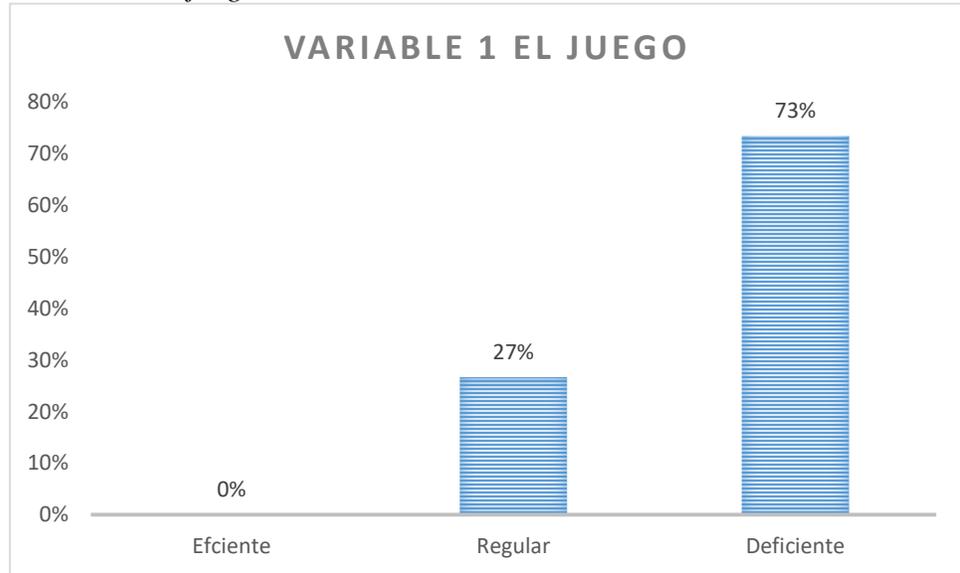
4.1. Presentación de resultados por variable y dimensiones

Tabla 3
Variable 1 el juego.

| alternativas | Frecuencia | % | % Valido | % Acumulado |
|--------------|------------|---------|----------|-------------|
| validos | Eficiente | 0 | 0% | 0% |
| | Regular | 8 | 27% | 27% |
| | Deficiente | 22 | 73% | 100% |
| total | 30 | 100.00% | 100.00% | |

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 1
Variable 1 el juego.



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

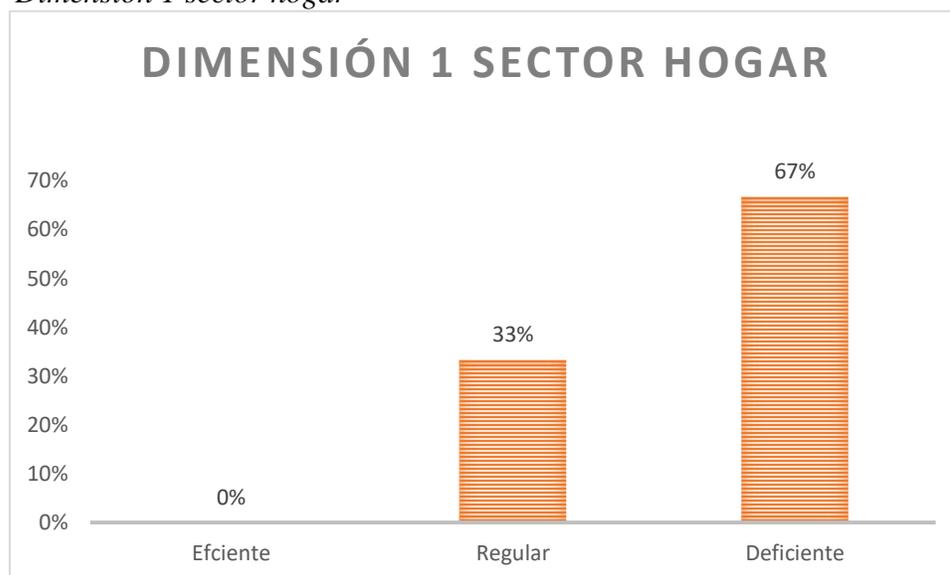
Siendo en su totalidad un total de 30 infantes entre niños y niñas según señala la muestra se constata en la tabla 3 y el gráfico 1 respecto a la variable 1 el juego que los niños de 5 años de edad correspondiente a la sección celeste y verde de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga muestran un 0% respecto a un nivel eficiente del juego, el 27% muestran un nivel regular respecto al juego y el 73% presentan un nivel deficiente respecto al juego.

Tabla 4
Dimensión 1 sector hogar

| alternativas | Frecuencia | % | % Valido | % Acumulado |
|--------------|------------|----|----------|-------------|
| validos | Eficiente | 0 | 0% | 0% |
| | Regular | 10 | 33% | 33% |
| | Deficiente | 20 | 67% | 100% |
| | total | 30 | 100.00% | 100.00% |

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 2
Dimensión 1 sector hogar



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

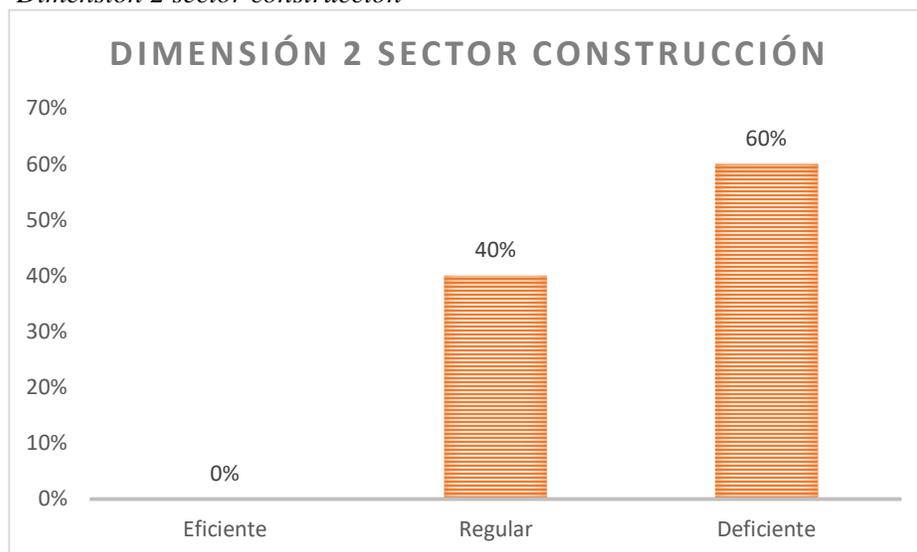
Siendo en su totalidad un total de 30 infantes entre niños y niñas según señala la muestra se constata en la tabla 4 y el gráfico 2 respecto a la dimensión 1 el sector hogar que los niños de 5 años de edad correspondiente a la sección celeste y verde de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga muestran un 0% respecto a un nivel eficiente del sector hogar, el 33% muestran un nivel regular respecto al sector hogar y el 67% presentan un nivel deficiente respecto al sector hogar.

Tabla 5
Dimensión 2 sector construcción

| alternativas | Frecuencia | % | % Valido | % Acumulado |
|--------------|------------|---------|----------|-------------|
| validos | Eficiente | 0 | 0% | 0% |
| | Regular | 12 | 40% | 40% |
| | Deficiente | 18 | 60% | 100% |
| total | 30 | 100.00% | 100.00% | |

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 3
Dimensión 2 sector construcción



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

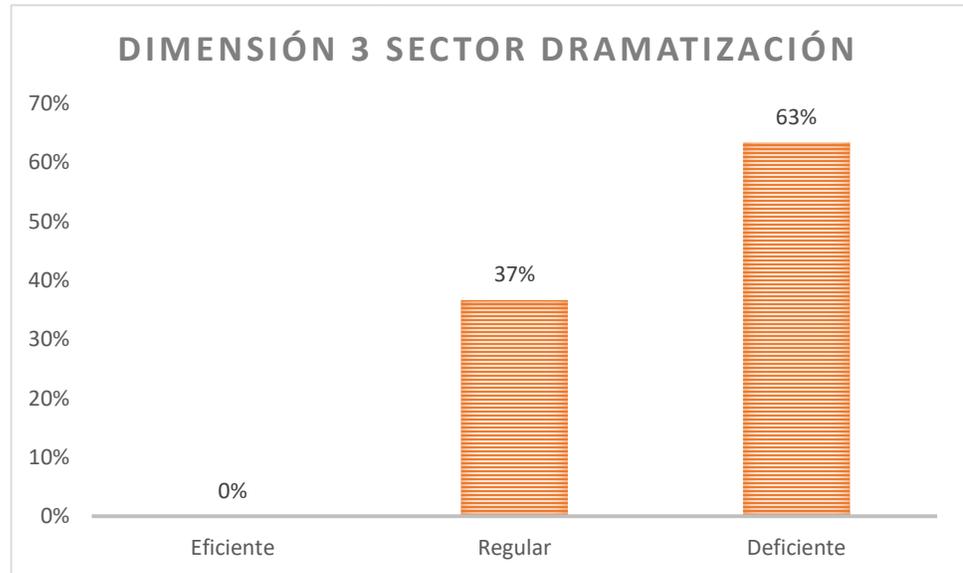
Siendo en su totalidad un total de 30 infantes entre niños y niñas según señala la muestra se constata en la tabla 5 y el gráfico 3 respecto a la dimensión 2 el sector construcción que los niños de 5 años de edad correspondiente a la sección celeste y verde de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga muestran un 0% respecto a un nivel eficiente del sector construcción, el 40% muestran un nivel regular respecto al sector construcción y el 60% presentan un nivel deficiente respecto al sector construcción.

Tabla 6
Dimensión 3 sector dramatización

| alternativas | Frecuencia | % | % Valido | % Acumulado |
|-------------------|------------|---------|----------|-------------|
| validos Eficiente | 0 | 0% | 0% | 0% |
| Regular | 11 | 37% | 37% | 37% |
| Deficiente | 19 | 63% | 63% | 100% |
| total | 30 | 100.00% | 100.00% | |

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 4
Dimensión 3 sector dramatización



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

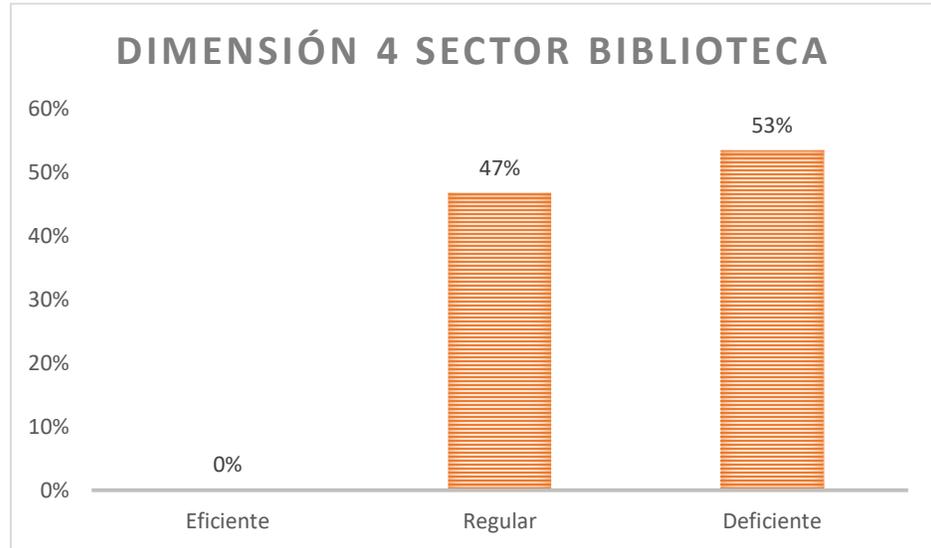
Siendo en su totalidad un total de 30 infantes entre niños y niñas según señala la muestra se constata en la tabla 6 y el gráfico 4 respecto a la dimensión 3 el sector dramatización que los niños de 5 años de edad correspondiente a la sección celeste y verde de la I.E.I. N°217 N°217 Niño Jesús de Praga muestran un 0% respecto a un nivel eficiente del sector dramatización, el 37% muestran un nivel regular respecto al sector dramatización y el 63% presentan un nivel deficiente respecto al sector dramatización.

Tabla 7
Dimensión 4 sector biblioteca

| alternativas | Frecuencia | % | % Valido | % Acumulado |
|--------------|------------|---------|----------|-------------|
| validos | Eficiente | 0 | 0% | 0% |
| | Regular | 14 | 47% | 47% |
| | Deficiente | 16 | 53% | 100% |
| total | 30 | 100.00% | 100.00% | |

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 5
Dimensión 4 sector biblioteca



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

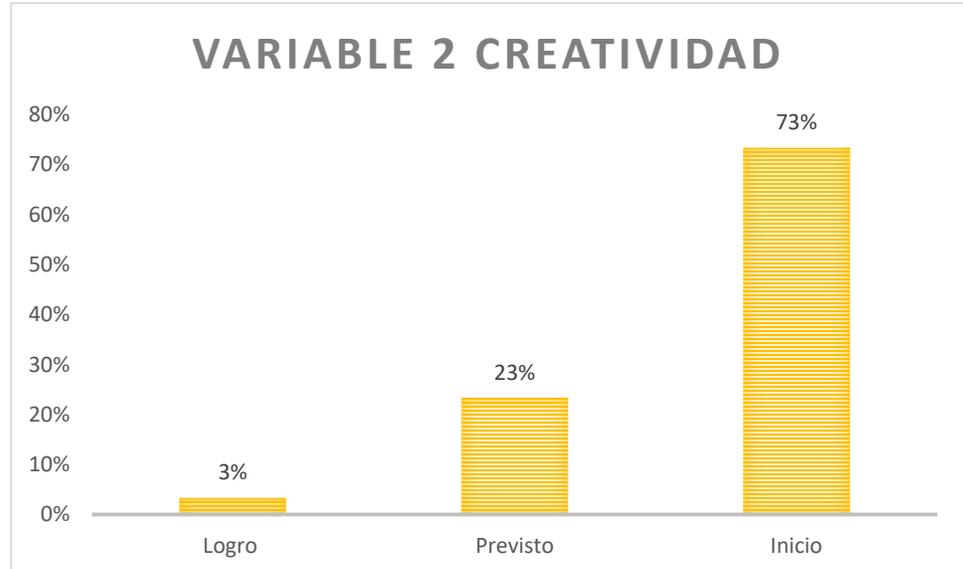
Siendo en su totalidad un total de 30 infantes entre niños y niñas según señala la muestra se constata en la tabla 7 y el gráfico 5 respecto a la dimensión 4 el sector biblioteca que los niños de 5 años de edad correspondiente a la sección celeste y verde de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga muestran un 0% respecto a un nivel eficiente del sector biblioteca, el 47% muestran un nivel regular respecto al sector biblioteca y el 53% presentan un nivel deficiente respecto al sector biblioteca.

Tabla 8
Variable 2 creatividad

| alternativas | Frecuencia | % | % Valido | % Acumulado |
|--------------|------------|----|----------|-------------|
| validos | Logro | 1 | 3% | 3% |
| | Previsto | 7 | 23% | 27% |
| | Inicio | 22 | 73% | 100% |
| | total | 30 | 100.00% | 100.00% |

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 6
Variable creatividad.



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

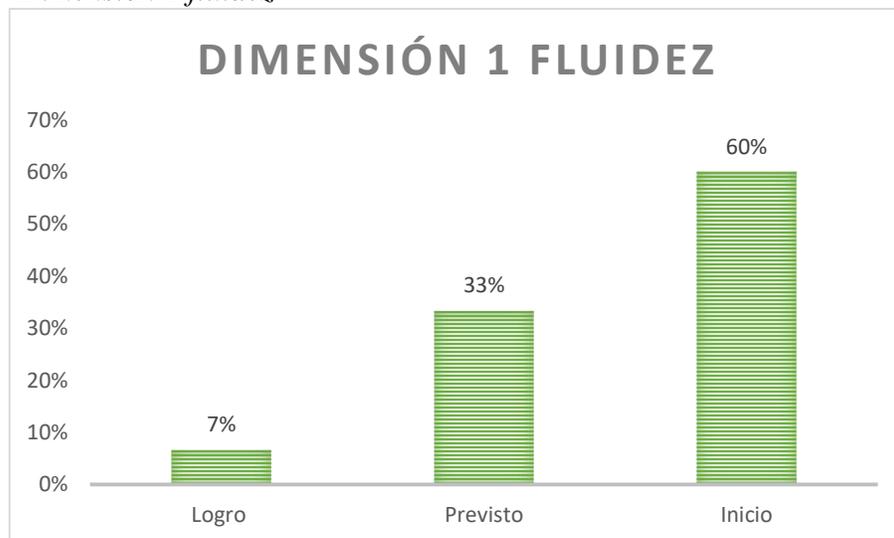
Siendo en su totalidad un total de 30 infantes entre niños y niñas según señala la muestra se constata en la tabla 8 y el gráfico 6 respecto a la variable 2 la creatividad que los niños de 5 años de edad correspondiente a la sección celeste y verde de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga muestran un 3% respecto a un nivel de logro de la creatividad, el 23% muestran un nivel previsto respecto a la creatividad y el 73% presentan un nivel de inicio respecto a la creatividad.

Tabla 9
Dimensión 1 fluidez

| alternativas | Frecuencia | % | % Valido | % Acumulado |
|--------------|------------|----|----------|-------------|
| validos | Logro | 2 | 7% | 7% |
| | Previsto | 10 | 33% | 40% |
| | Inicio | 18 | 60% | 100% |
| | total | 30 | 100.00% | 100.00% |

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 7
Dimensión 1 fluidez



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

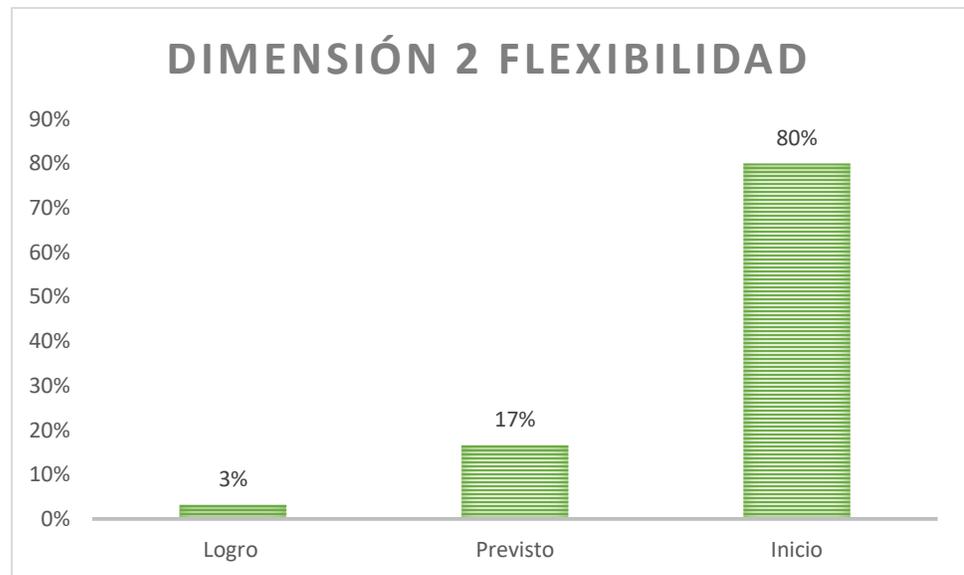
Siendo en su totalidad un total de 30 infantes entre niños y niñas según señala la muestra se constata en la tabla 9 y el gráfico 7 respecto a la dimensión 1 la fluidez que los niños de 5 años de edad correspondiente a la sección celeste y verde de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga muestran un 7% respecto a un nivel de logro de la fluidez, el 33% muestran un nivel previsto respecto a la fluidez y el 60% presentan un nivel de inicio respecto a la fluidez.

Tabla 10
Dimensión 2 flexibilidad

| alternativas | Frecuencia | % | % Valido | % Acumulado |
|--------------|------------|----|----------|-------------|
| validos | Logro | 1 | 3% | 3% |
| | Previsto | 5 | 17% | 20% |
| | Inicio | 24 | 80% | 100% |
| | total | 30 | 100.00% | 100.00% |

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 8
Dimensión 2 flexibilidad



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

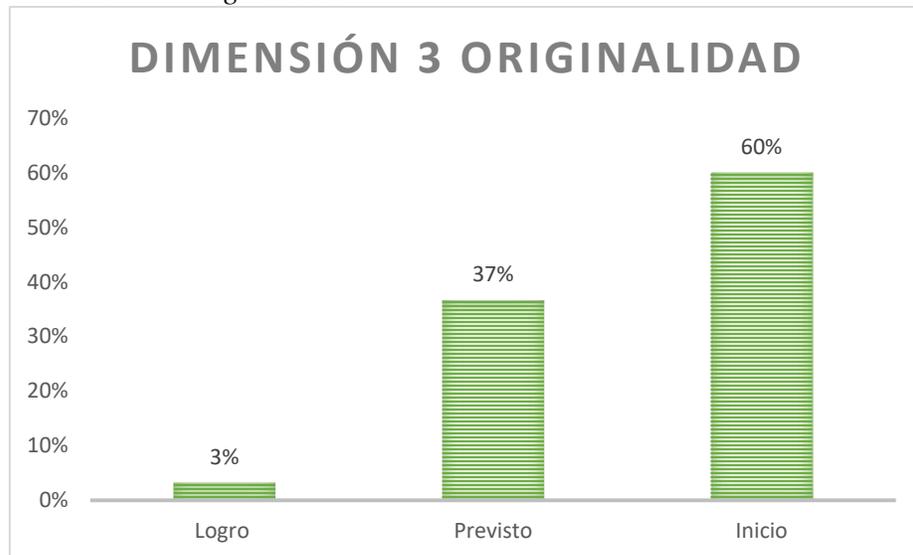
Siendo en su totalidad un total de 30 infantes entre niños y niñas según señala la muestra se constata en la tabla 10 y el gráfico 8 respecto a la dimensión 2 la flexibilidad que los niños de 5 años de edad correspondiente a la sección celeste y verde de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga muestran un 3% respecto a un nivel de logro de la flexibilidad, el 17% muestran un nivel previsto respecto a la flexibilidad y el 80% presentan un nivel de inicio respecto a la flexibilidad.

Tabla 11
Dimensión 3 originalidad

| alternativas | Frecuencia | % | % Valido | % Acumulado |
|--------------|------------|---------|----------|-------------|
| validos | Logro | 1 | 3% | 3% |
| | Previsto | 11 | 37% | 40% |
| | Inicio | 18 | 60% | 100% |
| total | 30 | 100.00% | 100.00% | |

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 9
Dimensión 3 originalidad



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

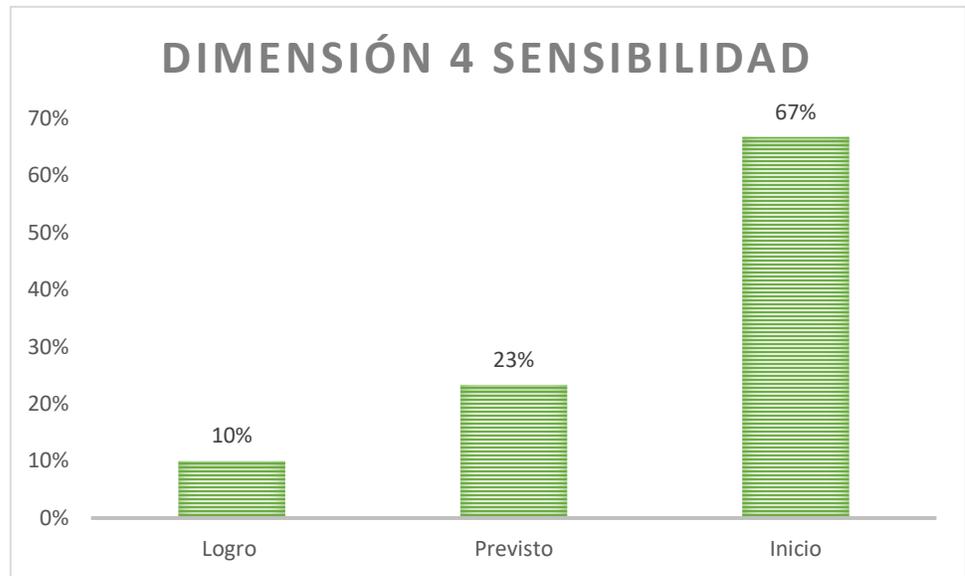
Siendo en su totalidad un total de 30 infantes entre niños y niñas según señala la muestra se constata en la tabla 11 y el gráfico 9 respecto a la dimensión 3 la originalidad que los niños de 5 años de edad correspondiente a la sección celeste y verde de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga muestran un 3% respecto a un nivel de logro de la originalidad, el 37% muestran un nivel previsto respecto a la originalidad y el 60% presentan un nivel de inicio respecto a la originalidad.

Tabla 12
Dimensión 4 sensibilidad

| alternativas | Frecuencia | % | % Valido | % Acumulado |
|--------------|------------|----|----------|-------------|
| validos | Logro | 3 | 10% | 10% |
| | Previsto | 7 | 23% | 33% |
| | Inicio | 20 | 67% | 100% |
| | total | 30 | 100.00% | 100.00% |

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 10
Dimensión 4 sensibilidad



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

Siendo en su totalidad un total de 30 infantes entre niños y niñas según señala la muestra se constata en la tabla 12 y el gráfico 10 respecto a la dimensión 4 la sensibilidad que los niños de 5 años de edad correspondiente a la sección celeste y verde de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga muestran un 10% respecto a un nivel de logro de la sensibilidad, el 23% muestran un nivel previsto respecto a la sensibilidad y el 67% presentan un nivel de inicio respecto a la sensibilidad.

4.2. Contrastación de hipótesis

4.2.1. Hipótesis General

- **Formulación de hipótesis estadística**

- H_1 Existe relación entre los juegos y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.
- H_0 No existe relación entre los juegos y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

Para hallar las hipótesis de la investigación es necesario identificar el nivel de significancia a utilizar para lo cual se ha decidido utilizar el valor será de 0.05 que será hallado por medio del coeficiente de Rho Spearman:

Tabla 13
Rho spearman del juego y la creatividad

| | | El juego | La creatividad |
|----------------|----------------------------|----------|----------------|
| El juego | Coeficiente de correlación | 1,000 | ,874" |
| | Sig. (bilateral) | | 0,000 |
| Rho | N | 30 | 30 |
| Spearman | Coeficiente de correlación | ,874" | 1,000 |
| | Sig. (bilateral) | 0,000 | |
| La creatividad | N | 30 | 30 |

Fuente: Elaboración propia

Interpretación

En la tabla 13 luego de la aplicación del coeficiente de Rho Spearman se identifican resultados que se refleja como el p- valor = 0.000 (sig. bilateral) dicho valor es inferior respecto al valor de 0.05, es por ello se decide no considerar la hipótesis nula y se decide en adoptar de manera positiva la hipótesis alterna, aseverando que , Existe relación entre los juegos y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019. Además, se evidencia el valor del coeficiente de Rho Spearman fue de 0.874 que se interpreta como un nivel de relación positivo alto.

4.2.2. Hipótesis Especifica 1

- H_1 Existe relación entre los juegos y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la I.E.I.N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

- H_0 No existe relación entre los juegos y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

Para hallar las hipótesis de la investigación es necesario identificar el nivel de significancia a utilizar para lo cual se ha decidido utilizar el valor será de 0.05 que será hallado por medio del coeficiente de Rho Spearman:

Tabla 14
Rho spearman del juego y la fluidez

| | | El juego | Fluidez |
|----------|----------------------------|----------|---------|
| | El juego | 1,000 | ,823" |
| | Fluidez | ,823" | 1,000 |
| Rho | Coeficiente de correlación | 30 | 30 |
| Spearman | Sig. (bilateral) | 0,000 | 0,000 |
| | N | 30 | 30 |

Fuente: Elaboración propia

Interpretación

En la tabla 14 luego de la aplicación del coeficiente de Rho Spearman se identifican resultados que se refleja como el p- valor = 0.000 (sig. bilateral) dicho valor es inferior respecto al valor de 0.05, es por ello se decide no considerar la hipótesis nula y se decide en adoptar de manera positiva la hipótesis alterna, aseverando que , existe relación entre los juegos y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019. Además, se evidencia el valor del coeficiente de Rho Spearman fue de 0.823 que se interpreta como un nivel de relación positivo alto.

4.2.2. Hipótesis Especifica 2

- H_1 Existe relación entre los juegos y el desarrollo de la mejora de flexibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

- H_0 No existe relación entre los juegos y el desarrollo de la mejora de flexibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

Para hallar las hipótesis de la investigación es necesario identificar el nivel de significancia a utilizar para lo cual se ha decidido utilizar el valor será de 0.05 que será hallado por medio del coeficiente de Rho Spearman:

Tabla 15
Rho spearman del juego y la flexibilidad

| | | El juego | Flexibilidad |
|--------------|----------------------------|----------|--------------|
| El juego | Coeficiente de correlación | 1,000 | ,812" |
| | Sig. (bilateral) | | 0,000 |
| Rho | N | 30 | 30 |
| Spearman | Coeficiente de correlación | ,812" | 1,000 |
| | Sig. (bilateral) | 0,000 | |
| Flexibilidad | N | 30 | 30 |

Fuente: Elaboración propia

Interpretación

En la tabla 15 luego de la aplicación del coeficiente de Rho Spearman se identifican resultados que se refleja como el p- valor = 0.000 (sig. bilateral) dicho valor es inferior respecto al valor de 0.05, es por ello se decide no considerar la hipótesis nula y se decide en adoptar de manera positiva la hipótesis alterna, aseverando que , existe relación entre los juegos y el desarrollo de la mejora de flexibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo– Puno, 2019. Además, se evidencia el valor del coeficiente de Rho Spearman fue de 0.812 que se interpreta como un nivel de relación positivo alto.

4.2.3. Hipótesis Especifica 3

- H_1 Existe relación entre los juegos y el desarrollo de originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

- H_0 No existe relación entre los juegos y el desarrollo de originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

Para hallar las hipótesis de la investigación es necesario identificar el nivel de significancia a utilizar para lo cual se ha decidido utilizar el valor será de 0.05 que será hallado por medio del coeficiente de Rho Spearman:

Tabla 16
Rho spearman del juego y la originalidad

| | | El juego | Originalidad |
|----------|--------------|----------------------------|--------------|
| | El juego | Coeficiente de correlación | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | ,878" |
| Rho | | N | 30 |
| Spearman | Originalidad | Coeficiente de correlación | ,878" |
| | | Sig. (bilateral) | 0,000 |
| | | N | 30 |

Fuente: Elaboración propia

Interpretación

En la tabla 16 luego de la aplicación del coeficiente de Rho Spearman se identifican resultados que se refleja como el p- valor = 0.000 (sig. bilateral) dicho valor es inferior respecto al valor de 0.05, es por ello se decide no considerar la hipótesis nula y se decide en adoptar de manera positiva la hipótesis alterna, aseverando que, existe relación entre los juegos y el desarrollo de originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019. Además, se evidencia el valor del coeficiente de Rho Spearman fue de 0.878 que se interpreta como un nivel de relación positivo alto.

4.2.3. Hipótesis Especifica 4

- H_1 Existe relación entre los juegos y el desarrollo de la sensibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

- H_0 No existe relación entre los juegos y el desarrollo de la sensibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019.

Para hallar las hipótesis de la investigación es necesario identificar el nivel de significancia a utilizar para lo cual se ha decidido utilizar el valor será de 0.05 que será hallado por medio del coeficiente de Rho Spearman:

Tabla 17
Rho spearman del juego y la sensibilidad

| | | El juego | Originalidad |
|--------------|----------------------------|----------|--------------|
| El juego | Coeficiente de correlación | 1,000 | ,816" |
| | Sig. (bilateral) | | 0,000 |
| Rho | N | 30 | 30 |
| Spearman | Coeficiente de correlación | ,816" | 1,000 |
| | Sig. (bilateral) | 0,000 | |
| Originalidad | N | 30 | 30 |

Fuente: Elaboración propia

Interpretación

En la tabla 16 luego de la aplicación del coeficiente de Rho Spearman se identifican resultados que se refleja como el p- valor = 0.000 (sig. bilateral) dicho valor es inferior respecto al valor de 0.05, es por ello se decide no considerar la hipótesis nula y se decide en adoptar de manera positiva la hipótesis alterna, aseverando que, existe relación entre los juegos y el desarrollo de la sensibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019. Además, se evidencia el valor del coeficiente de Rho Spearman fue de 0.816 que se interpreta como un nivel de relación positivo alto.

4.3. **Discusión de resultados**

Cuba y Palpa (2015) en su investigación hace referencia a la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de diferentes I.E.I. que se encuentran en la localidad de Santa Clara, se intervinieron en su totalidad 3 I.E.I. que se encontraban por la zona de los cuales recolecta información de un total de 60 niños de 5 años de edad correspondiente a las tres instituciones educativas de nivel inicial obteniendo como un resultado favorable ya que se evidencia que la hora del juego se relaciona de manera positiva con la creatividad, la aplicación innovadora de técnicas en la aplicación del juego permiten al infante desarrollar habilidades en temas cognitivos que afianzan su desarrollo de la creatividad.

CAPITULO V:

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Existe relación entre los juegos y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019, se evidencia el valor del coeficiente de Rho Spearman fue de 0.874 que se interpreta como un nivel de relación positivo alto.
- Existe relación entre los juegos y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019. Además, se evidencia el valor del coeficiente de Rho Spearman fue de 0.823 que se interpreta como un nivel de relación positivo alto.

- Existe relación entre los juegos y el desarrollo de la mejora de flexibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019. Además, se evidencia el valor del coeficiente de Rho Spearman fue de 0.812 que se interpreta como un nivel de relación positivo alto.
- Existe relación entre los juegos y el desarrollo de originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019. Además, se evidencia el valor del coeficiente de Rho Spearman fue de 0.878 que se interpreta como un nivel de relación positivo alto.
- Existe relación entre los juegos y el desarrollo de la sensibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019. Además, se evidencia el valor del coeficiente de Rho Spearman fue de 0.816 que se interpreta como un nivel de relación positivo alto.

5.1. Recomendaciones

- Se recomienda fomentar la aplicación de los juegos en beneficio de los niños para mejorar su creatividad ya que es una habilidad que le favorece en su crecimiento y desarrollo.
- Se recomienda trabajar con la plana docente en la fomentación de las actividades de juegos para su uso en sus sesiones de clase con la finalidad de fortalecer dichas actividades en los infantes de 5 años.
- Se recomienda mejorar las dimensiones de la creatividad mediante el docente a cargo por medio de la aplicación del conocimiento y posterior en la práctica mediante los juegos, es importante que el docente sepa diferenciar cada una de las dimensiones de la creatividad para su evaluación de cada niño.
- Se recomienda realizar la concientización correspondiente sobre la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje en los infantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asanza y Rodríguez, L (2007). *El desarrollo de la creatividad e imaginación a través de las técnicas grafico-plásticas en la educación preescolar del liceo naval en el periodo 2006-2007 (tesis para licenciatura)*. Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí. Facultad de Ciencias de la Educación. Escuela de Educación Parvulario. Manta, Manabí, Ecuador.
- Aizencang, N. (2005), *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la Investigación. México, D.F.*, Pearson educación.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar*. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Carrasco, S. (2009) *Metodología de la investigación científica*. Lima: Editorial SanMarcos.
- Frank, R. (2003). “*El desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primer grado de educación primaria*” (Tesis). Universidad Pedagógica Nacional. Unidad UPN 098 Distrito Federal- Oriente. México.
- Galván, O. (1986). “*Elaboración Y Validación de un Programa de Estimulación de la Creatividad a través del drama creativo y la pintura para niños de 6 A 10 Años*” (Grado de Bachiller). Universidad Peruana Cayetano Heredia Programa Académico de Ciencias y Filosofía Sección Psicología, Lima-Perú.
- López, Olivia, & Navarro, Juan (2010). *Rasgos de personalidad y desarrollo de la creatividad. Anales de Psicología*, 26 (1),151-158.[fecha de Consulta 21 de

Marzo de 2022]. ISSN: 0212-9728. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16713758018>

Martínez, P. y Echeverría, B. (2009). *Formación basada en competencias. Revista de Investigación Educativa*, 27(1),125-147. ISSN: 0212-4068. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283322804008>

Moreno, C. (1992). *Juegos populares y deportes tradicionales*. Editorial Alianza. Madrid.

Muñoz (2010), *Tesis de grado “Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la II etapa de educación básica de la I.E San Patricio – Callao”*. Recuperado en <http://www.rieoei.org/deloslectores/677Ros107.PDF>.

Salas, A. D. (2012). *Programa “jugando en los sectores” para desarrolla capacidades matemáticas en niños de 4 años de una Institución educativa del Callao*