

UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE CREATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CORAZÓN DE MARÍA N° 267 DEL DISTRITO DE TAMBOPATA, 2017

TESIS PRESENTADO POR:

Bachilleres:

ROCA CORAL, Sheidy Esther

SAIRE SAIRE, Ruty Mariela

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD, INICIAL Y ESPECIAL.

ASESORA: Mg. PUMA CAMARGO, María Isabel

PUERTO MALDONADO, 2019

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE
DIOS**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



**INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE
APRENDIZAJE CREATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CORAZÓN
DE MARÍA N° 267 DEL DISTRITO DE TAMBOPATA,
2017**

TESIS PRESENTADO POR:

Bachilleres:

ROCA CORAL, Sheidy Esther

SAIRE SAIRE, Rutty Mariela

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD, INICIAL Y ESPECIAL.

ASESORA: Mg. PUMA CAMARGO, María
Isabel

Puerto Maldonado, 2019

DEDICATORIA

*Esta tesis se la dedico a mi Dios quien me guía y me impulsa a ser mejor dia a dia,
Con todo mi amor y cariño a mis padres Aniceto y Avelina quienes me inculcaron valores y sobre todo siempre estuvieron conmigo en mi etapa de estudiante, acompañándome a perseguir mis metas hasta conseguirlas, y por el apoyo y confianza que siempre me dieron.*

Con todo mi amor y cariño a mi hermana Liliana que siempre estuvo en los momentos que más necesitaba, por brindarme su apoyo incondicional y haciéndome ver que cada vez que la necesite estará allí para mí.

A mis hijos Sergio y Matthews y a mi esposo Carlos quienes siempre me apoyaron.,

Rutty Mariela

Dedico de manera especial esta tesis a mi madre María, pues ella fue el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional hizo de mí una persona responsable y con deseos de superación a mi hijo Álvaro y a mi esposo Augusto por su comprensión, su tiempo y por haberme brindado su amor incondicional por estos largos años, a mi hija Naira Belén que aun antes de nacer fue mi motivo para seguir luchando.

A mis hermanos por todo su apoyo brindado en cada momento de mi existencia y a toda mi familia por sus consejos en los momentos más difíciles de mi vida.

Y como no olvidarme de Dios que sin él nada de esto hubiera sido posible.....

Sheidy

AGRADECIMIENTO

- Un especial agradecimiento, a la Mg. Isabel Puma Camargo, por el apoyo incondicional e incansable durante el desarrollo de la investigación.
- Al Sr. Decano por la acertada gestión en la Facultad de educación, al jefe de departamento y al director de escuela que trabajan en beneficio de estudiantes y docentes.
- A los catedráticos que nos impartieron verdaderas cátedras, conocimiento útil para nuestra vida profesional.
- A los maestros de la I.E.I. Corazón de María, por participar certeramente en la investigación.

RESUMEN

La investigación que se planteó en ese entender lleva por título: “Influencia del juego en el proceso de aprendizaje creativo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017.”

Influencia del juego en el proceso de aprendizaje creativo de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017. Surge de la necesidad científica de determinar el nivel de Influencia de los juegos en el desarrollo de los aprendizajes creativos de los niños y niñas. El cual se desarrollará en el Distrito de Tambopata en la ciudad de Puerto Maldonado.

Cuyo objetivo fue determinar el nivel de Influencia de los juegos en el desarrollo de los aprendizajes creativos de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017.

En la actualidad los desafíos lúdicos se involucran en aspectos tecnológicos, culturales, políticos, sociales etc., exigen que la educación en el nivel inicial valore la importancia del juego como pilar fundamental en el desarrollo motor, sensitivo para resolver problemas cotidianos, generar nuevos problemas y cree productos para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural. Una capacidad, la convierte en una destreza que se puede desarrollar, sin negar el componente genético, el desarrollo de las inteligencias en el ser humano son diversas y estas inteligencias se desarrollan en distintos escenarios de la realidad de los estudiantes.

Esto quiere decir que los juegos en el aprendizaje infantil son relevantes y deben de desarrollarse planificadamente para despertar el interés de los niños y de esa manera despertar su imaginación creadora, en función a esta necesidad nace el presente estudio en Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del distrito de Tambopata, que pese a distintos problemas socio económicos y otros problemas

requiere la realización de esta clase de estudios en el nivel inicial que enriquecerán el trabajo didáctico pedagógico de los docentes y estudiantes

Arribó a las siguientes conclusiones:

Existe una relación significativa y pertinente entre los juegos y el proceso aprendizaje creativo de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017. Según el Gráfico 9 el modelo de regresión lineal entre las variables influencia del juego y aprendizaje creativo de los estudiantes es pertinente; Además el coeficiente de variabilidad R cuadrado es de 0,646 como se muestra en la Tabla 21; lo cual significa que el 64,6% de los cambios observados en la variable, influencia del juego de los estudiantes es explicado por la variación de la variable aprendizaje creativo.

Los juegos contribuyen al desarrollo de habilidades prácticas, sociales y conceptuales de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017. Según el Gráfico 10 el modelo de regresión lineal entre la variable Influencia del Juego y Habilidades de los estudiantes es pertinente. Además, observando la Tabla 22, el coeficiente de correlación de r de Pearson entre la variable Influencia del Juego y Habilidades de los estudiantes es de 0,785; lo cual significa una correlación directa, fuerte y significativa entre la variable y la dimensión analizada, con un nivel de confianza de 95%.

El juego contribuye significativamente a crear estructuras cognitivas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017. Según el Gráfico 11 el modelo de regresión lineal entre la variable influencia del juego y estructura cognitiva es pertinente. finalmente observando la Tabla 25, el coeficiente de correlación de r de Pearson entre la Influencia Del Juego y Estructura Cognitiva es de 0,682; lo cual significa una correlación directa, moderada y significativa entre la variable y la dimensión analizada, con un nivel de confianza de 95%.

El juego favorece en alto nivel en los conocimientos y destrezas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017. Según el Gráfico 11 el modelo de regresión lineal entre la influencia del juego y conocimientos y destrezas es pertinente. Además, el coeficiente de variabilidad R cuadrado es de 0,160 como se muestra en la Tabla 26; lo cual significa que el 16,0% de los cambios observados en la dimensión Conocimientos y Destrezas es explicado por la variación de la variable Influencia del Juego.

Palabras clave: Juego, aprendizaje creativo.

ABSTRACT O SUMMARY

The research that was raised in that understanding is entitled: "Influence of the game in the creative learning process in children of 5 years of the initial educational institution Heart of Mary No. 267 of the District of Tambopata, 2017."

Influence of the game on the creative learning process of the children of the initial educational institution Corazón de María No. 267 of the Tambopata District, 2017. It arises from the scientific need to determine the level of influence of games in the development of learning. creatives of children. Which will be developed in the Tambopata District in the city of Puerto Maldonado.

The goal was to determine the level of influence of the games in the development of the creative learning of the children of the initial educational institution Corazón de María No. 267 of the Tambopata District, 2017.

At present the play challenges are involved in technological, cultural, political, social, etc., require that education at the initial level values the importance of the game as a fundamental pillar in motor development, sensitive to solve everyday problems, generate new problems and create products to offer services within the cultural sphere itself. A capacity, it becomes a skill that can be developed, without denying the genetic component, the development of intelligences in the human being are diverse and these intelligences are developed in different scenarios of the reality of the students.

This means that games in children's learning are relevant and should be developed in a planned manner to awaken the children's interest and thus awaken their creative imagination, based on this need the present study is born in the initial educational institution Corazón de María N ° 267 of the district of Tambopata, which despite different socio-economic problems and other problems requires the realization of this

kind of studies at the initial level that will enrich the pedagogical work of teachers and students

Arrived at the following conclusions:

There is a significant and relevant relationship between the games and the creative learning process of the children of the initial educational institution Corazón de María No. 267 of the Tambopata District, 2017. According to Figure 9, the linear regression model between the variables influences the game and students' creative learning is relevant; In addition, the coefficient of variability R squared is 0.666 as shown in Table 21; which means that 64.6% of the changes observed in the variable, influence of the students' game, is explained by the variation of the creative learning variable.

The games contribute to the development of practical, social and conceptual skills of the children of the initial educational institution Corazón de María No. 267 of the Tambopata District, 2017. According to Figure 10, the linear regression model between the Influence of Game and Skills variable of the students is relevant. In addition, observing Table 22, the correlation coefficient of Pearson's r between the Influence of the Game and Students' Abilities variable is 0.785; which means a direct, strong and significant correlation between the variable and the dimension analyzed, with a confidence level of 95%.

The game contributes significantly to create cognitive structures of the children of the initial educational institution Heart of Mary No. 267 of the Tambopata District, 2017. According to Figure 11 the linear regression model between the variable influence of the game and cognitive structure is relevant. finally observing Table 25, the correlation coefficient of Pearson's r between the Influence of the Game and Cognitive Structure is 0.682; which means a direct, moderate and significant correlation between the variable and the dimension analyzed, with a confidence level of 95%.

The game favors in a high level the knowledge and skills of the children of the initial Educational Institution Corazón de María No. 267 of the Tambopata District, 2017. According to Graph 11, the linear regression model between the influence of the game and knowledge and skills It is pertinent. In addition, the coefficient of variability R squared is 0.160 as shown in Table 26; which means that 16.0% of the changes observed in the Knowledge and Skill dimension is explained by the variation of the Game Influence variable.

Keywords: Game, creative learning.

INTRODUCCIÓN

Por lo que se tuvo la necesidad de realizar el presente estudio titulado:

“Influencia del juego en el proceso de aprendizaje creativo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017.”

Se efectuó tratando de responder a la pregunta principal: ¿Cuál es el nivel de Influencia de los juegos en el desarrollo de los aprendizajes creativos de los niños de la Institución educativa inicial **Corazón de María N° 267** del Distrito de Tambopata, 2017?

Así también, se responde a las preguntas:

¿De qué manera los juegos promueven las habilidades en los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017?

¿Cómo contribuye el juego a crear estructuras cognitivas en los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017?

¿En qué nivel el juego favorece a sus conocimientos y destrezas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017?

El objetivo general fue: Determinar el nivel de Influencia de los juegos en el desarrollo de los aprendizajes creativos de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

Para responder a las interrogantes planteadas como problema de investigación y cumplir con los objetivos de esta investigación, se elaboró encuestas dirigidas a los

docentes del nivel primario, las cuales fueron aplicadas en la institución educativa en estudio. La muestra fue: 30 docentes del nivel primario.

El presente trabajo de investigación presenta un diseño de investigación descriptivo correlacional que buscó determinar la descripción de las variables y sus dimensiones. y tuvo como propósito identificar aspectos relacionados con la hiperactividad en los niños y el aprendizaje cognitivo

En la institución educativa Corazón de María N° 267.

El trabajo está organizado de la siguiente manera:

En el primer capítulo denominado Marco Teórico, consta de tres elementos importantes: antecedentes de la investigación, bases teóricas, y terminología básica que sustentan el desarrollo adecuado de la investigación.

El segundo capítulo corresponde al problema de investigación, desarrolla ítemes como la descripción del problema, definición del problema, justificación del problema, objetivos.

El tercer capítulo trata de la metodología, describe los métodos de investigación, el diseño metodológico de tipo descriptivo-correlacional, el universo, la muestra y los instrumentos y técnicas de recopilación de datos.

El cuarto capítulo trata sobre la discusión, el tratamiento estadístico, y el análisis de la investigación, para finalmente concluir con la bibliografía, las conclusiones, las recomendaciones y los anexos correspondientes.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT O SUMMARY	vii
INTRODUCCIÓN	x
ÍNDICE.....	xii
ÍNDICES DE GRÁFICOS.....	xiv
ÍNDICES DE TABLAS.....	xv
CAPÍTULO I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Descripción del problema.....	1
1.2. Formulación del problema.....	3
1.2.1. Problema General.....	3
1.2.2. Problemas Específicos	4
1.3. Objetivos.	4
1.3.1. Objetivo general.....	4
1.3.2. Objetivos específicos.....	4
1.4. Variables.	5
1.4.1. variable independiente.....	5
1.4.2. Variable dependiente.....	5
1.5. Operacionalización de variables.	6
1.6. Hipótesis.	7
1.6.1. Hipótesis general	7
1.6.2. Hipótesis específicos.....	7

1.7. Justificación.....	8
CAPITULO II MARCO TEÓRICO.....	10
2.1. Antecedentes de estudios.....	10
2.2. Marco Teórico.....	15
2.3. Definición de términos.....	22
CAPITULO III METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	25
3.1. Tipo de estudio.....	25
3.2. Diseño de estudio.....	25
3.3. Población y muestra.....	26
3.4. Métodos y técnicas.....	27
3.5. Técnicas de análisis de Datos.....	29
CAPITULO IV RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	31
4.1. Análisis y Resultados.....	31
4.2. Análisis Cuantitativo de las Variables.....	31
4.3. Análisis y Discusión.....	57
CONCLUSIONES	61
SUGERENCIA	63
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.....	64

ÍNDICES DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1 Resultados generales de la variable: Influencia del Juego.	34
GRÁFICO N° 2 Resultados generales de la dimensión: Juegos Motores.....	35
GRÁFICO N° 3 Resultados generales de la dimensión: Juegos Sensitivos.	36
GRÁFICO N° 4 Resultados generales de la dimensión: Juegos Intelectuales.....	37
GRÁFICO N° 5 Resultados generales de la dimensión: Juegos Afectivos.	38
GRÁFICO N° 6 Resultados generales de la variable: Aprendizaje Creativo.....	41
GRÁFICO N° 7 Resultados generales de la dimensión: Habilidades.....	42
GRÁFICO N° 8 Resultados generales de la dimensión: Estructura Cognitiva.	43
GRÁFICO N° 9 Resultados generales de la dimensión: Conocimientos Y Destrezas.	44
GRÁFICO N° 10 Recta de regresión lineal entre las variables Influencia Del Juego Y Aprendizaje Creativo.	47
GRÁFICO N° 11 Recta de regresión lineal entre la variable Influencia del Juego y Habilidades.....	50
GRÁFICO N° 12 Recta de regresión lineal entre la variable Influencia Del Juego y Estructura Cognitiva.	53
GRÁFICO N° 13 Recta de regresión lineal entre la Influencia del Juego y Conocimientos y Destrezas.....	56

ÍNDICES DE TABLAS

TABLA N° 1 Población.	26
TABLA N° 2 Muestra.	27
TABLA N° 3 Confiabilidad del instrumento.	29
TABLA N° 4 Validación del instrumento.	30
TABLA N° 5 Puntuaciones generales de la variable Influencia del juego y sus dimensiones.	32
TABLA N° 6 Descriptivos de la variable Influencia del Juego.	33
TABLA N° 7 Resultados generales de la variable: Influencia del Juego.	33
TABLA N° 8 Resultados generales de la dimensión: Juegos Motores.	34
TABLA N° 9 Resultados generales de la dimensión: Juegos Sensitivos.	35
TABLA N° 10 Resultados generales de la dimensión: Juegos Intelectuales.	36
TABLA N° 11 Resultados generales de la dimensión: Juegos Afectivos.	37
TABLA N° 12 Puntuaciones generales de la variable, Aprendizaje Creativo y sus dimensiones.	38
TABLA N° 13 Descriptivos de la variable: Aprendizaje Creativo.	39
TABLA N° 14 Resultados generales de la variable: Aprendizaje Creativo.	40
TABLA N° 15 Resultados generales de la dimensión: Habilidades.	41
TABLA N° 16 Resultados generales de la dimensión: Estructura Cognitiva.	42
TABLA N° 17 Resultados generales de la dimensión: Conocimientos Y Destrezas.	43
TABLA N° 18 Prueba de normalidad.	45
TABLA N° 19 Coeficientes de las variables: Influencia Del Juego Y Aprendizaje Creativo.	46
TABLA N° 20 Correlaciones de las variables: Influencia Del Juego Y Aprendizaje Creativo.	47
TABLA N° 21 Resumen del modelo de las variables: Influencia Del Juego Y Aprendizaje Creativo.	48
TABLA N° 22 Coeficientes de la variable Influencia del Juego y Habilidades.	49
TABLA N° 23 Correlaciones de la variable Influencia del Juego y Habilidades.	50

TABLA N° 24 Resumen del modelo de la variable Influencia del Juego y Habilidades.	51
TABLA N° 25 Coeficientes de la variable Influencia Del Juego y Estructura Cognitiva.	52
TABLA N° 26 Correlaciones de la variable Influencia Del Juego y Estructura Cognitiva.	53
TABLA N° 27 Resumen del modelo de la variable Influencia del Juego y Estructura Cognitiva.	54
TABLA N° 28 Coeficientes de la variable Influencia del Juego y Conocimientos y Destrezas.	55
TABLA N° 29 Resumen del modelo de la variable Influencia del Juego y Conocimientos y Destrezas.....	56

CAPÍTULO I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema.

Los educandos en general reflejan problemas para razonar y solucionar problemas en el proceso de enseñanza aprendizaje, parte de ellas se refleja en el aprendizaje y la creatividad.

El juego en el nivel inicial se comprende como parte de las estrategias didácticas en la que el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un ser que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento y puedan generar experiencias aún más significativas para construir sus propios aprendizajes. El desafío que propone la realidad educativa en el nivel inicial en el Perú es la de mejorar localidad en el aula y elevarla calidad del aprendizaje de los niños y niñas de manera que los estudiantes tengan una mayor comprensión de los contenidos de aprendizaje un a formación que apertura aprendizajes creativos.

El aprendizaje que se desarrolla en el aula ,provoca un giro conceptual con respecto a cómo es entendida la educación, término que se amplía ,ya que no sólo se limita a los saberes, sino que se extiende a lo largo de toda la vida ,el aprenderá a vivir desarrollando la comprensión y la percepción de las formas prepararse para tratar los conflictos ,respetando los valores aprendiendo a vivir juntos ,es como se podrá construir una sociedad por tanto en el trabajo que permita no solo unir a las personas dentro de un mismo espacio, en el cual emerjan las diferencias, sino que trabajar

desde las diferencias, dotando de las condiciones necesarias para que los niños y niñas aprendan a relacionarse con los otros olvidando prejuicios y hostilidades.

Enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza, El juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a tratar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos y, Por otro lado se le otorga importancia al aprender a ser para que florezca mejor la propia personalidad.

Muchos de los momentos de juego, son considerados como espacios donde el niño o la niña disfrutan junto a sus compañeros de momentos agradables donde el disfrute es lo que lo caracteriza. Estos momentos solo son dados, en espacios abiertos, fuera del aula, o en momentos cuando los niños y las niñas dejan de realizar tareas dadas por el docente.

El papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos, en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzarlo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha. Todas estas connotaciones del juego, desde hace varios años atrás, han estado presentes en los centros educativos de nivel inicial, privando a los niños y las niñas de algo tan natural y espontáneo como lo es el juego.

Asimismo, se encontró un planteamiento que realiza acerca de cómo la escuela percibe al juego y afirma que: en muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la

educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen en vergonzosos tradicionalismos. La escuela tradicionalista asume a los niños en la enseñanza de los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la criticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vendado, y es admitido solo en el recreo. El juego en efecto, es el medio más importante para educar.

Calero, (2003) Teniendo en cuenta lo dicho previamente “el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín *educere*, implica moverse, fluir, salir de, desenvolverlas potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo. Los niños del centro inicial expresan ciertas dificultades aptitudinales y no solo es en la institución educativa mencionada sino también en los demás centros iniciales de la región y del país. Sin embargo, el desarrollo de los procesos de aprendizajes permite hacer propios los elementos característicos de actitudes y aptitudes por intermedio de juegos implantando en el alumno aprendizajes creativos. Es por todo ello, que se ha planteado cómo es que en realidad el juego se convierte en un medio que permitirá a los estudiantes de la educación inicial, ponderen sus aprendizajes a través de los juegos.

De allí la importancia de hacer este estudio sobre: **Influencia del juego en el proceso de aprendizaje creativo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017**

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema General

¿Cuál es el nivel de relación que existe entre los juegos y el proceso aprendizaje creativo de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017?

1.2.2. Problemas Específicos

¿De qué manera los juegos promueven las habilidades en los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017?

¿Cómo contribuye las estrategias lúdicas a crear estructuras cognitivas en los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017?

¿En qué nivel el juego favorece a sus conocimientos y destrezas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata,

1.3. Objetivos.

1.3.1. Objetivo general

Determinar cuál es el nivel de relación que existe entre los juegos y el proceso aprendizaje creativo de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

1.3.2. Objetivos específicos

Conocer el nivel de influencia de los juegos en las habilidades de los niños de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

Determinar cómo los juegos influyen en las estructuras cognitivas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

Determinar el nivel de contribución del juego en el desarrollo de conocimiento y destrezas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

1.4. Variables.

1.4.1. Variable independiente.

Influencia del juego

Dimensiones:

Motores

Sensitivos

Intelectuales

Afectivos

1.4.2. Variable dependiente

Aprendizaje creativo

Dimensiones:

Habilidades

Estructuras cognitivas

Conocimientos y destrezas.

1.5. Operacionalización de variables.

VARIABLES DE INVESTIGACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE 1 El juego	Motores	Fuerza Velocidad Resistencia Regulación y dirección del movimiento Adaptación y cambios motrices Orientación Equilibrio Ritmo Anticipación Diferenciación Coordinación Aprendizaje motor Agilidad <i>Movilidad</i>
	Sensitivos	Juegos Visuales Juegos auditivos Juegos Táctiles Juegos Gustativos Juegos Olfativos Sensoriales de orientación
	Intelectuales	Percepción Memoria Atención Pensamiento Lenguaje
	Afectivos	Placer Satisfacción Motivación Exterioriza emociones Agresividad Sexualidad Fomenta su autoestima Autoconfianza Comunicación entre iguales y adultos Solución de conflictos

VARIABLE 2 aprendizaje creativo	Habilidades	Habilidades conceptuales Habilidades Sociales Habilidades Prácticas
	Estructura cognitiva	Resolución de problemas creativos y abstractos. Expresión de opiniones Actividades de involucramiento Expresión de oraciones complejas Inicios de la escritura Tiempo y función del mundo Curiosidad por conocer
	Conocimientos y destrezas	Desarrollan el pensamiento. Realizan acciones concretas Simpatía Aversión

1.6. Hipótesis.

1.6.1. Hipótesis general

Ha: Existe una relación alta entre los juegos y el proceso aprendizaje creativo de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017.

Ho: Los juegos no influyen en alto nivel al desarrollo de los aprendizajes creativos de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

1.6.2. Hipótesis específicos

Ha: Los juegos contribuyen al desarrollo de habilidades prácticas, sociales y conceptuales de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

Ho: Los juegos no contribuyen al desarrollo de habilidades prácticas, sociales y conceptuales de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

Ha: El juego contribuye significativamente a crear estructuras cognitivas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, Ho:

El juego No contribuye significativamente a crear estructuras cognitivas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017.

Ha: El juego favorece en alto nivel a sus conocimientos y destrezas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017.

Ha: El juego no favorece en alto nivel a sus conocimientos y destrezas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

1.7. Justificación.

La importancia del juego en la educación de los niños, se ajusta a la importancia de la estrategia didáctica en la que esta puede integrarse, la misma que impulsa y desarrolla aspectos cognitivos en los niños y las niñas, de la educación infantil, aprendizajes derivados de situaciones de juego, donde las prácticas de enseñanza de los docentes necesariamente deben tenerlos en cuenta.

El hecho de que el juego y la enseñanza constituyendo fenómenos que al situarse en el proceso del aprendizaje construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El juego como

expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje

Así también, es importante considerar a la enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia (entre lo intersubjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza), en la secuencia lúdica, de docentes y niños construyendo el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego. En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles.

Es importante comprender, que el juego ayuda a establecer una red de relaciones entre los participantes del aprendizaje actividad niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase, los instrumentos mediadores objetos o juguetes, los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza.

Comprender que los docentes podrán crear nuevas secuencias lúdicas para algunos contenidos escolares, que estimulen nuevos conocimientos ligados con la experiencia y con la imaginación infantil es de mucha importancia en las instituciones educativas de nivel inicial. Además, aquí como bien lo dice Sarlé (2006) “construir una didáctica específica supone iniciar un proceso de reflexión conceptual sobre las prácticas cotidianas, así como descubrir que aspectos vale la pena rescatar y reconceptualizar, cuales debe ser modificadas y por qué, y que nuevas interpretaciones deben nutrir el campo teórico de la didáctica” (p.198). Comprendiendo entonces, cómo el rol del docente influye dentro de la situación de juego, es además necesario entender que el juego y la enseñanza como bien se ha planteado desde el principio de esta investigación, son íntimamente compatibles.

CAPITULO II MARCO TEÓRICO.

2.1. Antecedentes de estudios.

En la actualidad existen varios estudios que se encuentran conectados con el actual plan de estudio: Titulado “Influencia del juego en el proceso de aprendizaje creativo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017”.

La educación de la primera infancia, podría definirse como el sistema de influencias educativas estructurado, elaborado, organizado y dirigido para la consecución de los logros del desarrollo de todos los niños y niñas desde el nacimiento hasta su tránsito a la educación obligatoria. La educación a la primera infancia se desarrolla por tanto en las distintas modalidades formales, institucionales o convencionales y mediante las otras formas y vías denominadas no formales o no convencionales.

Para Mavilo Calero Pérez(2003), el juego es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida, para ellas ventajas del juego son muchas, y una de las más importantes es que esta estrategia se adapta a cualquier tipo de situación, donde el niño aprende y jugando demuestra lo que está aprendiendo, evidenciándose esto en su capacidad para producir, crear y proponer, esta estrategia lúdica también permite romper con el conductismo del profesor cuando explica un tema y el estudiante se dedica solamente a ser un agente pasivo. Desde el punto de vista filosófico el juego es “como la simulación de una realidad que carece de responsabilidad efectiva en términos de su socialización, pero que no deja de mostrar en ningún momento el contacto permanente con dicha realidad.”

INTERNACIONALES

Para este trabajo de investigación se encontraron algunos trabajos que tienen relación entre ellos podemos mencionar los siguientes:

Según Leyva (2011) concluye: que debe de existir una persona que pueda motivar y despertar el interés de los niños y niñas, al momento de obtener conocimientos nuevos para su formación. Esta persona tiene que ser muy creativa para que sea parte innata en el momento de desarrollar sus pensamientos e ideas, también es importante que puedan proveer los materiales necesarios que sean convenientes el para realizar diferentes juegos que faciliten el aprendizaje, siempre y cuando se realicen de la forma adecuada para que puedan aprender, es importante mencionar que el aprendizaje sea de forma estimulante, fácil y placentero con juegos divertidos y llamativos para que puedan tener un aprendizaje, otro punto muy importante es que el docente tenga mucha participación en los juegos de aplicación del aprendizaje, es decir, el docente tiene que estar presente desde el principio del juego hasta que se termine, esto quiere decir que el docente debe de estar acompañando a los niños y niñas, ya que el docente es quien debe de realizar el juego para que todos los niños y niñas tengan una experiencia muy satisfactoria, y sobre todo para que estos niños y niñas tengan presente que el docente debe de estar en todo momento que se realice el juego. El docente tendrá que escoger el tipo de juego que se va a desarrollar para que se efectúe el aprendizaje adecuado y así desarrollar el debido contenido, esto le permitirá desarrollar las estrategias adecuadas pero siempre y cuando el mismo tenga el pleno conocimiento de las estrategias del conocimiento que desea transmitir, el docente no puede olvidar como se realiza el juego y nunca debe olvidar las estrategias como ser espontaneo, creativo y sobre todo debe de tener una excelente motivación, que ayuden a estos niños y niñas en su formación educativa, y que puedan cumplir con todas sus expectativas.

Según Gutiérrez (2010) Concluye: Tras analizar los datos extraídos de la investigación empírica podemos concluir afirmando que se confirman las hipótesis planteadas en el

Capítulo 4, poniendo así de manifiesto la importancia de la práctica educativa, la creatividad de los docentes y la huella creativa en el desarrollo y potencialización de la creatividad en el alumnado de 5 y 6 años de Educación Infantil. Referente a la praxis educativa, los resultados obtenidos han puesto de manifiesto diferencias significativas entre las puntuaciones obtenidas por los alumnos de las aulas constructivistas y tradicionales en personalidad creadora y creatividad verbal y figurativa (momentos pretest, postest y pretest-postest). Diferencias que nos hablan de la realidad de estas aulas, en las que la puesta en práctica de una metodología educativa constructivista fomenta y facilita el desarrollo de estos tipos de creatividad, tanto al final de la etapa de Educación infantil como durante los dos años anteriores (ya que se aprecian diferencias significativas al comienzo del curso escolar), mientras que las prácticas educativas tradicionales no tienden a fomentar estos tipos de creatividad, e incluso pueden frenarla. Si profundizamos aún más, parece ser que la creatividad verbal está más afectada por la práctica docente que la creatividad figurativa, sobre todo en las variables originalidad y fluidez verbal, aunque en flexibilidad verbal también se puede observar un incremento mayor en las aulas constructivistas. En el caso de la creatividad figurativa, encontramos que las docentes que presentan un perfil constructivista fomentan en sus aulas, con respecto a las aulas tradicionales, de forma muy destacable, las variables originalidad y elaboración, y en menor medida, aunque mostrando diferencias significativas con las docentes tradicionales, fluidez y abreacción figurativa. Volvemos a destacar que las diferencias que se aprecian en los resultados de la creatividad verbal y figurativa, pretest y postest, nos hacen ver cómo la práctica educativa no sólo influye al final del curso escolar de 5 años de Educación Infantil, sino que también lo hace durante los dos cursos anteriores.

NACIONALES

Para este proyecto de investigación se encontraron los siguientes antecedentes nacionales:

Segura (2002), elaboró la investigación sobre “creatividad en un grupo de niños que han sufrido y que no han sufrido maltrato en la ciudad de Trujillo”, la muestra en estudio fue de tipo no probabilística conformada por dos grupos de muestras apareadas, uno de tipo accidental, existiendo solo en la aldea infantil “Santa Rosa” Quirihuac.– Trujillo. Comprendida por 18 niños que han sufrido algún tipo de maltrato de 9 a 12 años de ambos sexos con nivel socioeconómico bajo. Mientras la segunda muestra es de tipo intencional, obtenido del colegio nacional “Divino Maestro” de la Esperanza a través de una escala de maltrato tomándose 18 niños que no han sufrido maltrato y con características comunes a la anterior muestra. Para tal estudio fue utilizado el instrumento PRUEBA para evaluar indicadores básicos de creatividad (EPBC).

Las conclusiones al que llegó fueron:

“No existe variaciones en los indicadores de la creatividad entre un grupo de niños con maltrato y sin maltrato”.

“Se ha encontrado que la capacidad creativa es similar en ambos grupos infiriéndose la condición de maltratados no influye en gran proporción en la creatividad posterior”

“Según edad, la referida a 9 años y 10 años, existe una diferencia significativa en el indicador organización”.

Cevallos (1994), en su investigación “creatividad, inteligencia y rendimiento académico en niños de 9 a 12 años de centros educativos estatales y particulares de la ciudad de Lima” utilizó el diseño descriptivo comparativo en su primera parte y correlacional en la segunda. La muestra estuvo conformada por 234 niños de ambos sexos de colegios particulares y colegios nacionales, y que cursaban entre tercero al sexto grado de instrucción primaria. Para la selección de la muestra se utilizó la técnica del muestreo intencional y no probabilístico.

Los instrumentos utilizados fueron: la prueba de creatividad elaborado por Hugo Sánchez Carlessi y el test de Barranquilla; utilizando además los promedios de los rendimientos académicos obtenidos por los alumnos.

Las conclusiones a la que llegó en la investigación fueron:

Cuba, Palpa (2015) Concluyen indicando que existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara Segunda: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de santa clara Tercera: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara Cuarta: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara Tercera: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de sensibilidad ante los problemas en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Riquero (2017) concluye indicando que:

El juego dramático es el medio fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales para estas edades, ya que al ser este una actividad natural del niño, responde a las necesidades propias de la autoexpresión y de la socialización, acompañando eficazmente el proceso evolutivo de los niños. Los juegos dramáticos que promueve dicha institución educativa contienen evidentes oportunidades de participación, expresión y descubrimiento que favorecen el desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales. Ello se debe a que estos juegos se sustentan en la interacción social entre los pares, así como en las diversas experiencias personales que son compartidas, siendo esta una de las principales características que favorece la espontaneidad y la libre expresión de los participantes a través del lenguaje verbal como no verbal contribuyendo así al desarrollo de estas habilidades. La acción de la maestra responsable del juego dramático, es primordial para lograr avances significativos en las conductas de los niños frente a los conflictos, ya que, si bien el juego dramático se sustenta principalmente en la participación de los

niños, también cuenta la participación de la maestra quien asume el rol de intermediaria, según la necesidad y cada vez que el niño lo requiera, motivándolo a dialogar y a establecer acuerdos con sus pares. El juego dramático, proporciona un clima de confianza y de apertura a la expresión libre en todas sus formas, siendo una experiencia liberadora de las emociones, favoreciendo las relaciones sociales de los niños.

Según Montero (2015) Concluye que la investigación se fundamenta en el enfoque cualitativo educacional de diseño aplicado proyectiva con métodos teóricos empíricos y estadísticos. La muestra estuvo conformada por 16 estudiantes, 03 docentes, seleccionados mediante la técnica del muestreo intencional criterio. El recojo de información se procedió con test de evaluación matemática temprana y cuestionario a las docentes, el diagnóstico como resultado se obtuvo que, los niños y niñas de cinco años de edad, presentan limitaciones para desarrollar competencias matemáticas de: comparación, clasificación, correspondencia, comparación y para resolver problemas matemáticos sencillos que corrobora al problema de investigación. La concepción transformadora de la propuesta emerge de los referentes teóricos y metodológicos, que se sistematizan en el marco teórico que le dan rigor científico a la propuesta. El resultado esencial se basa en la propuesta de juegos tradicionales como una estrategia eficaz que orienta al docente y a los niños teniendo en cuenta la contextualización en el proceso de resolución de problemas. Por lo tanto, lo tanto concluimos que el estudio tiene una perspectiva formativa sólida que conllevará a enriquecer y transformar la práctica didáctica y pedagógica en el aula.

2.2. Marco Teórico.

Clasificación de los Juegos.

Se encontró como primera referencia que habla acerca de la clasificación del juego a la UNESCO 1980, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior.
- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en las que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
- Y finalmente los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso.

Perspectivas Teóricas del Juego

Como se ha mencionado el juego ha empezado a tomar más importancia, sobre todo en el ámbito escolar, llegándola ser considerado por diversas instituciones educativas como la herramienta para acercar a los niños ya las niñas al conocimiento. A continuación, se presentan algunas perspectivas teóricas acerca del juego con sus respectivos autores, quienes afirman las diversas posturas en las que se puede comprender al juego como herramienta para el aprendizaje. Desde la Escuela Nueva se han presentado diversos teóricos quienes han aportado porqué el juego hade cobrar importancia como medio educativo y como este a su vez es el soporte para el aprendizaje en los niños y las niñas. Tal es el caso de Jean Piaget quién dice “el juego constituye la forma inicial de las capacidades refuerza el desarrollo delas mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las Es así que por medio del juego se transmiten conocimientos que le permiten al niño entrar en los comportamientos del adulto, darse cuenta como es su rolen la sociedad, y asimismo ir tomando poco a poco conciencia de lo que él prontamente en un futuro también realizará. Además, es un factor de comunicación, ya que permite desarrollar sus aptitudes verbales, físicas e intelectuales, al abrir diálogos entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos.

Piaget, citado por Calero, M. (2003:26), nos dice que el juego es un medio en el proceso enseñanza- aprendizaje.

Piaget dice que el juego es muy importante para los niños y niñas ya que constituye el desarrollo inicial de las diferentes capacidades y que refuerza el desarrollo del aprendizaje.

La situación de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que le rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros.

Ahora bien, otro autor quién también plantea la clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa es “Calero 2003, distingue:

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.
- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.
- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.
- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (afectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.
- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños

según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos”.

Características del juego

Según Mavilo Calero Pérez (2003), “El juego comprende diversidad de características de acuerdo con la finalidad, la población, la organización y el manejo que se dé” a continuación mostraremos algunas de las características que él considera más importantes:

- El juego es una actividad libre.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera actividad que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Ilustra cuán profunda es la conciencia de esto en un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren acaricia al bebe, pero éste le dice: “papá no debes besar a la locomotora, porque si lo haces piensan los coches que no es verdad”.

Según Menchen D. Y Martínez (1984, pág. 128) es un hecho que algunas personas son muy creativas y otras muy rutinarias. Un análisis de las características del pensamiento, puede aclarar la dinámica de la creatividad, y el porqué de que existan diferentes grados de creatividad en distintas personas.

Bennett S. (1973) y posteriormente Cohen S. y Oden S. (1974), la creatividad es importante para las buenas adaptaciones personales y sociales que todo lo que impide su desarrollo sea peligroso cuando las condiciones ambientales fomentan el desarrollo de rigidez mental o pensamiento convergente, impedirá el desarrollo de la flexibilidad mental o los pensamientos divergentes (citado por HURLOCK, E, 1988).

Definición de juego. - En el campo de la educación que nos ocupa, el juego es una estrategia didáctica que hace atractivo el proceso de aprendizaje, se refiere a las acciones lúdicas utilizadas como herramientas para lograr un objetivo, en este caso el aprendizaje del idioma inglés.

Clasificación de los juegos.

Se encontró como primera referencia que habla acerca de la clasificación del juego a la UNESCO 1980, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior.
- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en las que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
- Y finalmente los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso.

Perspectivas Teóricas del Juego.

Como se ha mencionado el juego ha empezado a tomar más importancia, sobre todo en el ámbito escolar, llegándola ser considerado por diversas instituciones educativas como la herramienta para acercar a los niños ya las niñas al conocimiento. A continuación, se presentan algunas perspectivas teóricas acerca del juego con sus respectivos autores, quienes afirman las diversas posturas en las que se puede

comprender al juego como herramienta para el aprendizaje. Desde la Escuela Nueva se han presentado diversos teóricos quiénes han aportado porqué el juego hade cobrar importancia como medio educativo y como este a su vez es el soporte para el aprendizaje en los niños y las niñas. Tal es el caso de Jean Piaget quién dice “el juego constituye la forma inicial de las capacidades refuerza el desarrollo delas mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las Es así que por medio del juego se transmiten conocimientos que le permiten al niño entrar en los comportamientos del adulto, darse cuenta como es su rolen la sociedad, y asimismo ir tomando poco a poco conciencia de lo que él prontamente en un futuro también realizará. Además, es un factor de comunicación, ya que permite desarrollar sus aptitudes verbales, físicas e intelectuales, al abrir diálogos entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos.

Piaget, citado por Calero, M. (2003:26), nos dice que el juego es un medio en el proceso enseñanza- aprendizaje.

Piaget dice que el juego es muy importante para los niños y niñas ya que constituye el desarrollo inicial de las diferentes capacidades y que refuerza el desarrollo del aprendizaje.

La situación de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que le rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros.

Ahora bien, otro autor quién también plantea la clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa es “Calero 2003, distingue:

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.

- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.
- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.
- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (afectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.
- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos”.

Características del juego.

Según Mavilo Calero Pérez (2003), “El juego comprende diversidad de características de acuerdo con la finalidad, la población, la organización y el manejo que se dé” a continuación mostraremos algunas de las características que él considera más importantes:

- El juego es una actividad libre.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera actividad que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Ilustra cuán profunda es la conciencia de esto en un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren acaricia al bebe, pero éste le dice: “papá no debes besar a la locomotora, porque si lo haces piensan los coches que no es verdad”.

Según Menchen D. Y Martínez (1984, pág. 128) es un hecho que algunas personas son muy creativas y otras muy rutinarias. Un análisis de las características del pensamiento, puede aclarar la dinámica de la creatividad, y el porqué de que existan diferentes grados de creatividad en distintas personas.

Bennett S. (1973) y posteriormente Cohen S. y Oden S. (1974), la creatividad es importante para las buenas adaptaciones personales y sociales que todo lo que impide su desarrollo sea peligroso cuando las condiciones ambientales fomentan el desarrollo de rigidez mental o pensamiento convergente, impedirá el desarrollo de la flexibilidad mental o los pensamientos divergentes (citado por HURLOCK, E, 1988).

2.3. Definición de términos.

Definición de juego. - En el campo de la educación que nos ocupa, el juego es una estrategia didáctica que hace atractivo el proceso de aprendizaje, se refiere a las acciones lúdicas utilizadas como herramientas para lograr un objetivo, en este caso el aprendizaje del idioma inglés.

Procesos Cognitivos. - Los procesos cognitivos forman representaciones mentales, construyen esquemas y transforman esquemas de experiencias y acción excitante. Asimismo, Millar (1993) sostiene que los principales procesos cognitivos inherentes a la naturaleza humana maduran de manera ordenada en el desarrollo humano y las experiencias pueden acelerar o retardar el momento que estos hagan su aparición, llevando finalmente al complejo proceso denominado Aprendizaje.

La inteligencia. - Es la capacidad de asimilar, guardar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas, cosas que son capaces de hacer los animales e incluso los ordenadores. Pero el ser humano va más allá, desarrollando una capacidad de iniciar, dirigir y controlar nuestras operaciones mentales y todas las actividades que manejan información.

Lúdica. - Para empezarse considera que es importante entender lo que es la lúdica. Cuando se habla de lúdica, se hace referencia a las conductas, lo que manifiesta el niño o la niña exteriormente, más entendido como sus actitudes. Mientras que cuando se habla de juego, es todo lo interno, afectivo y natural en el niño o la niña que se considera como un proceso.

Métodos y Técnicas de enseñanza. - “Los métodos de enseñanza son los modos de actuación ordenados e interrelacionados de los profesores y alumnos, para facilitar que estos últimos asimilen el contenido de la enseñanza. En general son diversos y se utilizan de forma combinada”.

Los procesos de lectura y escritura que requieren del conocimiento específico de fonemas y grafemas que el cerebro recibe por medio de los estímulos de forma natural debido a que tiene esa función aprender, conocer, asimilar, guardar, reproducir información.

Aprendizaje. - Proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitando mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

Didáctica. - Parte de la pedagogía que estudia las técnicas y métodos de enseñanza. Didáctica es una ciencia aplicada que tiene como objeto el proceso de instrucción formativa integral e integrada posibilitándola aprehensión de la cultura y el desarrollo individual y social del ser humano.

Procesos Cognitivos. - Los procesos cognitivos forman representaciones mentales, construyen esquemas y transforman esquemas de experiencias y acción excitante. Asimismo, Millar (1993) sostiene que los principales procesos cognitivos inherentes a la naturaleza humana maduran de manera ordenada en el desarrollo humano y las experiencias pueden acelerar o retardar el momento que estos hagan su aparición, llevando finalmente al complejo proceso denominado Aprendizaje.

La cognición. - Es el acto o proceso de conocer, como proceso del desarrollo humano está presente en las discusiones tanto de la psicología, la ingeniería, la lingüística, como de la educación. Se ha convertido en un saber interdisciplinario que explica procesos como la percepción, memoria, atención, entre otros. Existen tres aproximaciones básicas a la comprensión de la cognición: Una aproximación psicométrica, que mide los cambios cuantitativos en la inteligencia a medida que la gente va madurando. La segunda es la aproximación piagetana, que destaca los cambios cualitativos en la forma en que la gente piensa a medida que se desarrolla.

CAPITULO III METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.

3.1. Tipo de estudio.

Este trabajo de investigación mixta descriptiva correlacional, tiene como objetivo principal de mejorar el desarrollo de la organización educativa, también es una investigación descriptiva, porque se debe realizar bajo un marco teórico, que buscar aplicar y utilizar los conocimientos adecuados, esto quiere decir que se encuentra vinculado con la investigación social, porque depende de los diferentes aportes teóricos y sobre todo a los descubrimientos que se encuentra en la sociedad, y sobre todo en la realidad, que permitieran fortalecer los conocimientos.

Investigación mixta, descriptiva, correlacional.

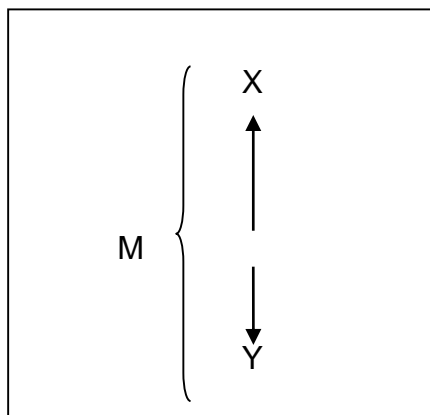
3.2. Diseño de estudio.

Los diseños de investigación tienen suma importancia, en tanto guían y orientan metodológicamente la conducción del proceso de investigación, facilitando la formulación del problema, la hipótesis y el logro de los objetivos de investigación, en el contexto social o natural donde se presenta o identifica la situación problemática. (Carrasco, 2013, p. 58-59).

La presente investigación obedece al diseño descriptivo correlacional, ya que existen dos tipos de variables que tienen una relación o asociación casual, ya que estadísticamente aplican técnicas para que exista la correlación.

Su incidencia e interrelación. Pueden abarcar varios grupos o subgrupos de personas, objetos o indicadores, el gráfico que le corresponde a este diseño es el siguiente:

El diseño de la investigación es del tipo descriptivo Correlacional.



Denotación:

M = Población de docentes la I.E Corazón de María N° 267

X = Influencia del juego

Y = Aprendizaje creativo

r = Posible relación.

3.3. Población y muestra.

Población

La población está conformada por 20 docentes del nivel inicial de la I.E. Corazón de María N° 267 de Puerto Maldonado.

TABLA N° 1 Población.

NIVEL INICIAL	NIVEL INICIAL
Docentes	20

Fuente: Elaboración propia.

Muestra

La muestra es igual a la población está conformada por está conformada por 20 docentes del nivel inicial de la I.E. Corazón de María N° 267 de Puerto Maldonado.

TABLA N° 2 Muestra.

NIVEL INICIAL	NIVEL INICIAL
Docentes	20

Fuente: Elaboración propia.

3.4. Métodos y técnicas.

Técnicas e instrumentos de recojo de datos:

Para este trabajo de investigación se utilizó los siguientes instrumentos:

- Encuesta
- Cuestionario

Observación: A lo largo del desarrollo del tema.

Instrumentos. - Se aplicó una prueba de tipo cuestionario.

➤ **Material Bibliográfico**

Para este plan de estudio se utilizaron

- Libro.
- Revistas.
- Revista Electrónicas.
- Internet.
- diseño Curricular nacional del Ministerio de Educación, y otros.

➤ **Materiales de Procesamiento**

También se utilizó los siguientes materiales de procesamientos:

- Programas medios y equipos.
- Laboratorios.
- Computadoras.
- Plumones.
- Papel bond.
- Cuaderno de anotes.
- Tóner para impresora.
- Lapicero.
- Lápiz.
- Hojas multicopiados
- Fotocopiados, etc.

Procedimiento de experimentación

Los procedimientos de experimentación son los siguientes:

- La administración de la prueba a los estudiantes de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267
- Procesamiento de la información de los datos recolectados en la encuesta.
- Observación directa y presencia in situ en la institución.

Técnicas de recopilación de datos.

Las técnicas utilizadas fueron las siguientes:

- **Observación:** A lo largo de todo el desarrollo del tema.

- **Cuestionario:** para todos los estudiantes.
- **Análisis documental:** se obtuvo un permiso para poder revisar el programa curricular, textos, tesis de grado, revistas y cuadernos.
- **Fichaje:** De manera continua en toda la investigación.

3.5. Técnicas de análisis de Datos.

Se aplicó la Estadística descriptiva e inferencial – SSPS -22 a través de cuadros de frecuencia, diagramas, estadígrafos de centralización y dispersión, coeficientes de correlación, estadísticos para prueba la prueba estadística de tau- b de Kendall.

CONFIABILIDAD Y VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO.

Para determinar la **fiabilidad** de la información obtenida a través de los instrumentos de recolección de datos, se utilizó el estadístico “Alfa de Cronbach”.

TABLA N° 3 Confiabilidad del instrumento.

INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICO	COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD
Influencia del juego	Alfa de Cronbach.	0,955.
Aprendizaje creativo	Alfa de Cronbach.	0,885.

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

El coeficiente de Alfa de Cronbach es mayor a 0,8 para los dos instrumentos de la investigación. Autores como Hernández, et al. (2014); Nos indican que, a mayor valor de Alfa, mayor fiabilidad. Los valores 0,955 y 0,885 se consideran un valor elevado, es decir, los instrumentos tienen una **confiabilidad aceptable**.

Para **Validar** la forma, contenido y estructura de los instrumentos de la investigación, se utilizó la técnica de “Juicio de expertos”. Pues, para determinar **la validez de contenido** de los instrumentos del presente trabajo de investigación, se eligió a cinco

expertos de acuerdo a sus años de experiencia en el tema y por el tipo de actividad que realizan.

TABLA N° 4 Validación del instrumento.

EXPERTO	VALIDACIÓN	CALIFICACIÓN
Experto 1.	Validez de forma, contenido y estructura.	Bueno.
Experto 2.	Validez de forma, contenido y estructura.	Bueno.
Experto 3.	Validez de forma, contenido y estructura.	Bueno.
Experto 4.	Validez de forma, contenido y estructura.	Bueno.
Experto 5.	Validez de forma, contenido y estructura.	Bueno.

Fuente: Elaboración propia.

CAPITULO IV RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

4.1. Análisis y Resultados.

Para este capítulo mostramos los resultados que se lograron obtener, siguiendo los pasos metodológicos (descritos en el capítulo anterior) se realizaron (Encuestas) con el propósito de alcanzar los objetivos para realizar este trabajo de investigación.

En este capítulo, se detallan todos los resultados obtenidos para este trabajo de investigación, los cuales se utilizó como técnica la encuesta y esta fue aplicada a 20 docentes del nivel inicial de la **institución educativa inicial Corazón de María N° 267**

También podemos decir, que los resultados obtenidos fueron debidamente consignados para la aplicación del instrumento “**cuestionario para juego**” el cual constó de 30 ítems, para la primera variable: Influencia del juego y 30 ítems para la variable Aprendizaje creativo, además, se utilizó. Para una mejor comprensión una categorización organizada a partir de las dimensiones y de la variable de estudio, en cuadros estadísticos; cada cuadro presenta una tabla de frecuencias, su gráfico y respectiva interpretación.

Sintetizando los principales hallazgos de la investigación aplicando técnicas didácticas de presentación de la información (tablas y gráficos). Se realizó el estudio se realizó con los estudiantes de secundaria de la **institución educativa inicial Corazón de María N° 267**

4.2. Análisis Cuantitativo de las Variables.

TABLA N° 5 Puntuaciones generales de la variable Influencia del juego y sus dimensiones.

N°	INFLUENCIA DEL JUEGO	JUEGOS MOTORES	JUEGOS SENSITIVOS	JUEGOS INTELECTUALES	JUEGOS AFECTIVOS
1	79	30	12	14	23
2	70	31	11	11	17
3	59	26	3	6	24
4	63	26	3	10	24
5	98	34	16	16	32
6	119	47	20	20	32
7	87	39	10	13	25
8	94	41	13	15	25
9	93	39	15	15	24
10	100	42	13	17	28
11	100	37	13	19	31
12	119	47	20	20	32
13	117	52	20	20	25
14	59	26	3	6	24
15	62	26	3	9	24
16	98	34	16	16	32
17	119	47	20	20	32
18	87	39	10	13	25
19	94	41	13	15	25
20	79	30	12	14	23

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

BAREMOS DE LA VARIABLE INFLUENCIA DEL JUEGO

CATEGORÍAS	PORCENTAJE	INTERVALO	DESCRIPCIÓN.
Siempre	81% - 100%	108 - 119	La influencia del juego es muy buena
Constantemente	61% - 80%	96 - 107	La influencia del juego es buena
A veces	41% - 60%	84 - 95	La influencia del juego es regular
Rara vez	21% - 40%	72 - 83	La influencia del juego es poca
Nunca	00% - 20%	59 - 71	La influencia del juego es muy poca

TABLA N° 6 Descriptivos de la variable Influencia del Juego.

		Descriptivos	
		Estadístico	Error estándar
INFLUENCIA DEL JUEGO	Media	89,80	4,506
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 80,37 Límite superior 99,23	
	Media recortada al 5%	89,89	
	Mediana	93,50	
	Varianza	406,063	
	Desviación estándar	20,151	
	Mínimo	59	
	Máximo	119	
	Rango	60	
	Rango intercuartil	28	
	Asimetría	-,081	,512
	Curtosis	-,975	,992

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial **Corazón de María N° 267**

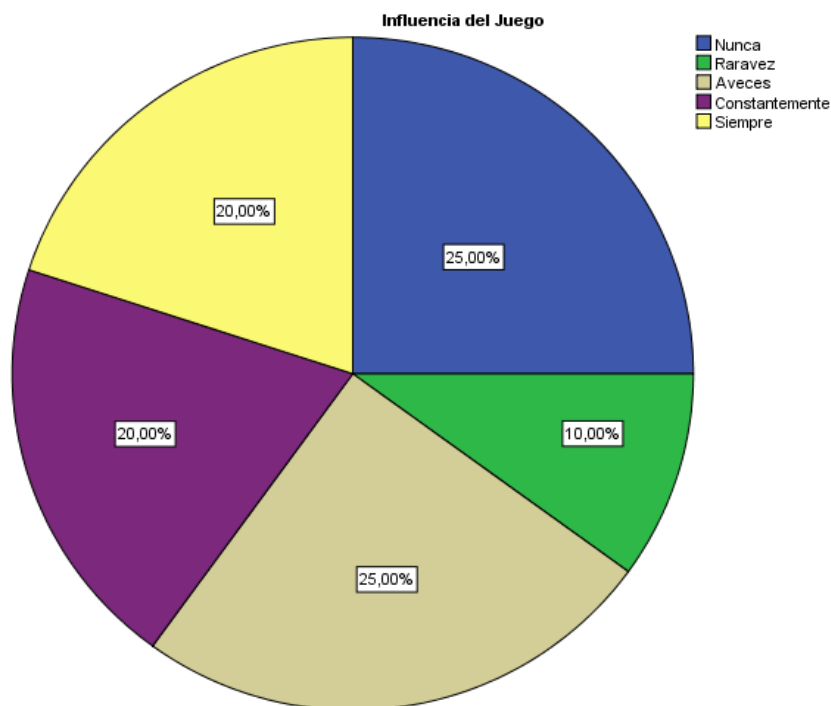
Analizando la Tabla 6, la media para la variable influencia del juego es 89,80 puntos, la cual corresponde a la categoría regular, es decir, que **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** tienen la percepción que la influencia del juego la institución es bueno. Es necesario señalar que lo ideal se encuentren en la categoría muy buena, el cual se ubica en el intervalo de 108 a 119 puntos, para que la percepción influencia del juego en los estudiantes está en la categoría muy buena.

TABLA N° 7 Resultados generales de la variable: Influencia del Juego.

		INFLUENCIA DEL JUEGO			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	25,0	25,0	25,0
	Rara vez	2	10,0	10,0	35,0
	A veces	5	25,0	25,0	60,0
	Constantemente	4	20,0	20,0	80,0
	Siempre	4	20,0	20,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

GRÁFICO N° 1 Resultados generales de la variable: Influencia del Juego.



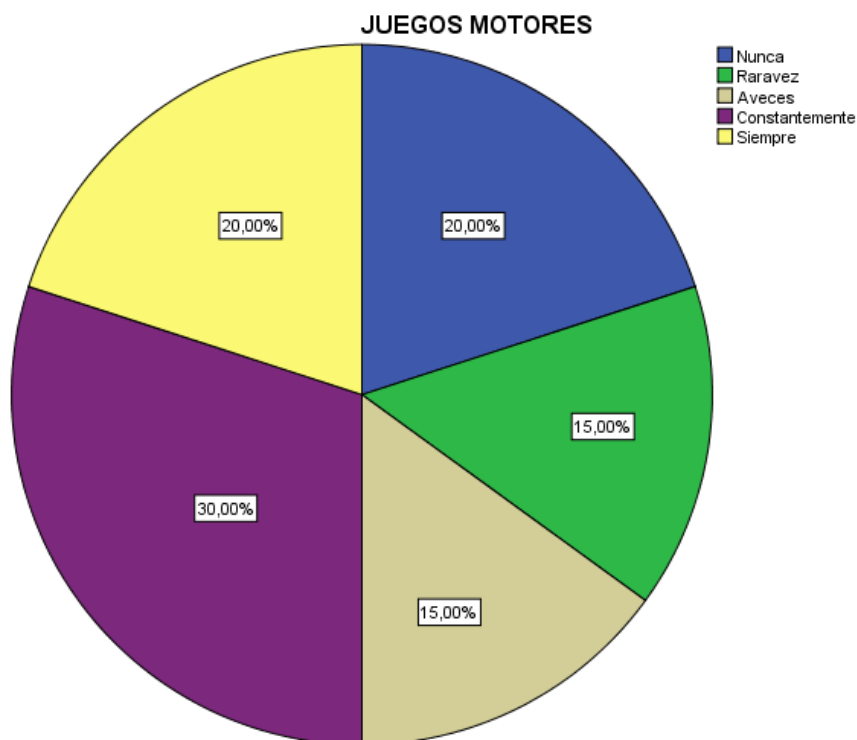
Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

Según la Tabla 7 y Gráfico 1, se puede observar que 25% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes que nunca hay influencia del juego, mientras que el 25% afirman que a veces. Y el 20% afirman que constantemente y 20% afirman que siempre; mientras que el 10% indica que rara vez hay influencia del juego.

TABLA N° 8 Resultados generales de la dimensión: Juegos Motores.

		JUEGOS MOTORES			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	20,0	20,0	20,0
	Raravez	3	15,0	15,0	35,0
	A veces	3	15,0	15,0	50,0
	Constantemente	6	30,0	30,0	80,0
	Siempre	4	20,0	20,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

GRÁFICO N° 2 Resultados generales de la dimensión: Juegos Motores.

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial **Corazón de María N° 267**

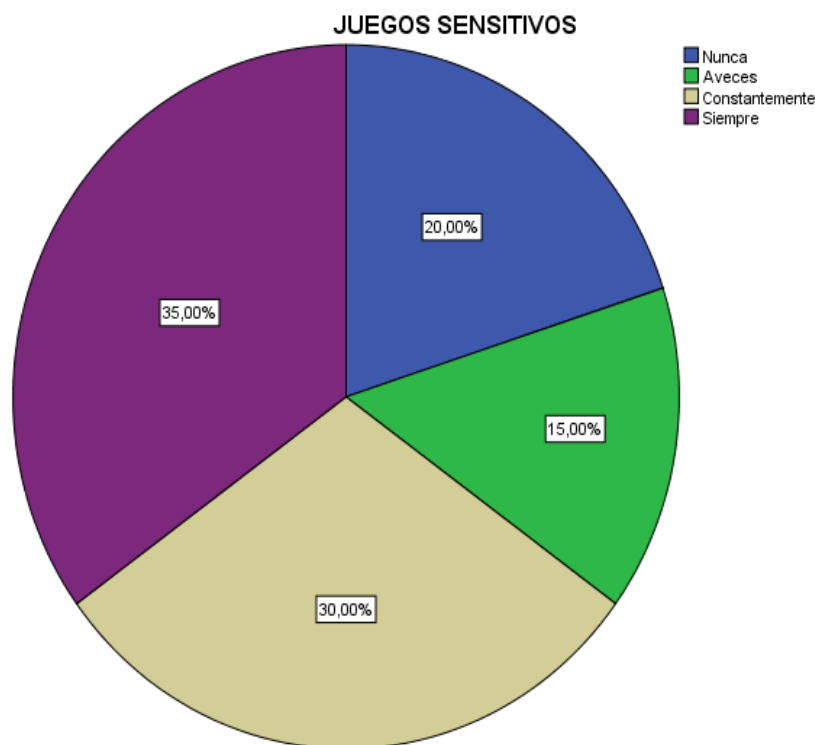
Según la Tabla 8 y Gráfico 2, se puede observar que 30% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes que constantemente se dan los juegos motores, mientras que el 20% afirman que siempre. Y el 20% afirman que nunca y 15% afirman que A veces; mientras que el 15% indica que rara vez se dan los juegos motores.

TABLA N° 9 Resultados generales de la dimensión: Juegos Sensitivos.

JUEGOS SENSITIVOS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	20,0	20,0	20,0
	A veces	3	15,0	15,0	35,0
	Constantemente	6	30,0	30,0	65,0
	Siempre	7	35,0	35,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial **Corazón de María N° 267**

GRÁFICO N° 3 Resultados generales de la dimensión: Juegos Sensitivos.

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial **Corazón de María N° 267**

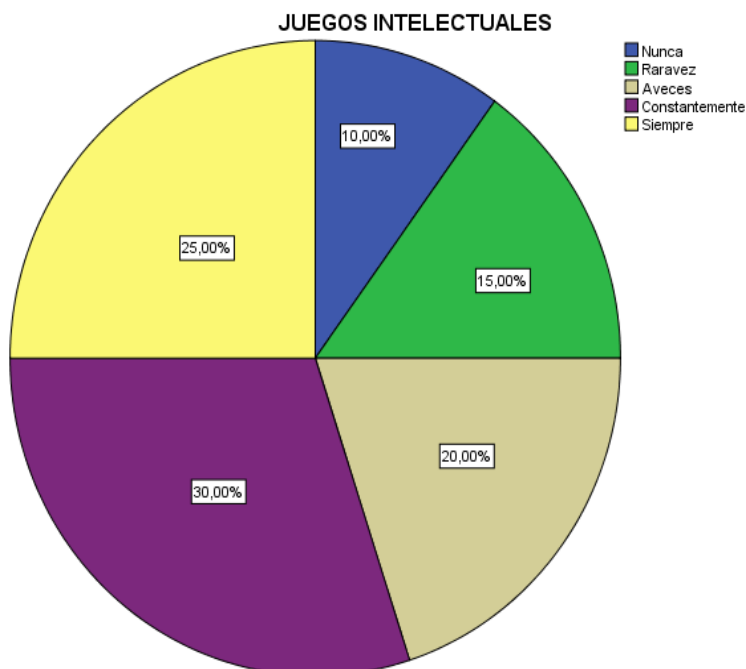
Según la Tabla 9 y Gráfico 3, se puede observar que 30% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes que constantemente hay influencia de los juegos sensitivos, mientras que el 35% afirman que siempre. Y el 20% afirman que nunca y 15% afirman que a veces hay influencia del juego.

TABLA N° 10 Resultados generales de la dimensión: Juegos Intellectuales.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	2	10,0	10,0	10,0
Raravez	3	15,0	15,0	25,0
Válido A veces	4	20,0	20,0	45,0
Constantemente	6	30,0	30,0	75,0
Siempre	5	25,0	25,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

GRÁFICO N° 4 Resultados generales de la dimensión: Juegos Intellectuales.



Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

Según la Tabla 10 y Gráfico 4, se puede observar que 30% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes que constantemente hay influencia de los juegos intelectuales, mientras que el 25% afirman que siempre. Y el 20% afirman que a veces y 15%% afirman que rara vez; mientras que el 10% indica que nunca hay influencia del juego.

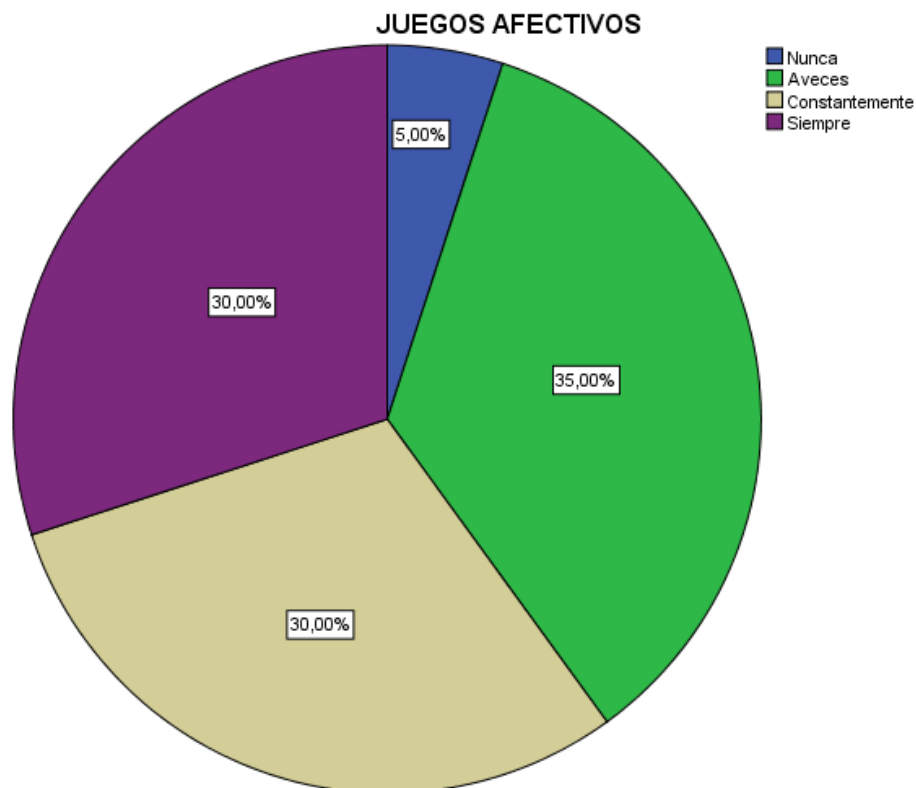
TABLA N° 11 Resultados generales de la dimensión: Juegos Afectivos.

JUEGOS AFECTIVOS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	5,0	5,0	5,0
	A veces	7	35,0	35,0	40,0
	Constantemente	6	30,0	30,0	70,0
	Siempre	6	30,0	30,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

GRÁFICO N° 5 Resultados generales de la dimensión: Juegos Afectivos.



Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

Según la Tabla 10 y Gráfico 4, se puede observar que 30% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes que constantemente hay influencia de los juegos afectivos, mientras que el 30% afirman que siempre. Y el 35% afirman que a veces y 5% afirman que nunca hay influencia de los juegos afectivos.

TABLA N° 12 Puntuaciones generales de la variable, Aprendizaje Creativo y sus dimensiones.

N°	APRENDIZAJE CREATIVO	HABILIDADES	ESTRUCTURA COGNITIVA	CONOCIMIENTOS Y DESTREZAS
1	87	39	27	21
2	85	37	27	21
3	93	41	26	26

4	92	41	26	25
5	102	50	29	23
6	109	51	30	28
7	103	49	33	21
8	104	50	27	27
9	97	49	27	21
10	100	47	28	25
11	106	52	29	25
12	115	54	33	28
13	100	45	28	27
14	93	41	26	26
15	92	41	26	25
16	102	50	29	23
17	109	51	30	28
18	103	49	33	21
19	104	50	27	27
20	87	39	27	21

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

BAREMOS DE LA VARIABLE APRENDIZAJE CREATIVO

CATEGORÍAS	PORCENTAJE	INTERVALO	DESCRIPCIÓN.
Siempre	81% - 100%	109 - 115	El Aprendizaje Creativo es muy bueno
constantemente	61% - 80%	103 - 108	El Aprendizaje Creativo es bueno
A veces	41% - 60%	97 - 102	El Aprendizaje Creativo es regular
Rara vez	21% - 40%	91 - 96	La influencia del juego es poco
Nunca	00% - 20%	85 - 90	El Aprendizaje Creativo es muy poco

TABLA N° 13 Descriptivos de la variable: Aprendizaje Creativo.

Descriptivos		Estadístico	Error estándar
APRENDIZAJE CREATIVO	Media	99,15	1,824
	Límite inferior	95,33	

95% de intervalo de confianza para la media	Límite superior	102,97	
Media recortada al 5%		99,06	
Mediana		101,00	
Varianza		66,555	
Desviación estándar		8,158	
Mínimo		85	
Máximo		115	
Rango		30	
Rango intercuartil		12	
Asimetría		-,110	,512
Curtosis		-,643	,992

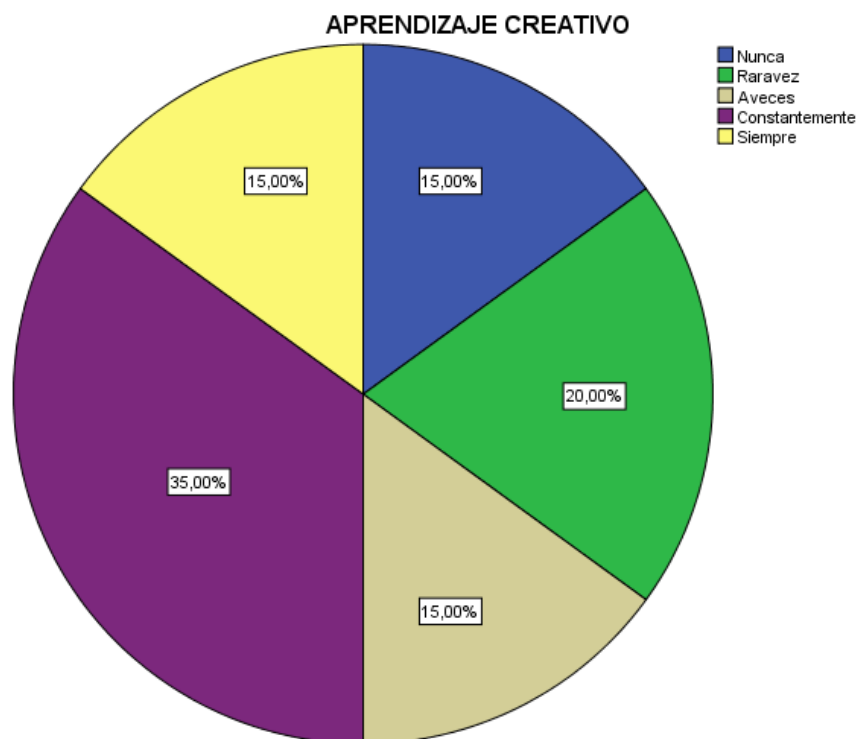
Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

Analizando la Tabla 13, la media para la variable, Aprendizaje Creativo de las respuestas de los Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267 respecto a sus estudiantes es 99,15 puntos, la cual corresponde a la categoría de regular, es decir, que los Estudiantes del de la Institución educativa se muestran en la categoría de regular mayoritariamente. Es necesario señalar que lo ideal se encuentren en la categoría comportamiento muy bueno, el cual se ubica en el intervalo de 109 a 115 puntos.

TABLA N° 14 Resultados generales de la variable: Aprendizaje Creativo.

APRENDIZAJE CREATIVO					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	15,0	15,0	15,0
	Raravez	4	20,0	20,0	35,0
	Aveces	3	15,0	15,0	50,0
	Constantemente	7	35,0	35,0	85,0
	Siempre	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

GRÁFICO N° 6 Resultados generales de la variable: Aprendizaje Creativo.

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial **Corazón de María N° 267**

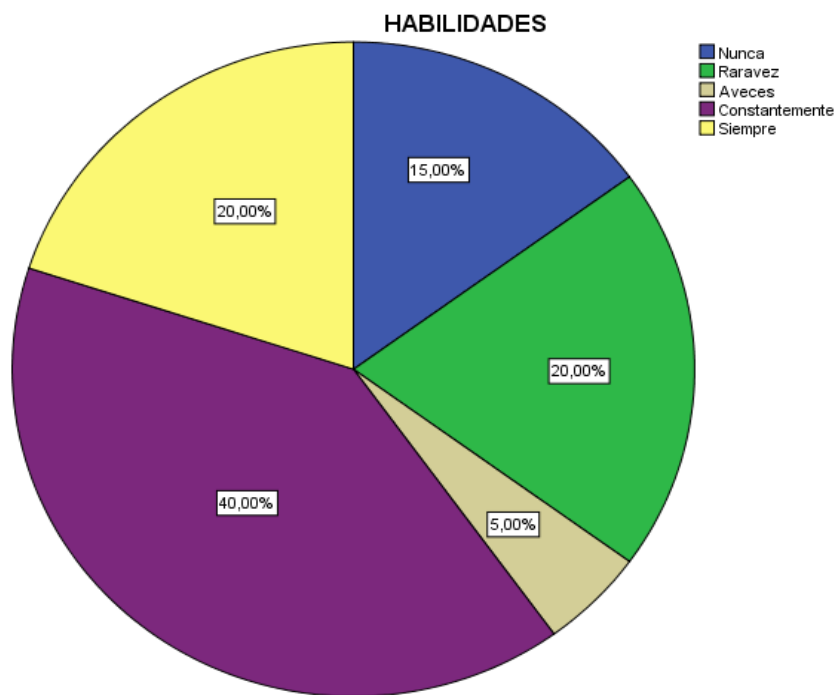
Según la Tabla 14 y Gráfico 5, se puede observar que 35% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes que constantemente se da el aprendizaje creativo, mientras que el 20% afirman que rara vez, el 15% afirman que siempre y 15% afirman que a veces; mientras que el 15% indica que nunca se da el aprendizaje creativo.

TABLA N° 15 Resultados generales de la dimensión: Habilidades.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nunca	3	15,0	15,0	15,0
Raravez	4	20,0	20,0	35,0
A veces	1	5,0	5,0	40,0
Constantemente	8	40,0	40,0	80,0
Siempre	4	20,0	20,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

GRÁFICO N° 7 Resultados generales de la dimensión: Habilidades.



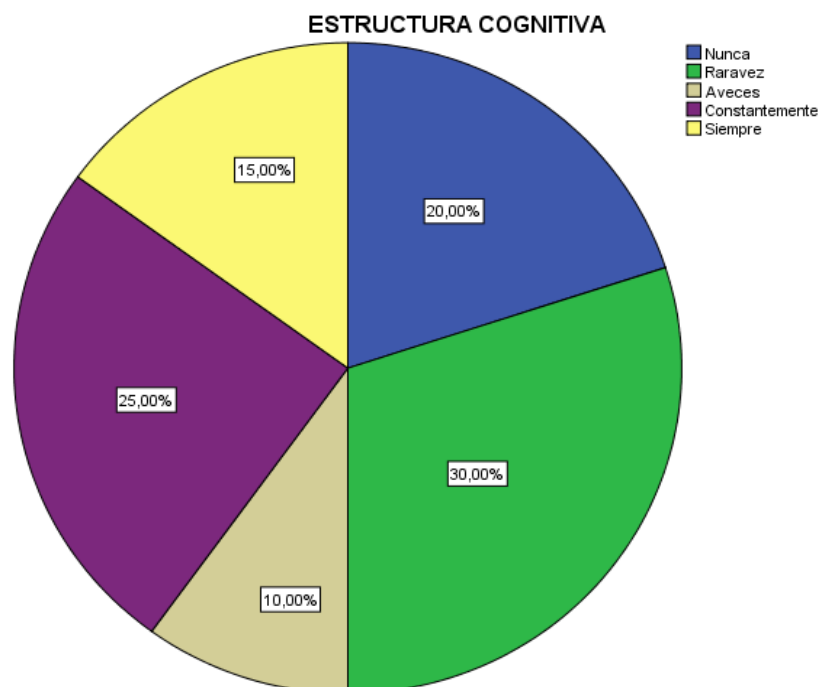
Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

Según la Tabla 15 y Gráfico 6, se puede observar que 40% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes que constantemente respecto a la dimensión habilidades, mientras que el 20% afirman que a veces. Y el 20% afirman que siempre y 15% afirman que nunca; mientras que el 5% indica que a veces hay en la dimensión habilidades.

TABLA N° 16 Resultados generales de la dimensión: Estructura Cognitiva.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nunca	4	20,0	20,0	20,0
Raravez	6	30,0	30,0	50,0
A veces	2	10,0	10,0	60,0
Constantemente	5	25,0	25,0	85,0
Siempre	3	15,0	15,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

GRÁFICO N° 8 Resultados generales de la dimensión: Estructura Cognitiva.

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

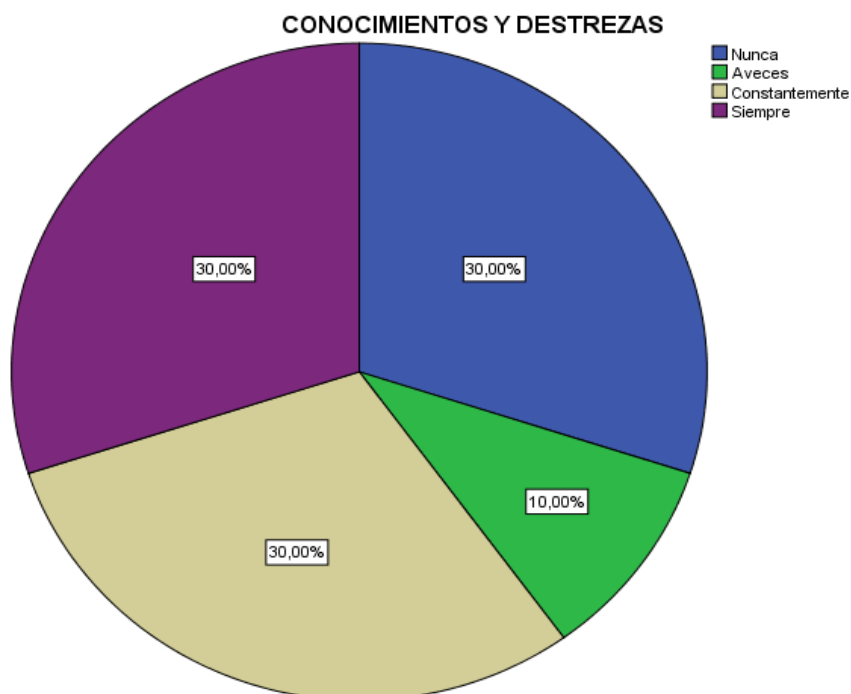
Según la Tabla 16 y Gráfico 7, se puede observar que 30% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes que rara vez hay influencia de la estructura cognitiva, mientras que el 25% afirman que constantemente. Y el 20% afirman que nunca y 15% afirman que siempre; mientras que el 10% indica que a veces hay influencia de la estructura cognitiva.

TABLA N° 17 Resultados generales de la dimensión: Conocimientos Y Destrezas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	30,0	30,0	30,0
	A veces	2	10,0	10,0	40,0
	Constantemente	6	30,0	30,0	70,0
	Siempre	6	30,0	30,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

GRÁFICO N° 9 Resultados generales de la dimensión: Conocimientos Y Destrezas.



Fuente: Docentes de la institución educativa inicial **Corazón de María N° 267**

Según la Tabla 17 y Gráfico 9, se puede observar que 30% de los Docentes de la institución educativa inicial **Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes están en la categoría de constantemente en Conocimientos Y Destrezas. Mientras que el 30% afirman que siempre. Y el 30% afirman que nunca y 10% afirman que a veces hay influencia Conocimientos Y Destrezas.

PRUEBAS DE NORMALIDAD.

Antes de realizar la prueba de hipótesis, es necesario saber que los datos recogidos, se comportan normalmente; es decir, se ajustan a la distribución, para lo cual se tendrá en cuenta lo siguiente: La muestra es grande (≥ 20 individuos), en la investigación intervienen 20 docentes del nivel inicial de la **institución educativa inicial Corazón de María N° 267**, para lo cual se utilizó el estadístico de prueba de KOLMOGOROV – SMIRNOV, con los siguientes criterios:

Sig. asintótica (bilateral) $\geq \alpha$, Los datos provienen de una distribución normal.

Sig. asintótica (bilateral) $< \alpha$, Los datos no provienen de una distribución normal.

TABLA N° 18 Prueba de normalidad.

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra			INFLUENCIA DEL JUEGO	APRENDIZAJE CREATIVO
N			20	20
Parámetros normales ^{a,b}	Media		89,80	99,15
	Desviación estándar		20,151	8,158
Máximas diferencias Absoluta extremas	Positivo		,113	,141
	Negativo		,108	,125
			-,113	-,141
Estadístico de prueba			,113	,141
Sig. asintótica (bilateral)			,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

d. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

Observando la Tabla 18, el p-valor asociado al estadístico de prueba, de Kolmogorov-Smirnov (Sig. asintót. (bilateral)) $\alpha = 0,200$; es mayor a 0.05 para ambas variables. Por lo tanto, se concluye que los datos recogidos respecto a el juego y aprendizaje creativo de los estudiantes se comportan normalmente, por lo tanto, se continua con el procedimiento de prueba de hipótesis utilizando el estadístico paramétrico de R de Pearson.

PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL.

H₀: p = 0:

Existe una relación alta entre los juegos y el proceso aprendizaje creativo de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017.

H₁: p ≠ 0:

Los juegos no influyen en alto nivel al desarrollo de los aprendizajes creativos de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

Nivel de significación:

Porcentaje de error permitido para la prueba es de 5% ($\alpha=0.05$).

Estadístico de prueba:

El estadístico de prueba sigue una distribución t de Student con n-2 grados de libertad cuya ecuación es.

$$t = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Región Crítica:

Si $\alpha=0.05$ la región crítica para 53 grados de libertad está dada por:

$$RC = \{t: |t| > 1.6741\}$$

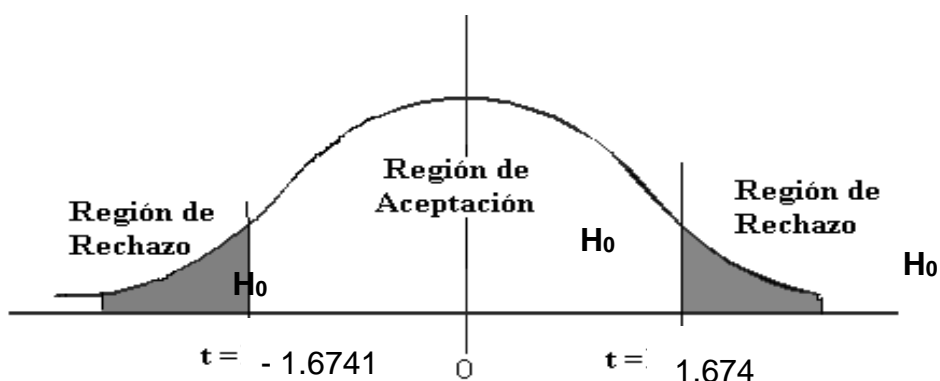


TABLA N° 19 Coeficientes de las variables: Influencia Del Juego Y Aprendizaje Creativo.

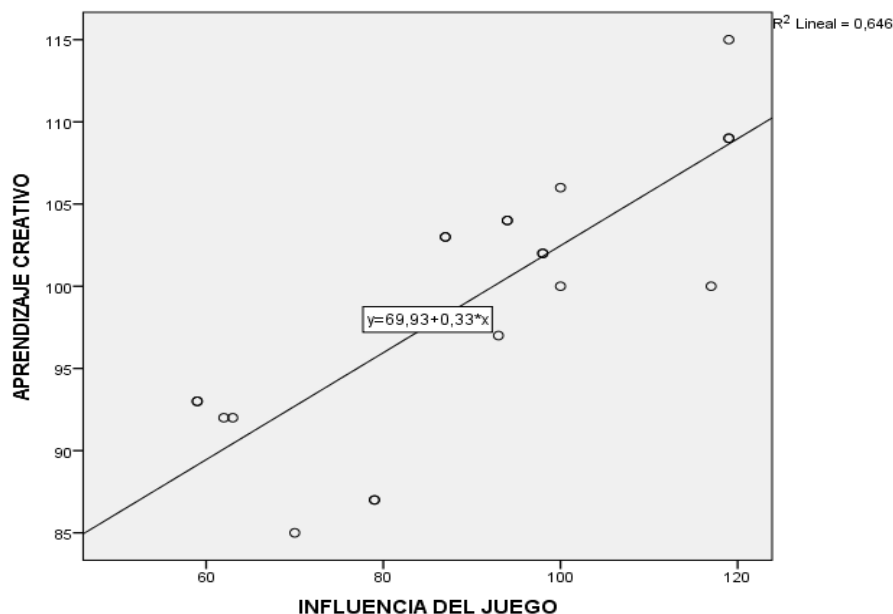
Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
	B	Error estándar	Beta		
1 (Constante)	69,928	5,219		13,400	,000

INFLUENCIA DEL JUEGO	,325	,057	,804	5,732	,000
----------------------	------	------	------	-------	------

a. Variable dependiente: APRENDIZAJE CREATIVO

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

GRÁFICO N° 10 Recta de regresión lineal entre las variables Influencia Del Juego Y Aprendizaje Creativo.



Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

Observando la Tabla 19, el estadístico t de Student calculado (5,732), está fuera de la franja de aceptación de H_0 ($5,732 > 1,6741$) entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Además, según el Gráfico 9 el modelo de regresión lineal entre las variables **Influencia Del Juego Y Aprendizaje Creativo** de los estudiantes es pertinente.

TABLA N° 20 Correlaciones de las variables: Influencia Del Juego Y Aprendizaje Creativo.

Correlaciones		INFLUENCIA DEL JUEGO	APRENDIZAJE CREATIVO
INFLUENCIA DEL JUEGO	Correlación de Pearson	1	,804**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20

APRENDIZAJE CREATIVO	Correlación de Pearson	,804**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	20	20

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

Observando la Tabla 19, el coeficiente de correlación de r de Pearson entre las variables influencia del juego docente y aprendizaje creativo de los estudiantes es de 0,804; lo cual significa una correlación directa, fuerte y significativa entre las variables analizadas, con un nivel de confianza de 95%.

TABLA N° 21 Resumen del modelo de las variables: Influencia Del Juego Y Aprendizaje Creativo.

Resumen del modelo									
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Estadísticas de cambios				
					Cambio de cuadrado de R	Cambio en F	df1	df2	Sig. Cambio en F
1	,804 ^a	,646	,626	4,987	,646	32,856	1	18	,000

a. Predictores: (Constante), INFLUENCIA DEL JUEGO

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

El coeficiente de variabilidad R cuadrado es de 0,646 como se muestra en la Tabla 21; lo cual significa que el 64,6% de los cambios observados en la variable, influencia del juego de los estudiantes es explicado por la variación de la variable aprendizaje creativo.

PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

H₀: p = 0:

Los juegos no contribuyen al desarrollo de habilidades de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

H₁: p ≠ 0:

Los juegos contribuyen al desarrollo de **habilidades** de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

Nivel de significación:

Porcentaje de error permitido para la prueba es de 5% ($\alpha=0.05$).

Estadístico de prueba:

El estadístico de prueba sigue una distribución t de Student con n-2 grados de libertad cuya ecuación es.

$$t = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Región Crítica:

Si $\alpha=0.05$ la región crítica para 53 grados de libertad está dada por:

$$RC = \{t: |t| > 1.6741\}$$

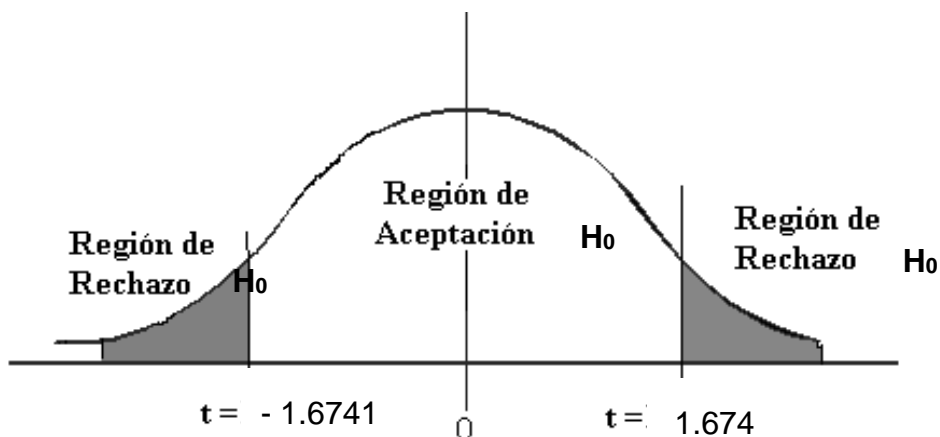


TABLA N° 22 Coeficientes de la variable Influencia del Juego y Habilidades.

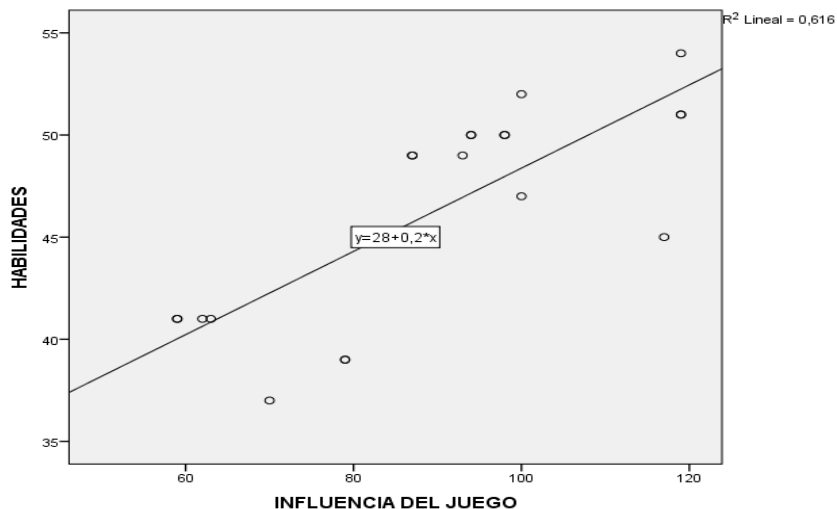
Coeficientes ^a					
Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
	B	Error estándar	Beta		
1 (Constante)	28,001	3,487		8,030	,000

INFLUENCIA DEL JUEGO		,204	,038	,785	5,372	,000
----------------------	--	------	------	------	-------	------

a. Variable dependiente: HABILIDADES

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

GRÁFICO N° 11 Recta de regresión lineal entre la variable Influencia del Juego y Habilidades.



Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

Observando la Tabla 22, el estadístico t de Student calculado (8,030), está fuera de la franja de aceptación de H_0 ($8,030 > 1.6741$) entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Además, según el Gráfico 10 el modelo de regresión lineal entre la variable **Influencia del Juego y Habilidades** de los estudiantes es pertinente.

TABLA N° 23 Correlaciones de la variable Influencia del Juego y Habilidades.

Correlaciones		INFLUENCIA DEL JUEGO	HABILIDADES
INFLUENCIA DEL JUEGO	Correlación de Pearson	1	,785**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20
HABILIDADES	Correlación de Pearson	,785**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	20	20

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

Observando la Tabla 22, el coeficiente de correlación de r de Pearson entre la variable **Influencia del Juego y Habilidades** de los estudiantes es de 0,785; lo cual significa una correlación directa, fuerte y significativa entre la variable y la dimensión analizada, con un nivel de confianza de 95%.

TABLA N° 24 Resumen del modelo de la variable Influencia del Juego y Habilidades.

Resumen del modelo									
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Estadísticas de cambios				
					Cambio de cuadrado de R	Cambio en F	df1	df2	Sig. Cambio en F
1	,785 ^a	,616	,595	3,332	,616	28,861	1	18	,000

a. Predictores: (Constante), INFLUENCIA DEL JUEGO

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

El coeficiente de variabilidad R cuadrado es de 0,616 como se muestra en la Tabla 23; lo cual significa que el 61,6% de los cambios observados en la dimensión habilidades de los estudiantes es explicado por la variación de la variable influencia del juego.

PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

H₀: p = 0:

Los juegos No influyen significativamente en la creación de estructuras cognitivas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

H₁: p ≠ 0:

Los juegos influyen significativamente en la creación de **estructuras cognitivas** de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

Nivel de significación:

Porcentaje de error permitido para la prueba es de 5% ($\alpha=0.05$).

Estadístico de prueba:

El estadístico de prueba sigue una distribución t de Student con n-2 grados de libertad cuya ecuación es.

$$t = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Región Crítica:

Si $\alpha=0.05$ la región crítica para 53 grados de libertad está dada por:

$$RC = \{t: |t| > 1.6741\}$$

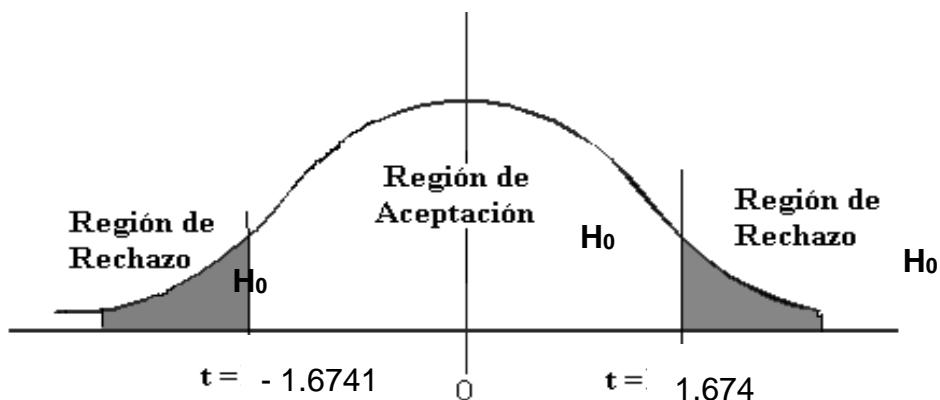


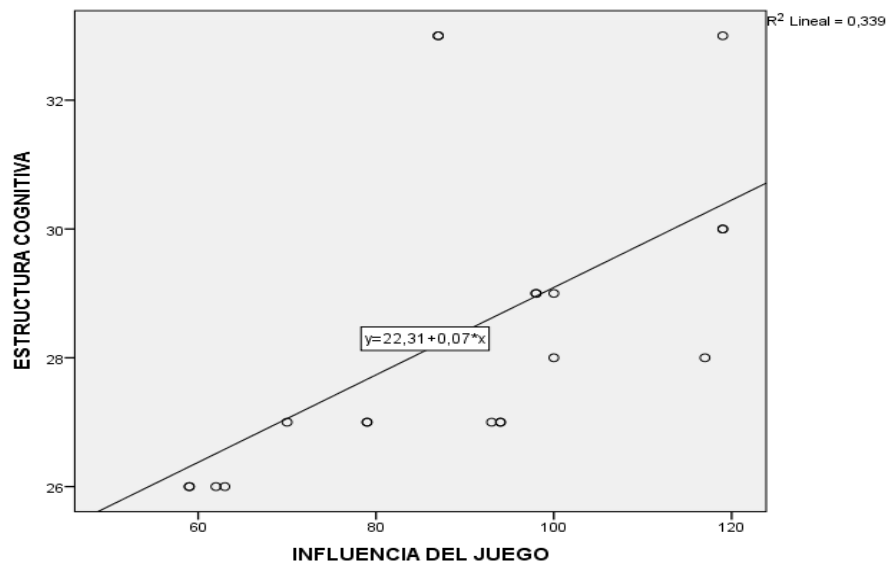
TABLA N° 25 Coeficientes de la variable Influencia Del Juego y Estructura Cognitiva.

Coeficientes ^a					
Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
	B	Error estándar	Beta		
1 (Constante)	22,306	2,053		10,865	,000
INFLUENCIA DEL JUEGO	,068	,022	,582	3,039	,007

a. Variable dependiente: ESTRUCTURA COGNITIVA

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

GRÁFICO N° 12 Recta de regresión lineal entre la variable Influencia Del Juego y Estructura Cognitiva.



Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

Observando la Tabla 24, el estadístico t de Student calculado (3,039), está fuera de la franja de aceptación de H_0 ($3,039 > 1.6741$) entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Además, según el Gráfico 11 el modelo de regresión lineal entre la variable **Influencia Del Juego y Estructura Cognitiva** es pertinente.

TABLA N° 26 Correlaciones de la variable Influencia Del Juego y Estructura Cognitiva.

		Correlaciones	
		INFLUENCIA DEL JUEGO	ESTRUCTURA COGNITIVA
INFLUENCIA DEL JUEGO	Correlación de Pearson	1	,682**
	Sig. (bilateral)		,007
	N	20	20
ESTRUCTURA COGNITIVA	Correlación de Pearson	,682**	1
	Sig. (bilateral)	,007	
	N	20	20

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

Observando la Tabla 25, el coeficiente de correlación de r de Pearson entre la Influencia Del Juego y Estructura Cognitiva es de 0,682; lo cual significa una correlación directa, moderada y significativa entre la variable y la dimensión analizada, con un nivel de confianza de 95%.

TABLA N° 27 Resumen del modelo de la variable Influencia del Juego y Estructura Cognitiva.

Resumen del modelo									
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Estadísticas de cambios				
					Cambio de cuadrado de R	Cambio en F	df1	df2	Sig. Cambio en F
1	,582 ^a	,339	,302	1,962	,339	9,234	1	18	,007

a. Predictores: (Constante), INFLUENCIA DEL JUEGO

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

El coeficiente de variabilidad R cuadrado es de 0,339 como se muestra en la Tabla 26; lo cual significa que el 33,9% de los cambios observados en la dimensión estructura cognitiva es explicado por la variación de la variable influencia del juego.

PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

H₀: p = 0:

Los juegos NO influyen en el desarrollo de conocimientos y destrezas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

H₁: p ≠ 0:

Los juegos influyen en el desarrollo de conocimientos y destrezas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017

Nivel de significación:

Porcentaje de error permitido para la prueba es de 5% ($\alpha=0.05$).

Estadístico de prueba:

El estadístico de prueba sigue una distribución t de Student con n-2 grados de libertad cuya ecuación es.

$$t = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Región Crítica:

Si $\alpha=0.05$ la región crítica para 53 grados de libertad está dada por:

$$RC = \{t: |t| > 1.6741\}$$

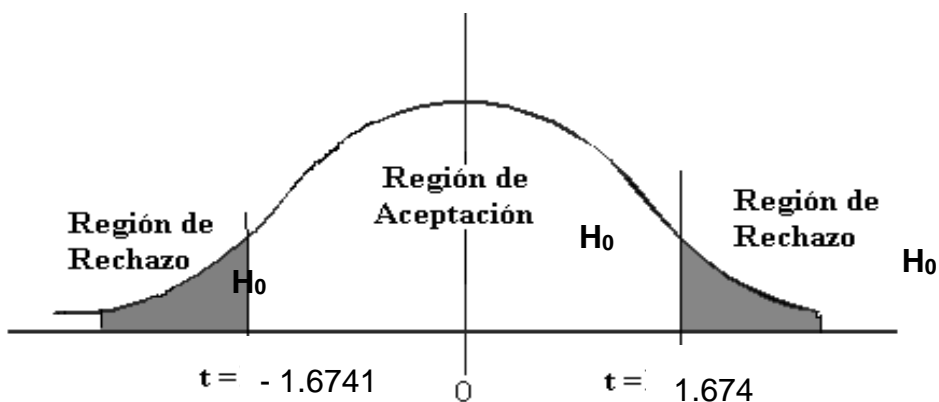


TABLA N° 28 Coeficientes de la variable Influencia del Juego y Conocimientos y Destrezas.

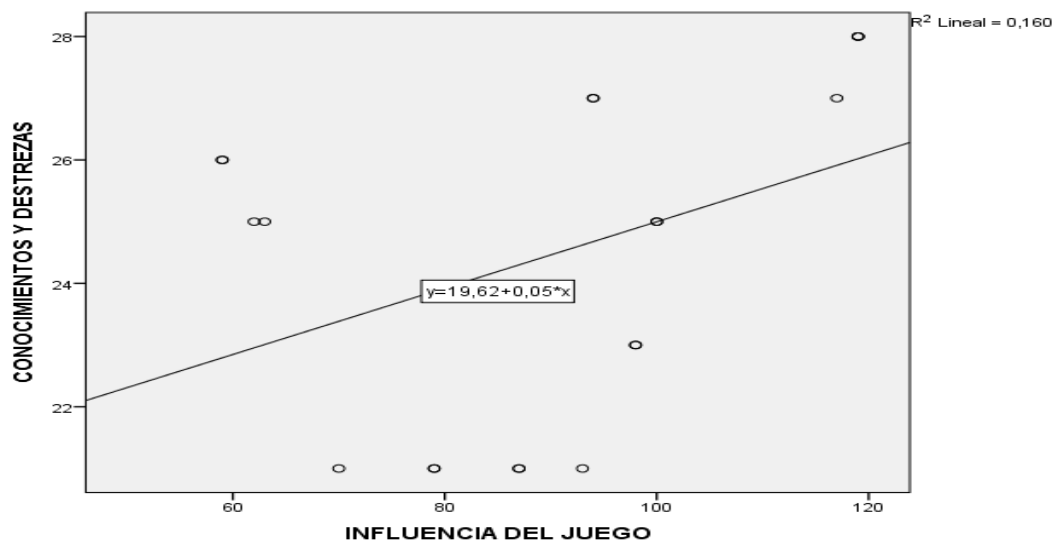
		Coeficientes ^a				
		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
Modelo	B	Error estándar	Beta			
1	(Constante)	19,622	2,664		7,365	,000
	INFLUENCIA DEL JUEGO	,054	,029	,401	1,855	,080

a. Variable dependiente: CONOCIMIENTOS Y DESTREZAS

a. Variable dependiente: ESTRUCTURA COGNITIVA

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

GRÁFICO N° 13 Recta de regresión lineal entre la Influencia del Juego y Conocimientos y Destrezas.



Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

Observando la Tabla 24, el estadístico t de Student calculado (7,365), está fuera de la franja de aceptación de H_0 ($7,365 > 1.6741$) entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Además, según el Gráfico 11 el modelo de regresión lineal entre la **Influencia del Juego y Conocimientos y Destrezas** es pertinente.

TABLA N° 29 Resumen del modelo de la variable Influencia del Juego y Conocimientos y Destrezas.

Resumen del modelo									
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Estadísticas de cambios				
					Cambio de cuadrado de R	Cambio en F	df1	df2	Sig. Cambio en F
1	,401 ^a	,160	,114	2,546	,160	3,441	1	18	,080

a. Predictores: (Constante), INFLUENCIA DEL JUEGO

Fuente: Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267

El coeficiente de variabilidad R cuadrado es de 0,160 como se muestra en la Tabla 26; lo cual significa que el 16,0% de los cambios observados en la dimensión **Conocimientos y Destrezas** es explicado por la variación de la variable **Influencia del Juego**.

4.3. Análisis y Discusión

Analizando la Tabla 6, la media para la variable influencia del juego es 89,80 puntos, la cual corresponde a la categoría regular, es decir, que **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** tienen la percepción que la influencia del juego la institución es bueno. Es necesario señalar que lo ideal se encuentren en la categoría muy buena, el cual se ubica en el intervalo de 108 a 119 puntos, para que la percepción influencia del juego en los estudiantes está en la categoría muy buena. Según la Tabla 7 y Gráfico 1, se puede observar que 25% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes que nunca hay influencia del juego, mientras que el 25% afirman que a veces. Y el 20% afirman que constantemente y 20% afirman que siempre; mientras que el 10% indica que rara vez hay influencia del juego.

Según la Tabla 8 y Gráfico 2, se puede observar que 30% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes que constantemente se dan los juegos motores, mientras que el 20% afirman que siempre. Y el 20% afirman que nunca y 15% afirman que A veces; mientras que el 15% indica que rara vez se dan los juegos motores.

Según la Tabla 9 y Gráfico 3, se puede observar que 30% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes que constantemente hay influencia de los juegos sensitivos, mientras que el 35% afirman que siempre. Y el 20% afirman que nunca y 15% afirman que a veces hay influencia del juego.

Según la Tabla 10 y Gráfico 4, se puede observar que 30% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes que constantemente hay influencia de los juegos intelectuales, mientras

que el 25% afirman que siempre. Y el 20% afirman que a veces y 15%% afirman que rara vez; mientras que el 10% indica que nunca hay influencia del juego.

Según la Tabla 10 y Gráfico 4, se puede observar que 30% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes que constantemente hay influencia de los juegos afectivos, mientras que el 30% afirman que siempre. Y el 35%% afirman que a veces y 5% afirman que nunca hay influencia de los juegos afectivos.

Analizando la Tabla 13, la media para la variable, Aprendizaje Creativo de las respuestas de los Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267 respecto a sus estudiantes es 99,15 puntos, la cual corresponde a la categoría de regular, es decir, que los Estudiantes del de la Institución educativa se muestran en la categoría de regular mayoritariamente. Es necesario señalar que lo ideal se encuentren en la categoría comportamiento muy bueno, el cual se ubica en el intervalo de 109 a 115 puntos.

Según la Tabla 14 y Gráfico 5, se puede observar que 35% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes que constantemente se da el aprendizaje creativo, mientras que el 20% afirman que rara vez, el 15% afirman que siempre y 15% afirman que a veces; mientras que el 15% indica que nunca se da el aprendizaje creativo.

Según la Tabla 15 y Gráfico 6, se puede observar que 40% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus estudiantes que constantemente respecto a la dimensión habilidades, mientras que el 20% afirman que a veces. Y el 20% afirman que siempre y 15% afirman que nunca; mientras que el 5% indica que a veces hay en la dimensión habilidades.

Según la Tabla 16 y Gráfico 7, se puede observar que 30% de los **Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267** manifiestan respecto a sus

estudiantes que rara vez hay influencia de la estructura cognitiva, mientras que el 25% afirman que constantemente. Y el 20% afirman que nunca y 15% afirman que siempre; mientras que el 10% indica que a veces hay influencia de la estructura cognitiva.

Según la Tabla 17 y Gráfico 9, se puede observar que 30% de los Docentes de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267 manifiestan respecto a sus estudiantes están en la categoría de constantemente en Conocimientos Y Destrezas. Mientras que el 30% afirman que siempre. Y el 30% afirman que nunca y 10% afirman que a veces hay influencia Conocimientos Y Destrezas.

Observando la Tabla 19, el estadístico t de Student calculado (5,732), está fuera de la franja de aceptación de H_0 ($5,732 > 1.6741$) entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Además, según el Gráfico 9 el modelo de regresión lineal entre las variables **Influencia Del Juego Y Aprendizaje Creativo** de los estudiantes es pertinente.

El coeficiente de variabilidad R cuadrado es de 0,646 como se muestra en la Tabla 21; lo cual significa que el 64,6% de los cambios observados en la variable, influencia del juego de los estudiantes es explicado por la variación de la variable aprendizaje creativo.

Observando la Tabla 22, el estadístico t de Student calculado (8,030), está fuera de la franja de aceptación de H_0 ($8,030 > 1.6741$) entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Además, según el Gráfico 10 el modelo de regresión lineal entre la variable **Influencia del Juego y Habilidades** de los estudiantes es pertinente.

Observando la Tabla 22, el coeficiente de correlación de r de Pearson entre la variable **Influencia del Juego y Habilidades** de los estudiantes es de 0,785; lo cual significa una correlación directa, fuerte y significativa entre la variable y la dimensión analizada, con un nivel de confianza de 95%.

Observando la Tabla 24, el estadístico t de Student calculado (3,039), está fuera de la franja de aceptación de H_0 ($3,039 > 1.6741$) entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Además, según el Gráfico 11 el modelo de regresión lineal entre la variable **Influencia Del Juego y Estructura Cognitiva** es pertinente.

Observando la Tabla 25, el coeficiente de correlación de r de Pearson entre la Influencia Del Juego y Estructura Cognitiva es de 0,682; lo cual significa una correlación directa, moderada y significativa entre la variable y la dimensión analizada, con un nivel de confianza de 95%.

El coeficiente de variabilidad R cuadrado es de 0,339 como se muestra en la Tabla 26; lo cual significa que el 33,9% de los cambios observados en la dimensión estructura cognitiva es explicado por la variación de la variable influencia del juego.

Observando la Tabla 24, el estadístico t de Student calculado (7,365), está fuera de la franja de aceptación de H_0 ($7,365 > 1.6741$) entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Además, según el Gráfico 11 el modelo de regresión lineal entre la **Influencia del Juego y Conocimientos y Destrezas** es pertinente.

El coeficiente de variabilidad R cuadrado es de 0,160 como se muestra en la Tabla 26; lo cual significa que el 16,0% de los cambios observados en la dimensión **Conocimientos y Destrezas** es explicado por la variación de la variable **Influencia del Juego**.

CONCLUSIONES

Se concluye que:

Existe una relación significativa y pertinente entre los juegos y el proceso aprendizaje creativo de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017. Sustentado en la Tabla 19, donde el estadístico t de Student calculado (5,732), está fuera de la franja de aceptación de H_0 ($5,732 > 1.6741$) entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Además, según el Gráfico 9 el modelo de regresión lineal entre las variables influencia del juego y aprendizaje creativo de los estudiantes es pertinente; Además el coeficiente de variabilidad R cuadrado es de 0,646 como se muestra en la Tabla 21; lo cual significa que el 64,6% de los cambios observados en la variable, influencia del juego de los estudiantes es explicado por la variación de la variable aprendizaje creativo.

Los juegos contribuyen al desarrollo de habilidades prácticas, sociales y conceptuales de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017. Sustentado en la Tabla 22, el estadístico t de Student calculado (8,030), está fuera de la franja de aceptación de H_0 ($8,030 > 1.6741$) entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Además, según el Gráfico 10 el modelo de regresión lineal entre la variable **Influencia del Juego y Habilidades** de los estudiantes es pertinente. Además, observando la Tabla 22, el coeficiente de correlación de r de Pearson entre la variable **Influencia del Juego y Habilidades** de los estudiantes es de 0,785; lo cual significa una correlación directa, fuerte y significativa entre la variable y la dimensión analizada, con un nivel de confianza de 95%.

El juego contribuye significativamente a crear estructuras cognitivas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017. Sustentado en la Tabla 24, el estadístico t de Student calculado (3,039), está fuera de la franja de aceptación de H_0 ($3,039 > 1.6741$) entonces, se rechaza la hipótesis nula

y se acepta la hipótesis alterna. Además, según el Gráfico 11 el modelo de regresión lineal entre la variable influencia del juego y estructura cognitiva es pertinente. Finalmente observando la Tabla 25, el coeficiente de correlación de r de Pearson entre la Influencia Del Juego y Estructura Cognitiva es de 0,682; lo cual significa una correlación directa, moderada y significativa entre la variable y la dimensión analizada, con un nivel de confianza de 95%.

El juego favorece en alto nivel en los conocimientos y destrezas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017. Sustentado en la Tabla 24, el estadístico t de Student calculado (7,365), está fuera de la franja de aceptación de H_0 ($7,365 > 1.6741$) entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Además, según el Gráfico 11 el modelo de regresión lineal entre la influencia del juego y conocimientos y destrezas es pertinente. Además, el coeficiente de variabilidad R cuadrado es de 0,160 como se muestra en la Tabla 26; lo cual significa que el 16,0% de los cambios observados en la dimensión **Conocimientos y Destrezas** es explicado por la variación de la variable **Influencia del Juego**.

SUGERENCIAS

Ya que se detectó que existe una relación significativa y pertinente entre los juegos y el proceso aprendizaje creativo de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata. Es necesario que los docentes del nivel inicial realicen su práctica educativa emprendiendo estrategias lúdicas que generen un aprendizaje activo y participativo en los niños.

Al encontrar una clara influencia de los juegos en el desarrollo de habilidades prácticas, sociales y conceptuales de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata. Será necesario incidir seriamente en este aspecto pedagógico, generando compromiso en los docentes para trabajar utilizando las estrategias lúdicas y desarrollar futuros ciudadanos comprometidos con el desarrollo de la sociedad con claros fundamentos conceptuales de la realidad diversa.

Al haber encontrado que el juego contribuye significativamente a crear estructuras cognitivas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata. Los docentes y los gestores de las instituciones educativas deben tomar conciencia de la aplicación del juego en el proceso de aprendizaje cognitivo de los niños; ya que a partir de un juego se puede enfocar una realidad veraz que se suscitara en un futuro desenvolvimiento y participación del futuro ciudadano.

El juego favorece en alto nivel en los conocimientos y destrezas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata. Por lo que se debe considerar en el programa curricular la utilización de estrategias lúdicas que acentúan la formación integral de los estudiantes y particularmente la los conocimientos y destrezas.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.

- Bennett, S. (1973) “La creatividad y la personalidad”. Editorial Trillas, Barcelona. (pp. 34-45)
- Calero, Mavilo (2003) “el juego como un medio de aprendizaje”. Alfomega Grupo Editor. (pp. 110-121)
- Cevallos, Ana (1994) “creatividad, inteligencia y rendimiento académico en niños de 9 a 12 años de centros educativos estatales y particulares de la ciudad de Lima” (pp. 4-10)
- Cuba Morales, Nery L. Palpa Medrano, Estefani (2015) “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara”. para optar al título profesional de Licenciado en educación especialidad: A. P. Educación inicial A.S. Niñez temprana. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle Facultad de educación inicial. Lima – Perú.
- Gutiérrez Málaga, Samuel Ruiz (2010) Práctica educativa y creatividad en educación infantil en educación infantil. Universidad de Málaga - Facultad de Ciencias de la Educación, Departamento de Métodos de Investigación e Innovación Educativa tesis doctoral. Málaga, 2010
- Leyva Garzón Ana María (2011) Tesis: “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil” Pontificia Universidad Javeriana Facultad de Educación Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil Bogotá, II Periodo de 2011.
- Menchen, Dadamia y Martinez (1984) “Creatividad”. Editorial Llango. Bogota Colombia. (pp. 80-85)

- Montero Gavilán Griselda Rosse (2015) “El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial” Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación en la Mención de Didáctica de la Enseñanza de Educación Inicial. Universidad San Ignacio de Loyola - Línea de investigación: Enseñanza de la matemática por medio del juego Lima – Perú 2015
- Riquero Pacheco Andrea (2017) “Contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de Educación Inicial “Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Educación. Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación con especialidad en Educación Inicial que presenta la bachiller: San Miguel- Lima – Perú.
- Segura, Irma (2002) “creatividad en un grupo de niños que han sufrido y que no han sufrido maltrato en la ciudad de Trujillo” (pp. 12-16).

ANEXOS.

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA.

TÍTULO: “Influencia del juego en el proceso de aprendizaje creativo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES / DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>GENERAL ¿Cuál es el nivel de relación que existe entre los juegos y el proceso aprendizaje creativo de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017?</p> <p>Específicos:</p> <p>¿De qué manera los juegos promueven las habilidades en los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017?</p> <p>¿Cómo contribuye el</p>	<p>GENERAL Determinar cuál es el nivel de relación que existe entre los juegos y el proceso aprendizaje creativo de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017</p> <p>Objetivos Específicos: Conocer el nivel de influencia de los juegos en las habilidades de los niños de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017</p> <p>Establecer cómo el juego contribuye a la creación de estructuras cognitivas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017</p> <p>Determinar el nivel de contribución del juego en el desarrollo de</p>	<p>GENERAL Ha: Existe una relación alta entre los juegos y el proceso aprendizaje creativo de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017.</p> <p>Ho: Los juegos no influyen en alto nivel al desarrollo de los aprendizajes creativos de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017</p> <p>Hipótesis Específicas: Ha: Los juegos contribuyen al desarrollo de habilidades prácticas, sociales y conceptuales de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017</p> <p>Ho: Los juegos no contribuyen al desarrollo de habilidades prácticas, sociales y conceptuales de los niños</p>	<p>VARIABLE Los juegos</p> <p>DIMENSIONES: Motores Sensitivos Intelectuales Afectivos</p> <p>VARIABLE 2 Aprendizaje creativo</p> <p>DIMENSIONES: Habilidades Estructuras cognitivas Conocimientos y destrezas.</p>	<p>Método de la Investigación: Método cuantitativo. Hipotético deductivo.</p> <p>Tipo de la Investigación: Básico descriptivo</p> <p>Diseño de la investigación: Descriptivo correlacional</p> <p>3.4. Diseño de Investigación</p> <p>Se trabajará con una sección de cinco años con el esquema es el siguiente</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <pre> graph LR OYM[O Y M] --> A1[] OYM --> A2[] OYM --> A3[] </pre> </div>

<p>juego a crear estructuras cognitivas en los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017?</p> <p>¿En qué nivel el juego favorece a sus conocimientos y destrezas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017?</p>	<p>conocimiento y destrezas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017</p>	<p>de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017</p> <p>Ha: El juego contribuye significativamente a crear estructuras cognitivas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017</p> <p>Ho: El juego no contribuye significativamente a crear estructuras cognitivas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017</p> <p>Ha: El juego favorece en alto nivel a sus conocimientos y destrezas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017.</p> <p>Ha: El juego no favorece en alto nivel a sus conocimientos y destrezas de los niños de la Institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017</p>		<p>oy = Variable Independiente (Juego)</p> <p>ox = Variable Dependiente (Aprendizajes creativos)</p> <p>r = Relación de variables</p> <p>3.5. Población y muestra de estudio</p> <p>Está constituido por 20 docentes con experiencia en la enseñanza de niños de 5 años de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267.</p> <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Encuesta. cuestionario * Registro de evaluación. <p>Tratamiento estadístico</p> <ul style="list-style-type: none"> * Tablas. Gráficos. Cuadros * Medidas de tendencia central y de dispersión. * Estudio de fiabilidad Alfa de Cronbach.
--	--	---	--	--

				Análisis de correlación lineal. Coeficiente de correlación de Spearman.
--	--	--	--	--

Anexo 02

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: “Influencia del juego en el proceso de aprendizaje creativo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017.

VARIABLES DE INVESTIGACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE 1 El juego	Motores	Fuerza Velocidad Resistencia Regulación y dirección del movimiento Adaptación y cambios motrices Orientación Equilibrio Ritmo Anticipación Diferenciación Coordinación Aprendizaje motor Agilidad <i>Movilidad</i>
	Sensitivos	Juegos Visuales Juegos auditivos Juegos Táctiles Juegos Gustativos Juegos Olfativos

		Sensoriales de orientación
	Intelectuales	Percepción Memoria Atención Pensamiento Lenguaje
	Afectivos	Placer Satisfacción Motivación Exterioriza emociones Agresividad Sexualidad Fomenta su autoestima Autoconfianza Comunicación entre iguales y adultos Solución de conflictos
VARIABLE 2 aprendizaje creativo	Habilidades	Habilidades conceptuales Habilidades Sociales Habilidades Prácticas
	Estructura cognitiva	Resolución de problemas creativos y abstractos. Expresión de opiniones Actividades de involucramiento Expresión de oraciones complejas Inicios de la escritura Tiempo y función del mundo Curiosidad por conocer
	Conocimientos y destrezas	Desarrollan el pensamiento. Realizan acciones concretas

		Simpatía Aversión
--	--	----------------------

Anexo 03

MATRIZ DEL INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

TÍTULO: “Influencia del juego en el proceso de aprendizaje creativo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017”

DIMENSIÓN	INDICADORES	PESO	N° DE ITEMS	ITEMES Y/O REACTIVOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
D1. Juegos Motores	Fuerza Velocidad Resistencia Regulación y dirección del movimiento Adaptación y cambios motrices Orientación Equilibrio Ritmo Anticipación Diferenciación Coordinación Aprendizaje motor agilidad Movilidad			1. Los juegos para incrementar la fuerza de los niños se desarrolla en la I.E. 2. Los juegos para incrementar la velocidad de los niños se desarrolla en la I.E. 3. Los juegos para incrementar la resistencia de los niños se desarrolla en la I.E. 4. Con los juegos que se desarrollan en la I.E. se regulan la dirección y movimiento adecuado de los niños. 5. Los juegos de orientación de los niños se desarrollan en la I.E. 6. Los juegos para incrementar el equilibrio de los niños se desarrolla en la I.E. 7. Los juegos para mejorar el ritmo de los niños se desarrolla en la I.E. 8. Los juegos de anticipación de los niños se desarrollan en la I.E. 9. Se realizan juegos de Diferenciación en la I.E. 10. Se realizan juegos de Coordinación en la I.E. 11. Se realizan juegos de Aprendizaje motor en la I.E. 12. Se realizan juegos de agilidad en la I.E. 13. Se realizan juegos de movilidad en la I.E.	0=Nunca 1= A veces 2=Frecuentemente 3=Siempre

<p>D2. Juegos sensitivos</p>	<p>Juegos Visuales Juegos auditivos Juegos Táctiles Juegos Gustativos Juegos Olfativos Sensoriales de orientación</p>			<p>14. Se realizan Juegos Visuales con los niños en la I.E. 15. Se realizan Juegos auditivos con los niños en la I.E. 16. Se realizan Juegos para desarrollar el sentido táctil de los niños en la I.E. 17. Se realizan Juegos para desarrollar el gusto en los niños en la I.E. 18. Se realizan Juegos para desarrollar el olfato en los niños en la I.E.</p>	<p>0=Nunca 1= A veces 2=Frecuentemente 3=Siempre</p>
<p>D3 Juegos Intelectuales</p>	<p>Percepción Memoria Atención Pensamiento Lenguaje</p>			<p>19. Se realizan juegos perceptivos con los niños de la institución educativa. 20. Se realizan juegos de memoria con los niños de la institución educativa. 21. Se realizan juegos de atención con los niños de la institución educativa. 22. Se realizan juegos para incrementar el pensamiento de los niños de la institución educativa. 23 Se realizan juegos para mejorar el lenguaje oral y escrito de los niños de la institución educativa.</p>	<p>0=Nunca 1= A veces 2=Frecuentemente 3=Siempre</p>
<p>D4 Juegos Afectivos</p>	<p>Placer Satisfacción Motivación Exterioriza emociones Agresividad Sexualidad Fomenta su autoestima Autoconfianza Comunicación entre iguales y adultos Solución de conflictos</p>			<p>23. Los juegos que se realizan generan placer en los niños de la I.E. 24. Los juegos que se realizan satisfacen a los plenamente a los niños de la I.E. 25. Los juegos que se realizan mejoran la motivación de los niños de la I.E. 26. Los juegos que se realizan los docentes en la I.E. les ayudan a exteriorizar sus emociones. 27. Los juegos que se realizan los docentes en la I.E. les ayudan a reducir su agresividad. 28. Los juegos que se realizan los docentes en la I.E. les ayudan a fomentar su autoestima.</p>	<p>0=Nunca 1= A veces 2=Frecuentemente 3=Siempre</p>

				<p>29. Los juegos que se realizan los docentes en la I.E. les ayudan a mejorar su auto confianza.</p> <p>30. Los juegos que se realizan los docentes en la I.E. les ayudan a mejorar su comunicación con sus semejantes y con los adultos.</p> <p>31. Los juegos que se realizan los docentes en la I.E. les ayudan a solucionar los conflictos con sus compañeros.</p>	
D5 Habilidades	<p>Habilidades conceptuales</p> <p>Habilidades Sociales</p> <p>Habilidades Prácticas</p>			<p>32. Los niños con los juegos mejoran sus habilidades de expresión verbal.</p> <p>33. Los niños con los juegos aprenden a escuchar y discernir.</p> <p>34. Los niños con los juegos mejoran sus habilidades de lectura y escritura.</p> <p>35. Los niños con los juegos descubren conceptos como la del dinero.</p> <p>36. Los niños con los juegos mejoran su independencia.</p> <p>37. Los niños con los juegos mejoran sus relaciones sociales.</p> <p>38. Los niños con los juegos incrementan sus responsabilidades.</p> <p>39. Los niños con los juegos van conociendo las reglas.</p> <p>40. Los niños con los juegos mejoran su carácter.</p> <p>41. Los niños con los juegos aprenden a comer solos.</p> <p>42. Los niños con los juegos aprenden vestirse solos.</p> <p>43. Los niños con los juegos aprenden a controlar sus esfínteres</p> <p>44. Los niños con los juegos aprenden actividades como cocinar, lavar, usar el teléfono tender la cama y usar el transporte.</p> <p>45. Los niños con los juegos aprenden las reglas de seguridad como prevenir accidentes o pedir ayuda.</p>	<p>0=Nunca</p> <p>1= A veces</p> <p>2=Frecuentemente</p> <p>3=Siempre</p>

<p>D6 Estructura cognitiva</p>	<p>Resolución de problemas creativos y abstractos. Expresión de opiniones Actividades de involucramiento Expresión de oraciones complejas Inicios de la escritura Tiempo y función del mundo Curiosidad por conocer</p>			<p>46. Los niños con los juegos aprenden a resolver problemas creativamente. 47. Los niños con los juegos aprenden a resolver problemas abstractos. 48. Los niños con los juegos son capaces de expresar opiniones. 49. Los niños con los juegos aprenden a convivir con los demás. 50. Los niños con los juegos aprenden a hablar con claridad utilizando oraciones complejas. 51. Los niños con los juegos aprenden a escribir. 52. Los niños con los juegos conocen como funciona el mundo 53. Los niños con los juegos entienden los conceptos de tiempo. 54. Los niños con los juegos incrementan su curiosidad.</p>	
<p>D7 Conocimientos y destrezas</p>	<p>Desarrollan el pensamiento. Realizan acciones concretas Simpatía Aversión</p>			<p>55. Los niños con los juegos incrementan sus niveles de pensamiento. 56. Los niños con los juegos aprenden a imaginar y fantasear. 57. Los niños con los juegos aprenden como agrupar, separar, color, forma tamaño. 58. Los niños con los juegos manejan su esquema corporal. 59. Los niños con los juegos incrementan su simpatía. 60. Los niños con los juegos aprenden a resolver problemas creativamente. 61. Los niños con los juegos descubren situaciones de aversión.</p>	

Imágenes del proceso de aplicación de la investigación.



FOTO N° 1 Docente respondiendo el instrumento de investigación en la I.E. Inicial Corazón de María.



FOTO N° 2 Docente respondiendo el instrumento de investigación en la I.E. Inicial Corazón de María.



FOTO N° 3 Docente respondiendo el instrumento de investigación en la I.E. Inicial Corazón de María.



FOTO N° 4 Docente respondiendo el instrumento de investigación en la I.E. Inicial Corazón de María.



FOTO N° 5 Docente respondiendo el instrumento de investigación en la I.E. Inicial Corazón de María.



FOTO N° 6 Docente respondiendo el instrumento de investigación en la I.E. Inicial Corazón de María.