

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN**



**PROGRAMA DE JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y LA  
CAPACIDAD DE CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS  
EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA – CHOTA**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE:  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:  
VENTURA OLIDEN, YOVANI GUADALUPE**

Chiclayo, 28 de noviembre de 2018

**PROGRAMA DE JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y LA  
CAPACIDAD DE CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN  
UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA – CHOTA**

PRESENTADA POR:

**VENTURA OLIDEN, YOVANI GUADALUPE**

A la Facultad de Humanidades, de la  
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo,  
para optar el título de:

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

APROBADA POR:

---

Mgtr. Cordova Pissani, María Valentina

PRESIDENTE

---

Mgtr. Pisfil Becerra, María del Carmen

SECRETARIO

---

Mgtr. Campos Ugaz, Osmer Agustín

ASESOR

## DEDICATORIA

A *Dios* que me dió la oportunidad de vivir y regalarme una familia maravillosa.

A mis queridos padres: *Elena Oliden López* y *Mario Ventura Gastulo*, por su apoyo incondicional y compañía.

A mi adorado hijo *Maikol Adrian Carrasco Ventura*, por su amor infinito y el motor y motivo de salir adelante.

A mi esposo: *José Alberto Carrasco Soplapuco* que con su experiencia, me ha enseñado a sobresalir adelante.

Gracias a ellos que me han brindado todo lo que soy como persona, con ética y principios, todo ello con una inmensa dosis de amor sin pedir nada a cambio.

## **AGRADECIMIENTO**

El presente trabajo se realizó gracias al apoyo de mi estimado profesor Osmer Campos Ugaz que me ayudó a corregir minuciosamente el informe con la parte estadística, así mismo agradecer a la profesora María Córdova Pisanni y a la profesora Judith Bazán Barrantes por sus consejos, comentarios, sugerencias y las respectivas correcciones con las que cumplí en elaborar una adecuada organización en el trabajo realizado.

A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 317 Iraca Chica – Chota, por brindarnos su apoyo para realizar este trabajo permitiéndonos ingresar a sus aulas para estar en contacto con los estudiantes; así mismo a los niños, padres de familia y a todas aquellas personas que, de una u otra forma, colaboraron o participaron en la realización de esta investigación y nos brindaron su confianza en todo el trabajo.

# ÍNDICE

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTO**

**RESUMEN**

**ABSTRACT**

<b>CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN</b>	<b>08</b>
<b>CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL</b>	<b>13</b>
2.1. Marco Filosófico – Antropológico	<b>13</b>
2.2. Marco Teórico	<b>14</b>
2.3. Marco Conceptual	<b>22</b>
<b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>31</b>
3.1. Enfoque y tipo de la investigación	<b>31</b>
3.2. Diseño de la investigación	<b>31</b>
3.4. Población, muestra y muestreo	<b>31</b>
3.5. Técnicas de recolección de datos	<b>32</b>
3.6. Técnicas de procesamientos de datos	<b>34</b>
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	<b>35</b>
<b>CAPÍTULO V: PROPUESTA</b>	<b>48</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>67</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>68</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>70</b>

## RESUMEN

La investigación se realizó con finalidad de potenciar el desarrollo de la creatividad en niños de la I.E. Inicial N° 317 Iraca Chica, con fines orientados a optimizar el proceso de la fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad para el desarrollo del mismo, con metas para el sector educativo. Por ello, se realizó el estudio develando características que presenta el problema para generar alternativas de solución.

El problema que se planteó fue ¿Cómo desarrollar la creatividad a través de un programa de juegos de construcción en niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 317 de la Ciudad de Chota en el marco de un programa Educativo?, cuyo objetivo general fue: Diseñar un programa, con rigor científico, de juegos de construcción para promover la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 317 Iraca Chica – Chota 2014, así mismo en los específicos: identificar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 317 Iraca Chica – Chota 2014 y determinar las características de validez, confiabilidad y pertinencia del programa de juegos de construcción para potenciar la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 317 Iraca Chica – Chota 2014.

La naturaleza del problema y los objetivos conducen a determinar un análisis de teorías relacionadas con creatividad y juegos de construcción

Se aplicó el test de triángulo en los niños, con el propósito de conocer percepciones en relación a su creatividad; cuyos resultados obtenidos fueron (pág. 40 – Evaluación general): el 15 % (3 niños) corresponde a un nivel alto, un 20 % (4) han alcanzado un nivel medio y en cuanto al 65% (13), no tienen desarrollada la creatividad y esto se debe a que no hay un estímulo de juegos para desarrollar la creatividad en ellos.

Es por ello que esta investigación propone un programa de juegos que cumple con cualidades esenciales de validez, confiabilidad y pertinencia sustentado en la teoría de Guilford.

**Palabras clave:** juegos de construcción y creatividad

## ABSTRACT

The research was conducted with the aim of promoting the development of creativity in children E.I Initial No. 317 Iraca Girl purposes aimed at optimizing the process fluency, flexibility, originality and elaboration for its development, with goals for education. Therefore, the study revealing characteristics that presents the problem to generate alternative solutions was performed.

The problem raised was how to develop creativity through a program of building sets for children 5 years of EI Initial No. 317 of the City of Chota within the framework of an educational program ?, whose general objective was: Design a program with scientific rigor, building sets to promote creativity in children 5 years of EI Initial No. 317 Iraca Girl - Chota 2014, also in the specific: identify the level of creativity in children 5 years of EI Initial No. 317 Iraca Girl - Chota 2014 and determine the characteristics of validity, reliability and relevance of the program for building sets encourage creativity in children 5 years of EI Initial No. 317 Iraca Girl - Chota 2014.

The nature of the problem and determine the objectives lead to an analysis of related theories and creativity building games

Torrance test was applied in children, in order to meet perceptions in relation to their creativity; the results obtained were: 15% (3 children) corresponds to a high level, 20% (4) has reached an average level and about 65% (13), have developed creativity and this is because there is a stimulus of games to develop creativity in them.

That is why the program proposal complies with essential qualities of validity, reliability and relevance in upholding the theory of Guilford.

**Keywords:** building sets and creativity.

# CAPÍTULO I

## Introducción

La investigación es un aporte al conocimiento, en particular en lo relativo al efecto o consecuencias de las formas de ser y de actuar de los docentes, teniendo presente que el niño debe ser el centro de atención, para un mejor desarrollo de enseñanza aprendizaje.

A comienzos del siglo XXI, la UNESCO (2002), mencionó que en los estudios realizados por Países de Latino América, indicaron que los docentes no se preocupan por utilizar estrategias metodológicas para fomentar la creatividad de sus niños. Pues cabe resaltar que una de las estrategias más importantes utilizadas en la educación de los niños pequeños es el juego, ya que es una actividad primordial en la vida de un niño, pues durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse, el mismo tiene como ventajas el desarrollo cerebral ya que lo ayuda a aprender y a crecer mejor, también el dinamizar los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea, considerando que una de las palabras mágicas en la educación de hoy es la CREATIVIDAD, una persona informada con preparación para utilizar la información es una persona creativa, capaz de solucionar problemas, por lo tanto, es necesario desarrollar el potencial creador de cada individuo.

Guilford en sus estudios (1950-1957), describió los rasgos de la personalidad creativa; distingue entre rasgos y facultades. Los rasgos son relativamente permanentes, mientras que una aptitud es la disposición de una persona para aprender ciertas cosas. Esta facultad puede ser innata y puede estar determinada por la influencia del entorno o por una interacción de ambas realidades. La personalidad creativa se caracterizó por los rasgos y facultades siguientes: fluidez, flexibilidad, elaboración, originalidad, sensibilidad a los problemas y redefinición: siendo los cuatro primeros aspectos los que inicia en la infancia.

Señaló Hwlock, citado por Ortega (2012), “se requiere de su formación por el camino de la creatividad” (p.54). Plantea, este autor, que aunque la creatividad es innata se debe desarrollar, porque de lo contrario el niño y la niña se acostumbran a seguir patrones establecidos por los adultos, lo que les impedirá tomar decisiones acertadas en el futuro. Es por ello necesario que la maestra jardinera utilice estrategias metodológicas que

permitan a los niños, resolver, solucionar una problemática que acontezca, ya que favorecerá el desarrollo del pensamiento crítico, fomentando juegos lúdicos como la construcción entre otros. Flores (2007), citado por Ortega (2012 b) refiere que las estrategias metodológicas son instrumentos que permiten al docente incentivar a los niños y niñas a ejecutar diversas actividades en los espacios de aprendizaje con la finalidad de desarrollarse integralmente”. Considerando el planteamiento del autor, se infiere que para poder desarrollar la creatividad en los niños, pues es necesario utilizar diversidad de juegos y estrategias, puesto que logra a incentivar virtudes y valores don donde poco a poco el niño podrá investigar, descubrir, experimentar, crear, etc.

En nuestro país existen múltiples problemas en el ámbito educativo, haciendo hincapié en que no se despierta la creatividad, esto mayormente se ve en instituciones nacionales, pues encontramos a docentes que solamente trabajan por trabajar en el cual no se sienten motivadas para enseñar a gusto, pues esto es un gran problema no solo para ellas, como no utilizar juegos simbólicos, juegos sensoriales, juegos motores y sobre todo en juegos de construcción, sino para los niños que ellos son los más afectados, pues obstruyen sus capacidades, sus habilidades, su creatividad. La especialista Malú Echevarría, educadora de nivel inicial formada en la PUCP, con amplia experiencia en teatro para niños y juego expresivo, ha preparado un taller de “Artes y cuentos para niños” en el cual buscará dar las pautas para desarrollar el talento y la creatividad de cada niño. Este taller está orientado para niños de 4 a 6 años y está estructurado para obtener los mejores resultados con los engreídos de la casa. Es por ello que el Proyecto Educativo Nacional (2006) menciona sobre la infinidad de cosas que a veces hacemos caso omiso al pedido del programa, pues menciona que “El principio de actividad sustenta la participación de los educandos en el proceso educativo, es decir que el niño aprende aquello que experimenta, aprende su propia actividad, a partir de motivos que lo impulsan a la acción, aprende por ensayo y error, por aproximaciones sucesivas, y por actividades y responde a sus necesidades e intereses. Bajo este principio, el Ministerio de Educación (2010) recomienda la utilización del juego como medio pedagógico, así como la realización de experiencias directas con objetos concretos o medios auxiliares y experiencias que posibilitan a los niños aplicar lo aprendido por medio del trabajo”.

Cabe mencionar que el juego es lo primordial para que los niños se estimulen y puedan aprender infinidad de cosas, las cuales van a conllevar a ser mejores profesionales.

También menciona que “En educación inicial pueden utilizarse diversidad de juegos: sensoriales, funcionales, de imitación, simbólicos o dramáticos, juegos psicomotrices, juegos musicales, juegos de construcción”. (Minedu 2010). Siendo menester que a través de los juegos se vuelve significativo el aprendizaje en el niño y sin duda es la docente quien debe propiciar tareas ejecutadas en equipo, juegos socializadores y diversos juegos en el cual los niños van a percibir presencia de otros niños y poder superar el ego natural de su propia edad, para que puedan alcanzar logros, metas y un pensamiento objetivo, resaltado a la creatividad, pues esto van de la mano ya que el juego ayuda al paso formativo y sobre todo al desarrollo de la misma.

En el Proyecto Educativo Nacional (2006) menciona que “El principio de la creatividad, está presente en el proceso educativo del niño, siendo una necesidad cuya satisfacción es importante para el óptimo desarrollo del ser humano en crecimiento. En ese sentido, para el desarrollo de la creatividad de la expresión creadora de los niños, se dice que debe existir una motivación interna, un clima abierto y liberal de activa comunicación con los demás, en un medio ambiente rico y estimulante para la sensibilidad y la imaginación, basándose principalmente en experiencias personales vividas”

La región Cajamarca no es ajena a esta problemática, pues es motivo de alerta y preocupación global, es decir de autoridades, padres de familia, alumnos, profesores visualizando de manera más detallada, se ha tomado como muestra en la ciudad de Chota a la Institución Educativa de inicial, primaria y secundaria de menores N° 317 Iraca Chica, pues a través de observaciones realizadas, nos damos cuenta que en dicha entidad, existen dificultades como la falta de atención e interés por parte de los docentes, determinando el desarrollo en que se encuentran los niños y niñas, no demuestran capacidad para plantear y solucionar problemas, no expresan: interés por realizar sus actividades por descubrir su mundo circundante, mucho menos exploran, ni descubren las propiedades de los materiales que se les ofrecen en la sesiones de aprendizaje, por otro lado no desarrollan sus capacidades y habilidades científicas en situaciones conflictivas y no aplica adecuadamente las estrategias elegidas por ellos mismos. En su actividad comunicativa existen restricciones en su interacción entre niños, demuestran poca originalidad en sus trabajos, se encuentran con limitaciones para ser espontáneos en los acontecimientos de sus vidas diarias. Estos aspectos mencionados anteriormente arrojan un nivel bajo de creatividad, en los niños y niñas de 5 años de la I.E. Inicial N° 317 Iraca Chica

Ante esta problemática se creyó conveniente investigar sobre el juego, haciendo hincapié en el juego de construcción que va con la creatividad, para que el niño pueda desarrollar mejor sus neuronas y se sienta capaz de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, imaginación y la historia de su propia vida. A su vez se propuso un programa basado en juegos de construcción para mejorar el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años, donde se tuvo en cuenta las diferentes teorías que contienen estas variables.

El problema que se propuso fue: ¿Cómo desarrollar la creatividad a través de un programa de juegos de construcción en niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 317 de la Ciudad de Chota en el marco de un programa Educativo?

Ante esta problemática se creyó conveniente proponernos una serie de objetivos que ayudaron a cumplir la solución, entre ellos fue el objetivo general: Diseñar un programa, con rigor científico, de juegos de construcción para promover la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 317 Iraca Chica – Chota 2014. En cuanto a los objetivos que fueron los específicos, tenemos: Identificar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 317 Iraca Chica – Chota 2014 y determinar las características de validez, confiabilidad y pertinencia del programa de juegos de construcción para potenciar la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 317 Iraca Chica – Chota 2014.

Para dicha problemática también se realizó una justificación donde alude el para qué y el porqué del trabajo que se investigó.

Por ello fue importante realizar el trabajo porque es inevitable contar con una gama de juegos que vigorice la acción educativa, pues según Jacinto (2007), dice que el juego es básicamente recreación y que el niño transforme la realidad, ya que este dinamiza los procesos de aprendizaje y el desarrollo evolutivo de manera espontánea. Como es conocido, el Juego de Construcción es el más pertinente en los distintos campos y más aún en el ámbito educativo, puesto que proporciona innumerables ventajas. El juego de construcción, permite al niño a poder imaginarse muchas cosas inocentes de su propia edad, sin más preámbulo con este juego el niño desarrolla su creatividad al máximo, que lo ayudará a aprender y a crecer mejor cada día.

En tal sentido, esta investigación se realizó porque es necesario e indispensable que los niños, estando inmersos en una sociedad cambiante que cada día les exige más –

conllevándolos hasta el punto de tener molestias en clase – conozcan y profundicen el juego de construcción, así mismo que el docente conozca este tipo de juego, donde tuvo que contribuir a que estos niños demuestren su potencial en creatividad y sean una parte del éxito constructivo. Pues es necesario que el profesor este netamente capacitado, no tomar el juego como una necesidad de soltarse de los niños sino de darle vida al juego y sobre todo saber por qué juegan, qué desarrollan con los juegos, que destrezas existen en los juegos de tal manera que los niños van a potenciar sus habilidades, capacidades, buscar soluciones nuevas frente a un problemas, generar ideas nuevas para diferentes situaciones dadas, etc.

En ese orden de ideas, la investigación anheló ser una realidad para concebir una variedad de juegos de construcción, con el objetivo de desarrollar la creatividad en niños de cinco años de la I.E. Inicial N° 317 Iraca Chica – Chota 2014; como estímulo para imaginar, interactuar, adquirir la capacidad de pensar en términos de procesos, es decir profundizar cosas, desarrollar tácticas para afrontar problemas difíciles y aparentemente indisolubles.

## **CAPÍTULO II**

### **Marco Referencial**

Dentro del marco referencial se consideró el marco filosófico – antropológico, marco teórico y marco conceptual.

#### **2.1. Marco filosófico - antropológico**

Dentro del marco filosófico – antropológico Yepes (2000), afirma que “el ser humano es el único que es capaz de pensar y de conocer todas las cosas; significa tener conciencia de sí mismo, existiendo. Así mismo que el ser humano existe, asumiendo los riesgos que implica vivir de manera consciente”.

Parafraseando al autor, se dice que el ser humano como sujeto que se conoce y posee a sí mismo crea, experimenta, conoce y tiene la capacidad para juzgar el mundo. Ese mundo que tiene el ser humano es originariamente nuestro mundo. Compartimos el mundo con los demás.

Kant (1989), menciona que antropológicamente los seres humanos no son medios sino fines en sí mismos. En este sentido, el autor mencionaba que “la persona no es un objeto sino un deber. Un deber en el sentido de que es responsable de construir su historia y su mundo, un deber social, en el sentido de que el mundo mismo participa en la libertad circunstancial del hombre mismo. Ser libre se encuentra condicionado a la alteridad del ente que está en las mismas circunstancias mismas, sin embargo, el rol que maneja, socialmente hablando, va siendo diferente, lo cual no me exime de tomar en cuenta la posibilidad del ejercicio de la libertad de cada individuo”.

Cabe mencionar que ambos autores reflejan a la persona humana como un autor capaz de crear, imaginar, ser libre y de eso se trató la investigación en que la persona desde niño tiene que ser creativo a través de varios impulsos y motivaciones en donde él mismo es dueño de sus actos, el cual se beneficiará en su vida. Además de ello el autor menciona que se debe crear la integralidad educativa, pues tiene un sentido y un proceso de formación permanente, que no termina en los ámbitos escolares. Por ello es que recomienda que “es necesario por lo tanto una plataforma antropológica capaz de tratar el

tema de la educación y alcanzar puntos a favor no sólo desde la perspectiva del aula, sino como proyecto social, el cual pueda involucrar a diferentes áreas de la vida contemporánea, para fortalecer la realidad integral de los niños.

## **2.2. Marco Teórico**

Dentro del marco teórico, hemos visto los antecedentes del cual se pudo ver que a nivel internacional, específicamente en Caracas, se ubicó un estudio de Ortega (2012) En esta investigación el objetivo primordial fue proponer un plan de estrategias metodológicas dirigidas al docente para el fomento de la creatividad en los niños y niñas del centro de educación inicial, la autora hace énfasis en aspectos negativos como que la docente no considera los juegos simbólicos, representación y de construcción, juega por el solo hecho de jugar, no tomando interés en la capacidad de los estudiantes.

La autora concluyó manifestando que los docentes muy poco emplean las estrategias metodológicas que permitan estimular en los niños y niñas habilidades y destrezas para el desarrollo de la creatividad, lo que indica que estos se ubican en un nivel bajo de creatividad.

Por tanto, esta propuesta por sus características fue un insumo importante para la elaboración del proyecto, ya que me ayudó a ver los modelos de estrategias que ha empleado en su tesis.

Así mismo Biscay (2007), profesora de Educación Inicial en Argentina, específicamente en la Universidad de San Andrés, en su investigación acerca de un análisis de la formación lúdica del profesor de Educación Inicial desde los lineamientos curriculares, donde hace mención que el juego siempre ha sido considerado como la forma más adecuada de enseñar a niños pequeños y ha ocupado un lugar privilegiado en la historia de la educación infantil como un medio para facilitar la enseñanza, hacerla placentera y creativa al transmitir la cultura escolar respetando las características del niño y sus intereses. Afirma también que una pedagogía basada en el juego aseguraría la calidad educativa en el nivel. Esta fuente ayudó a mi investigación, porque al utilizar el juego de construcción, se desarrolló la creatividad en los niños, situación que se presentó como problemática.

En nuestro país los autores Morelato, Carrada, Ison (2013) Universidad San Martín de Porras, en Lima presentaron la investigación el cual indaga la relación existente entre la creatividad y los procesos atencionales en niños que han sido víctimas de situaciones de maltrato. Los resultados hallados en la comparación entre las muestras señalaron, como es esperable, un mejor desempeño creativo en los niños que han vivido situaciones de maltrato, porque en sus escuelas utilizaron al juego como metodología de trabajo educativo. Existiendo una relación directa entre estas dos variables e incluso en ocasiones los niños con atención dispersa suelen ser más creativos. En este sentido, puede decirse que en la medida que se fortalece la atención desde las metodologías dinámicas como el juego se fortalecen recursos protectores. Asimismo si a su vez éste se integra a la potenciación de la creatividad, variable fundamentalmente vinculada a la capacidad de ser flexible, productivo y original, también se pueden desarrollar nuevos recursos protectores frente a la adversidad. Por lo tanto estos resultados abrieron un espacio para pensar que se debe fomentar la creatividad, desde el uso del juego, como recursos cognitivos facilitadores de procesos de resiliencia en niños en riesgo.

En el marco teórico también abarcaremos sobre los instrumentos a medir y términos a definir:

### **2.2.1. Test de Torrance:**

Torrance (1977), define al Test como la prueba que consta de tres subtest: a) componer un dibujo; en esta prueba el sujeto debe completar un dibujo a partir de un estímulo dado (figuras geométricas), y se puntúa la originalidad y elaboración. La puntuación en originalidad se basa en la frecuencia de aparición del objeto dibujado (cuanto mayor sea la frecuencia de aparición del dibujo menor la puntuación asignada) y la elaboración; b) acabar un dibujo; consta de diez estímulos que el sujeto debe completar. En este sub-test se evalúa, para cada estímulo, originalidad y elaboración en los mismos términos que en el sub-test anterior, además de flexibilidad y fluidez. La flexibilidad se puntúa en función del número de categorías utilizadas por el sujeto en los ítems, y la fluidez, en función de la producción de diferentes dibujos; c) figuras geométricas; en esta prueba el sujeto debe realizar un dibujo a partir de figuras dadas, con la condición de que las figuras sean parte central del dibujo. El número de estímulos presentados en este sub-test son 12. Se puntúan originalidad, elaboración, flexibilidad y fluidez.

En el proceso de adaptación de la prueba figurativa del test de pensamiento creativo de Torrance en su forma, se establecieron las puntuaciones y escalas para la evaluación de cada uno de los componentes de la creatividad (originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración).

Menciona Torrance (1977), que primero parte de una instrucción, donde se ubican los indicadores que se evaluarán y colocar la puntuación para cada indicador y por último el baremo según nivel alto, medio o bajo.

### **2.2.2. Programa:**

“El programa es la enunciación ordenada de los conocimientos en una asignatura y de los medios necesarios para guiar el aprendizaje de los alumnos; estos medios son las actividades, los problemas, los proyectos, etc. que deben realizar los alumnos”. (Graña, 2003).

Cabe mencionar que es un conjunto de actividades planificadas sistemáticamente, que inciden diversos ámbitos de la educación dirigidas a la consecución de objetivos diseñados institucionalmente y orientados a la introducción de novedades y mejoras en el sistema educativo. Las Características esenciales de los Programas, son las siguientes las cuales son mencionadas por el mismo autor:

- Son materiales elaborados con una finalidad didáctica.
- Utilizan el ordenador como soporte y el alumno realiza las actividades.
- Son interactivos, contestan las acciones de estudiantes y permiten un diálogo.
- Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al trabajo.
- Son fáciles de usar. Son necesarios para utilizar estos programas aunque este tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer.

El estudio entiende por programa a lo citado por Pérez (2000), quien señala que la palabra programa “es un documento en que se integra los objetivos educativos, a lograr a través de determinados contenidos, con un plan de acción su servicio, plan en el que incluimos la evaluación de carácter formativo como un elemento más, en sintonía y armonía con todos ellos”.

El autor refiere que el programa debe tener una secuencia lógica que a continuación las detalla:

- Nombre del Programa
- Datos informativos
- Fundamentación
- Objetivos
- Metodología
- Modelo teórico – (respaldo del programa)
- Modelo gráfico
- Características
- Cronograma
- Evaluación

Finalmente termina con el marco del programa que se quiere dar a conocer y evaluar.

El programa planteado en esta investigación incluye la ejecución de sesiones de aprendizaje (en este caso sería el marco del programa), las cuales se han tenido en cuenta para la elaboración del trabajo de investigación, las cuales se pueden apreciar en la pág. 47 donde se muestra la propuesta del programa.

### **2.2.3. Enfoque teórico:**

El programa de juegos de construcción para la creatividad en los niños de inicial, toma un enfoque teórico con la teoría de la Creatividad y las bases que debe tener el juego para que tenga soporte y sustento a la investigación que se desarrolló.

El programa tomó como modelo a la Teoría Factorial, el mismo que es teoría de la creatividad; donde el máximo representante es Guilford.

#### **a) Teoría de la Creatividad**

##### **Teoría factorial**

Mitjans (1995), alude que “Bajo esta teoría se expone el proceso creativo a partir de factores intelectuales y varios rasgos de la personalidad, tanto desde ópticas teóricas como experimentales”.

Pues menciona también que en el caso de los factores intelectuales el máximo representante es Guilford con su teoría del pensamiento divergente, cuyo encuadre generaría, en complementación con el pensamiento convergente operaciones relacionadas, con la fluidez de ideas, asociación, expresión, flexibilidad, originalidad y elaboración semántica.

Guilford (1978), con su interpretación factorial “propone concebir la personalidad como una hiperesfera en “n” dimensiones. En este modelo conceptual geométrico, cada dimensión o variable constituye un concepto de referencia para explicar una realidad psicológica determinada, como puede ser la ejecución de un test”.

A su vez el autor menciona que su técnica consistía en establecer hipótesis sobre características relevantes al pensamiento creador, definidas en forma de rasgos que luego se trataba de identificar en las casillas de su modelo del intelecto, modelo teórico que pretende abarcar la explicación de todas las dimensiones intelectuales humanas.

El autor al hablar de dimensiones, hace mención a la *fluidez* donde permite establecer con claridad las diferencias en cuanto a la cantidad de ideas que cada uno es capaz de producir espontáneamente, la *flexibilidad* como habilidad de abandonar viejos caminos en el tratamiento de los problemas y llevar el pensamiento por nuevas direcciones. La *originalidad* es el concepto asociado a la creatividad y su medida.

Cabe mencionar que cuando hablamos de creatividad, tenemos que tener en cuenta dos tipos de pensamiento, según Guilford (1978). El pensamiento creativo se puede dividir en: convergente y divergente.

En cuanto al pensamiento convergente busca solucionar los problemas en una sola dirección, teniendo una respuesta lógica, convencional o vertical.

En cambio en el pensamiento divergente busca la mejor solución para resolver problemas a los que siempre afronta como nuevos, tomando varias direcciones, teniendo una respuesta holística y una cantidad de resoluciones posibles.

Guilford (1978) alude que el pensamiento divergente tiende más al concepto de creatividad.

Por otro lado comenta Mitjans (1995), “que dentro del estudio de los factores o rasgos psicológicos asociados a la creatividad se tienen varias investigaciones realizadas, especialmente a través de cuestionarios y test, especialmente por S. Rimm en Wisconsin, con los cuestionarios GIFT (Group Inventory for Finding Creative Talent) y el test de Torrance, con los que se investigan factores tales como imaginación independencia, capacidad de invención, formas conceptuales ideológicas, flexibilidad, variedad de respuestas, originalidad, etc., e, inclusive, investigaciones, que sin dejar factoriales, constituyen una ampliación de las mismas, tales como: los aspectos creadores del pensamiento (Guilford, Getzel, Jackson), las motivaciones cognitivas de la creatividad (Berlyne, Harlow, Piaget), los estilos cognitivos (Witkin), etc.”

No cabe duda que esta investigación es muy significativa para ver el nivel de creatividad en niños y sobre todo el aporte que brindan el autor para ver diversidad de factores que existen en la creatividad.

## **b) Bases del juego**

Piaget (1982), menciona las bases psicológicas y psicológicas las cuales pasa a detallar:

### **- Bases psicológicas del juego**

La asimilación y la acomodación son dos procesos esenciales en la constitución de las formas primitivas y pre verbales de la inteligencia. En este contexto, el juego empieza, según él, cuando se produce la disociación entre asimilación y acomodación.

Para este autor los juegos se clasifican en: Juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas, los cuales corresponden a los tres niveles de la inteligencia: sensorio motor, representativo y reflexivo.

**El juego de construcción** Decroly y Monchamp (1932), menciona que el juego de construcción “es donde prima la exploración y la búsqueda por dominar las posibilidades combinatorias que tienen los objetos. Así los bloques se superponen,

se arman torres para luego derribarlas, se domina el terreno alineando un bloque junto a otro y cubriendo largas y amplias extensiones.

A medida que los niños crecen y adquieren dominio sobre el material, comienzan a guiar sus construcciones por los objetos o escenarios que están tratando de representar”.

Sarlé y Rosas (2005), refiere que “Los juegos de construcción son juegos con objetos. De ahí que los materiales que se utilicen son de suma importancia: de su variabilidad dependerá el tipo de construcción, los descubrimientos, creaciones o invenciones que los niños puedan realizar, los desafíos que provoque su manipulación, etc.

**El juego de ejercicio** consiste en prácticas que pretenden la asimilación funcional de una conducta, acompañada de un placer y de un sentimiento de potencia. Se puede dividir en dos categorías los puramente sensorios motores y los juegos pensamiento.

**El juego simbólico** no viene a suprimir el ejercicio sensorio motor, sino que se subordina a él, son púas sensorias motoras y simbólicas, en la medida en que el simbolismo se integra en los otros elementos.

Además sus funciones se agregan cada vez más el simple ejercicio, la compensación, realizado de deseos y la liquidación de conflictos.

Cabe aludir que del juego de ejercicio y del simbólico se pasa a la construcción de clases (abstracción), que es el resultado del descubrimiento de regularidades que conducirán a la formulación de reglas, y así, al juego de reglas; pero una vez que éstas se han establecido pueden surgir preguntas acerca de ellas y desembocar en un juego secundario de ejercicio, que parte de generalizaciones previas y que se convierten en un juego simbólico en el momento en que toma parte la imaginación; este juego simbólico puede llevar nuevamente a la construcción de clases (abstracción), volviendo a repetir el ciclo.

**El juego de reglas** presenta también una parte de los ejercicios sensoriomotor y de imaginación simbólica, pero además añade un elemento nuevo: la regla, que resulta de la organización colectiva de las actividades lúdicas.

Así pues el juego de reglas marca el debilitamiento del juego infantil y el pase al juego propiamente adulto, juego que presenta un equilibrio sutil entre la asimilación al yo -principio de todo juego- y la vida social.

### **- Bases pedagógicas del juego:**

El juego tiene un inmenso alcance pedagógico. Cada educador se orienta fácilmente hacia las aplicaciones que considere deseables sin olvidar, sin embargo, que en la educación el juego no ha de ser un fin en sí, sino solamente uno de los medios más eficaces para educar al niño.

Desde un punto de vista pedagógico refiere Moreno (2007), que el juego es un gran medio cognoscitivo, afectivo y social. Además de todo lo dicho en relación con la situación de aprendizaje y el desarrollo de la inteligencia, el juego determina capacidades estimables también en formas de conducta que expresan la adquisición de la conciencia del yo, de la afirmación de su personalidad, el autocontrol, la capacidad de observación, el sentido crítico y selectivo, la fuerza imaginativa, el poder creador y hábitos de orden, perseverancia y atención.

El juego ayuda a desarrollar la función simbólica que permite al niño representar algo por su significante. El juego de reglas no sólo desarrolla el pensamiento lógico mediante las abstracciones que supone el descubrimiento de las regularidades y su generalización, sino que, a la vez, favorece el sentido comunitario mediante la aceptación y cumplimiento de esas reglas.

### ***Reglas***

También Moreno (2007), nos alcanza algunas reglas que el juego debe tener:

- Prescindir de los preparativos largos y complicados.
- Ser de fácil aprendizaje, pero tener un reglamento fijo y fundamentado.
- No depender de una mera casualidad o depender de ella generalmente.
- Entretener a un número no muy reducido de jugadores.
- Estar en directa relación con la cantidad y el espacio de que se dispone.
- Prescindir de los jugadores-espectadores.
- Movilizar a todos los jugadores.

- Tener un equilibrio entre la actividad y el descanso.
- Tener variantes y no repetir siempre lo mismo.
- Exigir a los jugadores una gran habilidad y destreza.
- Poder volverse a jugar con el mismo interés de la primera vez. Gustar ante todo a la juventud.

### **2.3. Marco Conceptual**

Cabe recalcar que en este aspecto abarcaremos acerca de las variables tanto el juego como la creatividad.

#### **2.3.1. El juego (Etimología):**

El juego es un término en constante movimiento y crecimiento que forma parte de nuestra manera de vivir y de pensar, el juego es sinónimo de conducta humana.

Según Moreno (2007) “la etimología de la palabra juego se da de acuerdo a las distintas sociedades, he aquí alguna de ellas”

La raíz del vocablo juego aparece en indoeuropea como algo, que significa dudar, vacilar y moverse.

En hebreo aparece, en el Antiguo Testamento, en la forma sahaq, aquí se refiere al juego aunque su significado primero es reír, broma, también danzar y jugar.

En chino aparece como Wan (referida al juego infantil), los Cheng (para referirse a cualquier juego de competición) y sai (juego de competición en el que se alcanza algún premio o un certamen, torneo o campeonato).

En japonés se utiliza el sustantivo asaba (para referirse a juego) y el verbo asobu significa jugar en general, diversión, distracción, excursión, recrearse, jugar a los dados.

En inglés play (juego diversión, jugada, jugar, tocar un instrumento, pero también se utiliza game (juego deporte, diversión, pasa tiempo, certamen) etc.

Como hemos podido notar el juego tiene muchas interpretaciones, ya que este vocablo se emplea tanto en sentido figurado como en el sentido directo o fundamental.

## **Definición**

Según Kallaris (citado por Moreno 2007) no es posible la definición del juego, ni siquiera una relimitación exacta en la vasta esfera de la actividad del hombre y de los animales y toda búsqueda de esas definiciones deben ser calificada de juego científico.

Asimismo el antropólogo Batison (1958) explica la confusión que existe ante el intento de definir al juego debido a su carácter paradójico. El juego constituye un reto, un desafío viéndose como real y con más intensidad que el trabajo serio y responsable, al que es una ficción.

Entonces siguiendo a estos autores podemos decir que cualquier definición que pueda dar distintos autores sobre el juego, no es más que un acercamiento a la actividad lúdica. He aquí algunas definiciones:

Según Huizinga, citado por Carbalan (2002) el juego es una acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene un fin en sí misma y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Moreno (2007), manifiesta que “el juego es una actividad que se ha practicado en todas épocas y culturas, siempre presente en la vida del hombre. A través de los juegos experimentamos con la realidad de las cosas, nos acercamos a la comunicación con el mundo que nos rodea, es decir, ponemos en conexión nuestro micromundo con el macromundo en el que vivimos”. Este autor además señala que el juego no sirve de cordón umbilical o nexo a nuestra más íntima naturaleza, significa la raíz de la vida del ser humano y la propia vida.

Habiendo visto distintas aproximaciones conceptuales acerca del juego podemos señalar que el juego es la actividad propia del niño, constructiva de su personalidad, debido a que no solo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, sino ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social.

### ***El juego en la educación***

Seguendo a MINEDU (2010), podemos decir que el tratamiento que al juego se da en esta labor está en relación con la acción educativa, que el propio juego desarrolla en la actividad docente. Nadie mejor que Miguel de Guzmán expresa en sentido que el juego tiene en la labor educativa: “El interés de los juegos en la educación no es sólo divertir, sino más bien extraer de sus enseñanzas materias suficientes para impartir un conocimiento, interesar y lograr que los escolares piensen con cierta motivación”

Sobre el juego, en la actividad docente, pesa un antiguo prejuicio que lo considera una actividad inútil y carente de seriedad: por el contrario, el juego tiene un enorme valor educativo. Desde el punto de vista didáctico, los juegos favorecen que los escolares aprendan a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, los juegos ayudan a desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo escolar. Desde esta consideración, el juego en el aula desempeña una función instrumental, tiene un alto valor como recurso didáctico, es un medio que hace más fácil la enseñanza.

En este sentido se desprende que hay tres aspectos que por sí solos justifican sobradamente la incorporación del juego en las aulas; éstos son: el carácter lúdico, el desarrollo de técnicas intelectuales y el fomento de relaciones sociales.

### ***El carácter lúdico del juego***

Flores (2003) alude que por ser el juego una actividad innata en los niños, la Escuela debe aprovechar el carácter lúdico que ofrecen los juegos para hacer que el proceso enseñanza-aprendizaje sea más motivante y divertido; este carácter lúdico no debe confundirse con una falta de propuesta educativa concreta, no ha de entenderse como un conjunto de actividades sin orden ni concierto, sino conducentes a la consecución de objetivos educativos.

Cabe recalcar que la escuela, los padres de familia, los docentes y toda la familia que lo rodea debe estar en constante actividad lúdica, para despertar en el niño motivación e interés por el trabajo en la institución.

### ***El juego en el desarrollo de técnicas intelectuales***

Desde el punto de vista de desarrollo intelectual, también Flores (2003) dice que “el juego es una excelente actividad para ejercitar las capacidades mentales que, al igual que las físicas, se mejoran con el ejercicio, con la práctica”. El juego estimula la imaginación, enseña a pensar con espíritu crítico, favorece la creatividad; y por sí mismo el juego es un ejercicio mental creativo. El juego, además de constituir un excelente ejercicio intelectual, puede constituir un material complementario de inestimable valor que permite iniciar, estimular y ejercitar con los alumnos el pensamiento y el razonamiento lógico.

### ***El valor social del juego***

Junto al estímulo intelectual está el desarrollo social. Los juegos sirven para estimular diferentes cualidades personales y sociales tales como la afirmación, la confianza, la cooperación, la comunicación, el trato con personas, la aceptación de normas, el trabajo en equipo el reconocimiento de los éxitos de los compañeros, etc.

### ***Juegos de construcción***

Según Decroly y Monchamp (1932), menciona que el juego de construcción “es un juego en donde prima la exploración y la búsqueda por dominar las posibilidades combinatorias que tienen los objetos. Así los bloques se superponen, se arman torres para luego derribarlas, se domina el terreno alineando un bloque junto a otro y cubriendo largas y amplias extensiones. A medida que los niños crecen y adquieren dominio sobre el material, comienzan a guiar sus construcciones por los objetos o escenarios que están tratando de representar”.

Cabe mencionar que lo que alude el autor, es netamente verdadero, ya que en eso consiste el juego, en explorar, investigar y sobre todo crear, imaginarse, de tal manera que el niño crezca y adquiera un dominio en sus habilidades.

Así mismo concuerda el autor Sarlé y Rosas (2005), diciendo que “Los juegos de construcción son juegos con objetos. De ahí que los materiales que se utilicen son de suma importancia: de su variabilidad dependerá el tipo de construcción, los descubrimientos, creaciones o invenciones que los niños puedan realizar, los desafíos que provoque su manipulación, etc.

Ambos autores concuerdan con la definición del juego de construcción, pues de este modo el juego de construcción le permite al niño “poner fuera de sí” sus ideas y confrontar lo que ve con su intención. Cabe aludir que los materiales tienen algunas diferencias, ya sea por su tamaño, color, tipo, etc.

### ***Creatividad***

La Creatividad según Espriú (1993), menciona que “es un proceso innovador, que permiten a ser humano utilizar y desarrollar múltiples potencialidades para solucionar problemas y hallar en éstos diferentes alternativas”.

Moles (1999), manifiesta que la creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en lo novedoso y no en la existencia previa de la idea o producto.

Es interesante lo que dicen los autores, porque la creatividad es un proceso en el cual el niño va a desarrollar poco a poco su creatividad para tener la habilidad y producir formas novedosas y valiosas, ello implica felicidad, satisfacción por los efectos logrados.

Ulman (1972), menciona que la creatividad es una actitud que todos los individuos poseemos, más o menos desarrollada, para producir ideas y soluciones nuevas. Por lo tanto, es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, etc.) y luego originar o inventar una idea, noción o esquema según líneas nuevas no convencionales.

Tal y como expresa el autor la creatividad es una habilidad personal del individuo, por esta razón, no todos los seres humanos la tenemos igualmente desarrollada; es por ello que es importante estimular la creatividad mediante juegos, porque a través de ello desarrolla el proceso cognitivo de cada ser humano.

Esprú (1993), realiza una recopilación de autores que coinciden en abordar el término de creatividad como un proceso innovador, que permiten al ser humano utilizar y desarrollar múltiples potencialidades para solucionar problemas y hallar en éstos diferentes alternativas.

Es menester decir que ambos autores refieren que la creatividad es un proceso, mismo que por naturaleza expresa a través de una forma o medio un cierto grado de satisfacción, ello da como resultado un producto que comunica algo sobre esa persona a los demás.

### **Desarrollo de la creatividad**

Gassier (1990), refiere que el desarrollo de la creatividad, es un motivo importante para explorar la creatividad en el deseo de animar a los individuos a tener más inventiva en todos los aspectos de la vida, tanto en beneficio de la sociedad como para su propia realización.

Lo que alude el autor es verdad, porque el desarrollo de la creatividad a la larga va hacer un beneficio a la sociedad por durante el desarrollo el niño va a lograr a pensar y entender con tiempo el problema, identificar los datos más importantes, ser conscientemente original, eliminar realmente el problema, ser objetivo, buscar distintos caminos para la solución del problema.

A su vez el autor (Mayer 1983), menciona que el desarrollar la capacidad o habilidad de plantear, definir, identificar o proponer problemas, con el tiempo es integral. También tendrá una creatividad focalizada, donde se es creativo en donde se puede ser creativo. Se relaciona también con las formas de enfocar la atención.

**a. Factores en la acción creadora:**

1) Factores biológicos. Los factores biológicos que tienen una intervención en el desarrollo del comportamiento creador: el cerebro, la herencia, la raza.

2) Factores psicológicos. Entre los factores psicológicos suelen citarse: la inteligencia, la personalidad, el temperamento, la memoria, la inspiración, el inconsciente y la genialidad.

3) Factores socioculturales. Entre los factores socioculturales, merecen citarse: la familia, la escuela, la sociedad, el ambiente cultural y científico, el ejemplo de los grandes genios, la situación histórica, etc.

**b. Características**

A continuación, presentaremos un listado de características de la creatividad que detalla el autor (Menchén, 1984)

- **Fluidez:** facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería, por ejemplo, pidiéndole al alumno que relacione entre hechos, palabras, sucesos.
- **Flexibilidad:** características de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes ángulos.
- **Originalidad:** características que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente. Producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes. Dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas ideas que el alumno propone.
- **Viabilidad:** capacidad de producir ideas y soluciones que sean realizables en la práctica.

- **Elaboración:** es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Para fomentarlo dentro del aula, se le presentan al alumno ilustraciones de historias con dibujos en los que tenga que percatarse de los detalles.

Menciona Menchén (1984), que los tres primeros factores, son funciones del pensamiento divergente o lateral, que actúa como un explorador que va a la aventura. Es el que no paraliza con una única respuesta ante un problema, es la libre asociación de ideas e imágenes. Es la reestructuración de lo conocido de un modo nuevo. En definitiva, provoca la creatividad.

Cabe mencionar que las características, son parte del desarrollo de la creatividad y como tal provocan la creatividad a través de diversos factores que nos rodea.

### ***El juego como desarrollador de la creatividad de los niños***

El juego es la base fundamental para el desarrollo de la creatividad en niños de 0 a 6 años, y por qué no decirlo hasta más edad quizá. Pues el niño a través del juego observa su entorno, va interpretando y descubriendo lo que va observando. Menciona Espriú (2005), que no basta con dejarle jugar o proporcionarle cantidades de juegos. Es necesario crear un ambiente que estimule al niño a investigar, imaginar y manipular, que le permita dar sus propias respuestas, donde el adulto le oriente teniendo en cuenta las ideas del niño (por lo que debe ser capaz de cambiar su propio criterio ajustándose a las necesidades del grupo o de un individuo, debe ser flexible y no autoritario, debe ser conocedor de la información

necesaria, no para transmitirla de modo unilateral sino para ayudar al niño a obtener el material necesario para mayor rendimiento en su investigación).

Son varios factores que estimulan al niño para desarrollar la creatividad, pero tener en cuenta siempre que el juego es lo fundamental, el mismo que debemos tener en cuenta de cómo saber desarrollarlo con los niños, porque no se trata de jugar por jugar, sino de lo que queremos lograr con ese juego y así poder desarrollar la creatividad del niño, no a base de normas y reglas, porque si no demuestra que uno lo está moldeando a lo que la docente desea y debería ser todo lo contrario.

## CAPÍTULO III

### Marco metodológico

#### 3.1. Enfoque y tipo de la investigación:

En la investigación se tuvo en cuenta el enfoque, tipo de estudio y el diseño de la investigación:

Según la información que nos brinda Bernal citado por Salkind (1999), este trabajo corresponde al enfoque cuantitativo porque he pretendido buscar la descripción del fenómeno y porque me interesó conocer la metodología para medir el nivel de creatividad; por otro lado el tipo y el diseño es descriptivo – propositivo; ya que es descriptiva: porque se dio a conocer un fenómeno de estudio, en este caso describir el juego de construcción y la creatividad, así mismo es propositiva porque al haber conocido la realidad anterior se realizó una propuesta de juegos de construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 317 Iraca Chica – Chota 2014.

#### 3.2. Diseño de la investigación

El diagrama es el siguiente:



**M** = Representa la muestra en que se va a realizar el estudio.

**O** = Representa la información relevante que se recoge de cada muestra.

**X** = Representa la propuesta referida a juegos de construcción para desarrollar la creatividad.

#### 3.4. Población, muestra y muestreo

Lo que correspondió a la **Población**:

La población total para la investigación fue constituida por todos los estudiantes del nivel inicial de la I.E. Inicial N° 317 Iraca Chica – Chota 2014; equivalente a 46 estudiantes. Mayor detalle en la tabla N° 01.

**Tabla N° 01**

Población de estudiantes de ambos sexos del nivel inicial de la I.E. Inicial N° 317  
Iracá Chica – Chota 2014

SECCIÓN	Estudiantes		TOTAL
	Mujeres	Hombres	
5 años - A	13	2	15
5 años - B	8	3	11
5 años - C	11	9	20
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>10</b>	<b>46</b>

**Fuente:** Nóminas de matrícula 2014

En cuanto a la *muestra*: Teniendo en cuenta la naturaleza de la población, la muestra fueron los estudiantes de 5 años, sección “C”. La misma que fue conformada por 20 niños.

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

El método de la muestra será el no probabilístico porque fue asignada por el responsable de dicha institución.

Entre los métodos, técnicas e Instrumentos, tenemos que en el proyecto de investigación, se aplicaron los métodos, técnicas de recolección de datos, que a continuación se detallan, de acuerdo al autor Hernández (2006).

- Método Inductivo: se utilizó para identificar la problemática de la institución educativa que es objeto de investigación, esto se manifiesta al momento de observar algunas actividades en clase que realizaban los docentes en dicha institución

- Método Empírico: se utilizó en la observación espontánea que se realiza en las clases.
- Método Introspectivo: se utilizó para que los mismos docentes se puedan auto-observar y analizar, de esta manera ellos podrán conocerse y saber lo que están haciendo, ya sea el bien o mal.
- Técnica de gabinete: Esta técnica se utilizó para la recolección de la información y dar solidez científica a la investigación utilizando el fichaje.
- Fichas textuales: Es la transcripción entre comillas y al pie de la letra, del párrafo de un libro que el investigador considera importante para su trabajo de investigación.
- Fichas bibliográficas: Es la que contiene los datos suficientes para la rápida identificación de los libros consultados. Estas fichas se utilizaron para saber qué es lo que refiere el autor y que sustento le da a mi trabajo de investigación.
- Fichas resumen: Es la que el investigador usa para sintetizar una parte de un libro o su totalidad. Estas fichas fueron utilizadas para mi marco teórico, conceptual y antropológico.

### **Técnica de campo**

Para obtener la información necesaria y con el propósito de cumplir con los objetivos formulados, pues es que se utilizó técnicas e instrumentos que permitirán recoger datos de acuerdo con el diseño propuesto. Así tenemos:

Entrevista Informal: se utilizó para la situación problemática que existe con los juegos de construcción por parte del docente, en relación a la creatividad.

Test: se aplicó a los estudiantes de 5 años, para saber el desarrollo de la creatividad de cada estudiante, con la finalidad de hacer la propuesta de juegos de construcción de acuerdo a cada creatividad de los estudiantes.

Ficha de observación: se usó para observar la situación problemática que existe con respecto al uso de los juegos por parte de los docentes, en relación al desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años.

### **3.6. Técnicas de procesamientos de datos**

En cuanto al *Procesamiento y Análisis de datos*

Para efectos de la investigación científica, el procesamiento de los resultados obtenidos luego de aplicar las pruebas (test) se realizó mediante los programas Microsoft Excel. Según Hernández R. (2006), este programa trabaja de manera muy sencilla, abre la matriz de datos y el investigador usuario selecciona las opciones más apropiadas para su análisis.

Por ello, el programa sirvió de base para organizar los datos en tablas, elaborar gráficos donde dichos datos sistematizados se indiquen en porcentajes, analizar e interpretar los resultados y confrontar la información con el problema, antecedentes y marco de referencia del estudio.

Se aplicó un test a los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 317 Iraca Chica – Chota 2014, para saber cuál es el nivel de creatividad que presentan los niños. Después se procedió a la tabulación de los datos obtenidos mediante el programa Microsoft Excel con relación a las variables que se analizaron tomando en cuenta sus dimensiones e indicadores, el cual permitió obtener los gráficos respectivos en histogramas de frecuencia y de esta manera se interpretó correctamente los resultados obtenidos en el test realizado.

## CAPÍTULO IV

### Resultados y Discusión

En este apartado se presentó el análisis de resultados relacionado a los objetivos específicos.

Para una mejor comprensión de la información, se presentó los resultados en (cuatro) apartados, que a continuación se describieron:

#### 4.1. Nivel de Creatividad

##### 4.1.1. Fluidez

*Tabla N° 01*

**Resultados de la aplicación del instrumentos de investigación a los niños de 5 años respecto a la dimensión “Fluidez”**

<i>Dimensión Fluidez</i>				
<i>Notas</i>	<i>Valoración Cuantitativa</i>	<i>Valoración Cualitativa</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
<b>15-20</b>	04 - 05	Alto	1	5%
<b>11-14</b>	02 -03	Medio	5	25%
<b>0-10</b>	00 - 01	Bajo	14	70%
<b>Total</b>			20	100%

*Fuente: Elaboración propia basado en el Test de Torrance (n = 20)*

Tal como se observa en la tabla N° 01; el 70% de los niños de 5 años se encontraron en un nivel bajo, el 25 % que corresponde a 5 niños están en un nivel medio y un minúsculo grupo en un 5 % que equivale a 1 niño ubicado en el nivel alto, con lo que respecta a la dimensión Fluidez.

En coherencia a los resultados descritos, cabe aludir que la docente debió implementar estrategias que permiten fomentar constante el desarrollo de la fluidez, ya que según Menchén (1984) mencionó que “el desarrollo de la fluidez se da cuando desarrollan la facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería, por ejemplo, pidiéndole al alumno que relacione entre hechos, palabras, sucesos”.

Es probable que en el aula el desarrollo de la fluidez fue por falta de estrategias o juegos, ya que a raíz de ello se desarrolla la dimensión mencionada, esto manifiesta que no logró desarrollar su pensamiento divergente en la medida de que no lo estimularon para que puedan surgir las ideas en el niño.

Las medidas estadísticas en la aplicación del Instrumento “Test de Torrance” son las siguientes:

**Tabla N° 02**

***Medida estadística de la dimensión Fluidez***

<b><i>Medida estadística de la dimensión fluidez</i></b>	
<b><i>Medidas estadísticas</i></b>	<b><i>Valor</i></b>
<i>Media aritmética</i>	8
<i>Moda</i>	03 - 05
<i>Mediana</i>	4
<i>Máximo</i>	17
<i>Mínimo</i>	3
<i>Desviación estándar</i>	4
<i>Coefficiente de viabilidad</i>	50%

***Fuente: Elaboración propia basado en la Información de la Tabla N° 02 (n = 20)***

Tal como se observa en la tabla N° 02 de medida estadística, los niños de 5 años que conformaron la n de estudio en un total de 20 estudiantes, obtuvieron una media aritmética de 8; cualitativamente corresponde a un nivel bajo, en la lo que respecta a la dimensión Fluidez.

Los puntajes que más se repitieron son 03 – 05. Cabe aludir que el puntaje máximo fue de 17 y el puntaje mínimo es 3. La desviación estándar es de 4 y el coeficiente de viabilidad es de 50% señalando que es un grupo heterogéneo.

#### 4.1.2. Flexibilidad

Tabla N° 03

**Resultados de la aplicación del instrumento de investigación a los niños de 5 años respecto a la dimensión “Flexibilidad”**

<i>Dimensión Flexibilidad</i>				
<i>Notas</i>	<i>Valoración Cuantitativa</i>	<i>Valoración Cualitativa</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
<b>15-20</b>	04 - 05	Alto	5	25%
<b>11-14</b>	02 - 03	Medio	4	20%
<b>0-10</b>	00 - 01	Bajo	11	55%
<b>Total</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia basado en el Test de Torrance (n = 20)*

Tal como se observa en la tabla N° 01, el 55% de los niños de 5 años se encuentran en un nivel bajo que pertenece a 11 niños, el 25 % que corresponde a 05 niños que están en un nivel alto y un pequeño grupo en un 20% que equivale a 4 niños, ubicado en el nivel medio, respecto a la dimensión Flexibilidad.

En coherencia a los resultados descritos, la docente debe implementar estrategias que permiten fomentar constante en el desarrollo de la flexibilidad.

Es probable que en esta aula el desarrollo de la flexibilidad, no fue muy exitoso para la docente, ya que el autor mencionó que el desarrollo de la flexibilidad está en la evolución de las características de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes ángulos.

Las medidas estadísticas en la aplicación del Instrumento “Test de Torrance” son los siguientes:

**Tabla N° 04**  
**Medida estadística de la dimensión Flexibilidad**

<b>Medida estadística de la dimensión flexibilidad</b>	
<i>Medidas estadísticas</i>	<b>Valor</b>
<i>Media aritmética</i>	10
<i>Moda</i>	8
<i>Mediana</i>	6
<i>Máximo</i>	17
<i>Mínimo</i>	4
<i>Desviación estándar</i>	4.5
<i>Coefficiente de viabilidad</i>	45%

**Fuente: Elaboración propia basado en la Información de la Tabla N° 03 (n = 20)**

Tal como se observa en la tabla N° 04 de medida estadística, los niños de 5 años que conformaron la n de estudio en un total de 20 estudiantes, obtuvieron una media aritmética de 10; cualitativamente corresponde a un nivel bajo, en la lo que respecta a la dimensión Flexibilidad.

Los puntajes que más se repitieron son 08. Cabe aludir que el puntaje máximo fue de 17 y el puntaje mínimo es 4. La desviación estándar es de 4.5 y el coeficiente de viabilidad es de 45% señalando que es un grupo heterogéneo.

#### **4.1.3. Elaboración**

**Tabla N° 05**

**Resultados de la aplicación del instrumentos de investigación a los niños de 5 años respecto a la dimensión “Elaboración”**

<b>Dimensión Elaboración</b>				
<b>Notas</b>	<b>Valoración Cuantitativa</b>	<b>Valoración Cualitativa</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>15-20</b>	04 - 05	Alto	4	20%
<b>11-14</b>	02 -03	Medio	4	20%
<b>0-10</b>	00 - 01	Bajo	12	60%
<b>Total</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente: Elaboración propia basado en el Test de Torrance (n = 20)**

Tal como se observa en la tabla N° 01, el 60% de los niños de 5 años se encuentran en un nivel bajo, el 20 % que corresponde a 4 niños están en un nivel medio y el mismo grupo en un 20 % que equivale a 4 niños ubicado en el nivel de alto, respecto a la dimensión Elaboración.

En coherencia a los resultados descritos, la docente debe implementar estrategias que permiten fomentar constante en el desarrollo de la elaboración.

Es probable que, en esta aula, el desarrollo de la elaboración de materiales es bajo ya que no hubo influencia al desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Para fomentarlo dentro del aula, se debió presentar al niño materiales, objetos con dibujos en los que tenga que percatarse de los detalles y construcción de la misma.

Las medidas estadísticas en la aplicación del Instrumento “Test de Torrance” son los siguientes:

**Tabla N° 06**  
**Medida estadística de la dimensión Elaboración**

Medida estadística de la dimensión elaboración	
Medidas estadísticas	Valor
Media aritmética	10
Moda	10
Mediana	7
Máximo	18
Mínimo	5
Desviación estándar	4
Coefficiente de viabilidad	40%

**Fuente: Elaboración propia basado en la Información de la Tabla N° 05 (n = 20)**

Tal como se observa en la tabla N° 05 de medida estadística, los niños de 5 años que conformaron la n de estudio en un total de 20 estudiantes, obtuvieron una media aritmética de 10; cualitativamente corresponde a un nivel bajo, en la lo que respecta a la dimensión Elaboración.

Los puntajes que más se repitieron son 10. Cabe aludir que el puntaje máximo fue de 18

y el puntaje mínimo es 5. La desviación estándar es de 4 y el coeficiente de viabilidad es de 40% señalando que es un grupo heterogéneo.

#### 4.1.4. Originalidad

**Tabla N° 07**

**Resultados de la aplicación del instrumentos de investigación a los niños de 5 años respecto a la dimensión “Originalidad”**

<i>Dimensión Originalidad</i>				
<i>Notas</i>	<i>Valoración Cuantitativa</i>	<i>Valoración Cualitativa</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
<b>15-20</b>	04 - 05	Alto	2	10%
<b>11-14</b>	02 - 03	Medio	3	15%
<b>0-10</b>	00 - 01	Bajo	15	75%
<b>Total</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia basado en el Test de Torrance (n = 20)*

Tal como se observa en la tabla N° 07, el 75% de los niños de 5 años se encuentran en un nivel bajo, el 15 % que corresponde a 3 niños están en un nivel medio y un minúsculo grupo en un 10 % que equivale a 2 niños ubicado en el nivel alto, respecto a la dimensión Originalidad.

En coherencia a los resultados descritos, la docente debe implementar estrategias que permiten fomentar constante en el desarrollo de la originalidad.

Es probable que en esta aula el desarrollo de la originalidad no le toman interés por lo que todavía nos niños pequeños, pero lo ideal es que se valla sembrando desde muy niño, porque se desarrollan varias competencias y capacidades; esto se manifiesta que la originalidad es una característica que define a la idea y construcción, proceso o producto, como algo único o diferente. Producción de creaciones diversas, ya sea ingeniosas o infrecuentes. Dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas creaciones que el niño y la docente proponen.

Las medidas estadísticas en la aplicación del Instrumento “Test de Torrance” son los siguientes:

**Tabla N° 08**

**Medida estadística de la dimensión Originalidad**

<b>Medida estadística de la dimensión originalidad</b>	
<b>Medidas estadísticas</b>	<b>Valor</b>
<b>Media aritmética</b>	8
<b>Moda</b>	5
<b>Mediana</b>	8
<b>Máximo</b>	17
<b>Mínimo</b>	5
<b>Desviación estándar</b>	3.5
<b>Coefficiente de viabilidad</b>	43.75%

*Fuente: Elaboración propia basado en la Información de la Tabla N° 02 (n = 20)*

Tal como se observa en la tabla N° 08 de medida estadística, los niños de 5 años que conformaron la n de estudio en un total de 20 estudiantes, obtuvieron una media aritmética de 8; cualitativamente corresponde a un nivel bajo, en la lo que respecta a la dimensión Originalidad.

Los puntajes que más se repitieron son 5. Cabe aludir que el puntaje máximo fue de 17 y el puntaje mínimo es 5. La desviación estándar es de 3.5 y el coeficiente de viabilidad es de 43.75% señalando que es un grupo heterogéneo.

#### **4.1.5. Evaluación general**

Análisis exploratorio de la variable Creatividad en los niños del nivel inicial I.E. N° 317 Iraca Chica – Chota 2014.

**Tabla N° 09**

<b>VARIABLE</b>	<b>NIVEL</b>							
	<b>Alto</b>		<b>Medio</b>		<b>Bajo</b>		<b>Total</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>CREATIVIDAD</b>	3	15.00	4	20.00	13	65.00	20	100.00

*Fuente: Elaboración propia basado en la lista general de creatividad /n=20*

Tal como se observa en la evaluación general, se puede observar que de acuerdo al

análisis que se hizo con el test de Torrance, vemos que en la variable Creatividad los niños de 5 años que conformaron la n de estudio en un total de 20 estudiantes, obtuvieron un promedio alto de 3; cualitativamente corresponde a un nivel alto, así mismo 4 niños que corresponde a un 20 % han alcanzado un nivel medio y en cuanto al 65% que son la mayoría (13), no tienen desarrollada la creatividad y esto se debe a que no hay un estímulo de juegos para lograr la creatividad en ellos.

#### **4.2. Características de validez, confiabilidad y pertinencia del programa de juegos de construcción para potenciar el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial de la I.E. N° 317 Iraca Chica – Chota 2014.**

El programa de juegos de construcción (véase en apartado VI del informe de tesis) se sustenta en la teoría factorial de Guilford, tiene como finalidad potenciar el desarrollo de la creatividad y la inteligencia emocional a través de las dimensiones que van a potenciar el proceso al camino de la creatividad, mismas que son: flexibilidad, fluidez, elaboración y originalidad.

Didácticamente la propuesta se caracteriza por ser integral, flexible y dinámica, la cual permite motivar al niño, de tal manera que pueda tener originalidad al momento de crear sus propias producciones.

El programa está conformado por 12 sesiones de aprendizaje, las mismas que se detallan en el apartado de la propuesta del programa, donde incluye las actividades.

Desde una visión científica, el programa cumple con los requisitos de validez, confiabilidad, y pertinencia. Se detalla a continuación en el mismo orden:

#### **4.3. Nivel de Validez del programa de juegos de construcción para potenciar el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial de la I.E. N° 317 Iraca Chica – Chota 2014. (Anexo N° 04 - 05)**

Para la validez de contenido, esta propuesta fue sometida a criterio de juicio de expertos, quienes brindaron su veredicto acerca del grado en que se han cumplido cada

uno de los criterios de validación estipulados en la escala empleada (Anexo N° 04). La valoración de cada uno de los conocedores del tema se muestra en la siguiente tabla:

**Tabla N° 10: Matriz de validación del programa juegos de construcción para potenciar la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad del nivel inicial de la I.E. N° 317 Iraca Chica – Chota 2014.**

<i>Criterios Evaluados</i>	<i>Evaluador 1</i>	<i>Evaluador</i>	<i>Evaluador</i>
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico	Alto 4	Alto 4	Alto 4
2. La propuesta está formulada con lenguaje apropiado	Muy Alto 5	Muy Alto 5	Muy Alto 5
3. Se han explicitado las bases teórico-científicas y metodológicas de la propuesta de investigación, quedando bien definido cuál es el modelo teórico	Muy Alto 5	Muy Alto 5	Muy Alto 5
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.	Muy Alto 5	Muy Alto 5	Muy Alto 5
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura técnica básica	Muy Alto 5	Muy Alto 5	Muy Alto 5
6. La propuesta de investigación incluye información detalladas y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización, recursos (materiales y humanos), y sistema de evaluación	Alto 4	Alto 4	Alto 4
7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta metodológica	Muy Alto 5	Muy Alto 5	Muy Alto 5
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación	Muy Alto 5	Muy Alto 5	Muy Alto 5
9. Las actividades de la propuesta, son coherentes en términos de cantidad	Alto 4	Alto 4	Alto 4
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logran	Muy Alto 5	Muy Alto 5	Muy Alto 5

o no, o en qué medida)			
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables	Alto 4	Alto 4	Alto 4
<b><i>Promedio de valorar</i></b>	92,7	92,7	92,7

Tal como se puede visualizar en el anexo N° 4. Los tres (04) expertos por unanimidad concuerdan en que la propuesta posee un nivel muy alto de validación según la escala utilizada, por lo tanto, debe aplicarse en el contexto de investigación y, en otras realidades de características similares que lo ameriten.

#### **4.4. Nivel de confiabilidad del programa juegos de construcción para potenciar la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad del nivel inicial de la I.E. N° 317 Iraca Chica – Chota 2014.**

El programa es confiable por cuanto se ha diseñado teniendo en cuenta criterios – procedimientos de reconocidos científicos y académicos, tal como Rodríguez (2009), quien determina que los programas deben contener los siguientes requisitos:

- Metas y objetivos adecuados a las características de los destinatarios en su contexto de referencia.
- El programa ha de estar claramente especificado y detallado en todos sus elementos fundamentales: destinatarios, agentes, actividades, decisiones, estrategias, responsabilidades del personal, tiempos manifestaciones esperables y niveles de logros.
- Ha de incorporar un conjunto un conjunto de medios recursos que, además de ser educativos, deben ser considerados como suficientes, adecuados y eficaces para el logro de metas y objetivos.
- La propuesta no debe tener demasiados productos, pero pueden tener todas las actividades que hagan falta.
- La propuesta se refiere a la búsqueda de adecuadas soluciones al problema, objeto de estudio. La primera cualidad puede debe ser su realismo, en ella se fijan las prioridades y las actividades, acciones o tareas, etc. Más importante que habrá que realizar para dar solución al problema de estudio.
- La formalidad o estandarización no debe ser una camisa de fuerza que limite a

los investigadores, especialmente su creatividad; aunque sería preferible que se muestre cierta prudencia y tome en consideración como mínimo algunos elementos que proponen autores reconocidos.

Complementariamente a lo mencionado en éste acápite, se asumen a la vez la propuesta de Villa (2009) quien añade que todo programa educativo debe contener datos generales, sumario, modelo teórico, objetivos, metodología, cronograma de actividades y anexos. En el estudio se considera los siguientes elementos:

1. Datos generales
2. Presentación
3. Modelo teórico de la propuesta
4. Fundamentación científica de la propuesta
5. Objetivos de la propuesta
6. Organización de las actividades de la propuesta
7. Descripción metodológica de las actividades programadas y ejecutadas
8. Metodología
9. Sesiones Enseñanza Aprendizaje
10. Evaluación
11. Referencias bibliográficas
12. Anexos

#### **4.5. Nivel de pertinencia del programa juegos de construcción para potenciar la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad del nivel inicial de la I.E. N° 317 Iraca Chica – Chota 2014.**

El programa de juegos de construcción, porque se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico y a la vez se adecua a las características e intereses de los sujetos que conforman la muestra de estudio. Desde esta perspectiva dicha pertinencia garantiza el buen funcionamiento del programa y por ende posibilita alcanzar los resultados previstos en la investigación.

## Discusión

En este apartado se debate los resultados más trascendentes de la investigación, en función a los objetivos específicos, en coherencia con los antecedentes de investigación y con las bases teórico científicas que fundamentan la propuesta.

### ***a) Nivel de desarrollo de la variable creatividad en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 317 Iraca Chica – Chota 2014.***

Examinando los resultados de la investigación, el 15.00% de los niños encuestados que conforman la muestra de estudio, no están dentro de los parámetros esperados para elaborar y tener originalidad en sus trabajos en cuanto a la creatividad.

En coherencia con los resultados descritos, se parafrasea la concepción teórica de Guilford, quien señala que “La creatividad es una característica inherente al ser humano, susceptible de ser estimulada por el entorno, familiar y social del niño. En todo ser humano existe el impulso de experimentar, indagar, relacionar, en definitiva, de crear; en esta misma línea añade “los niños creativos se muestran activos, curiosos, participativos y alegres, tiene confianza en sí mismos, pueden expresar sus anhelos, deseos, necesidades como sus temores o frustraciones al tiempo que pueden resolver los problemas cotidianos”. En general, un niño creativo es más receptivo y perceptivo con las experiencias que se den en su entorno para arriesgarse a responder a las mismas de una manera espontánea sin miedo del error.

Así mismo alude que Quintana (2007) que “La persona que tiene este pensamiento creativo dispone de capacidad de exploración, fluidez o multiplicidad, flexibilidad o variación, apertura a la crítica con pensamiento alternativo y divergente, da soluciones nuevas a problemas complejos y el desafío continuo, lleva a romper con la rutina y normas”.

Cabe mencionar que el autor Calzadilla (2007) alude que el niño de educación infantil se encuentra en un período crítico donde se realiza el mayor desarrollo

neuronal en el ser humano. Si en este período existen presiones externas autoritarias, el pensamiento creativo decrece”,

La realidad descrita es alarmante y similar con lo que se vivencia en la muestra de estudio; los docentes conjuntamente con los padres de familia somos los indicados para revertirla. Desde esta perspectiva urge necesariamente trabajar con un programa de juegos de construcción y de esta manera fomentar la creatividad empezando desde muy pequeños.

***b) Características de validez, confiabilidad y pertinencia del programa de juegos de construcción para potenciar el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 317 Iraca Chica – Chota 2014.***

El programa de juegos de construcción sustentado en la teoría de Guilford, desde su rigor científico, tiene alto nivel de validez, confiabilidad y pertinencia, siendo estos a la vez requisitos básicos para potenciar el desarrollo de la creatividad en los niños de la muestra seleccionada y otros grupos con características similares. Al respecto Sarlé y Rosas (2005), refieren que los programas de juegos de construcción desarrollan la creatividad a través de estímulos con material concreto y diversidad de objetos de tal manera que el niño pueda tocar, palpar y sentir y poder desarrollar su flexibilidad, fluidez, elaboración y por último tener su propia originalidad, las mismas que comparte el autor Guilford.

## CAPÍTULO V

### Propuesta

***PROGRAMA DE JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN PARA LA CREATIVIDAD EN  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. INICIAL N° 317 IRACA  
CHICA – CHOTA***

**“NOS DIVERTIMOS CONSTRUYENDO”**

---

#### **I.- DATOS INFORMATIVOS**

- ❖ **I.E.I.** : Inicial N° 317 Iraca Chica – Chota.
- ❖ **SECCIÓN** : “C” **AULA:** 5 años
- ❖ **PROFESORA** : Yovani Guadalupe Ventura Oliden
- ❖ **TEMPORALIZACION** : 2 meses

#### **II.- FUNDAMENTACIÓN**

En nuestra realidad nacional, regional y local, muchas veces ignoran la importancia del juego en los niños de 0 a 6 años y que este es una de las estrategias fundamentales en el proceso educativo, el mismo que es importante para el desarrollo de creatividad.

Es por ello que esta investigación alude a lo que dice el autor, porque se trata de incentivar al niño para que de esta manera fortalezca su creatividad a través de atenciones y juegos. Cabe mencionar que la creatividad facilita el desarrollo y la puesta en práctica de la autonomía, la confianza, la experimentación, entre otros procesos, las cuales permiten mejorar el desenvolvimiento del infante en el jardín.

En tal sentido los niños y niñas necesitan un programa de actividades bien planificado y motivador, adaptado a sus necesidades, capacidades e intereses. Las experiencias emocionantes ayudan al niño y niña a descubrir el mundo en el que vive. De esta manera, antes de que el docente proporcione adecuadamente las experiencias de

aprendizaje, debe conocer a cada uno de los niños y la realidad misma de su pueblo y ser capaz de satisfacer la actividad creativa.

Así mismo, las actividades y metodología que utilice el docente tendrá una gran contribución para afianzar o bloquear el desarrollo de la creatividad, ya que, si éste permite al niño o niña descubrir por sí mismo, seleccionar actividades y actuar libremente, estará brindando al infante la oportunidad de participar en su proceso de enseñanza y de aprendizaje y elaborar creativamente sus conocimientos.

Este programa de juegos de construcción que se dará en este caso, es un juego que proporciona las condiciones para que los niños puedan alcanzar sus propias características de la personalidad creativa, tal como lo señala el autor Torrance (1974), donde menciona “la fluidez que es la medida por el número de respuestas que da el niño, flexibilidad donde se obtiene por la variedad de respuestas, elaboración por la cantidad de detalles que embellecen y mejoran la producción creativa y originalidad, donde se mide las respuestas novedosas y no convencionales” además menciona que las opciones y los estímulos vienen dados principalmente desde el entorno y dependen de la posibilidad y condiciones del mismo, sin olvidar que la creatividad es una potencialidad que existe en todos los seres humanos, que debe ser desarrollada y estimulada a lo largo de la vida, permitiéndole al ser humano individual o colectivamente generar nuevas ideas, valorando el sentido estéticos y social de la creación.

Es por ello que los docentes deben de facilitar con las nuevas estrategias basadas en juegos de construcción el desarrollo de su creatividad, teniendo en cuenta las dimensiones e indicadores a lograr, dando confianza, información y formación, permitiendo la participación de los niños, así mismo debe motivar el proceso de responsabilidad, recompensa y permitir libertad para expresar ideas. Es de mucha importancia que el docente sea partícipe de la enseñanza aprendizaje del niño, porque será motor y motivo para que la futura persona busque y logre los obstáculos que se le presentarán en un camino a seguir.

Por todo lo anterior, con esta propuesta que estamos planteando se pretende desarrollar capacidades creativas que contribuirán al logro de las competencias mediante los objetivos planteados.

### III.- OBJETIVOS

#### *Objetivo General:*

- Desarrollar la creatividad mediante un programa de juegos de construcción niños y niñas de cinco años de la I.E.Inicial N° 317 Iraca Chica.

#### *Objetivos específicos*

- Estimular la fluidez a través del programa de juegos de construcción en niños y niñas de cinco años.
- Estimular la flexibilidad a través del programa de juegos de construcción en niños y niñas de cinco años.
- Estimular la elaboración a través del programa de juegos de construcción en niños y niñas de cinco años.
- Estimular la originalidad a través del programa de juegos programa de construcción en niños y niñas de cinco años.

### IV.- METODOLOGÍA:

La metodología que se va a utilizar en el desarrollo de las sesiones de clase es de forma activa, considerando el juego como un principio didáctico fundamental, despertando el interés y la interacción del niño y de esta manera tener una relación horizontal entre docente, niño y familia.

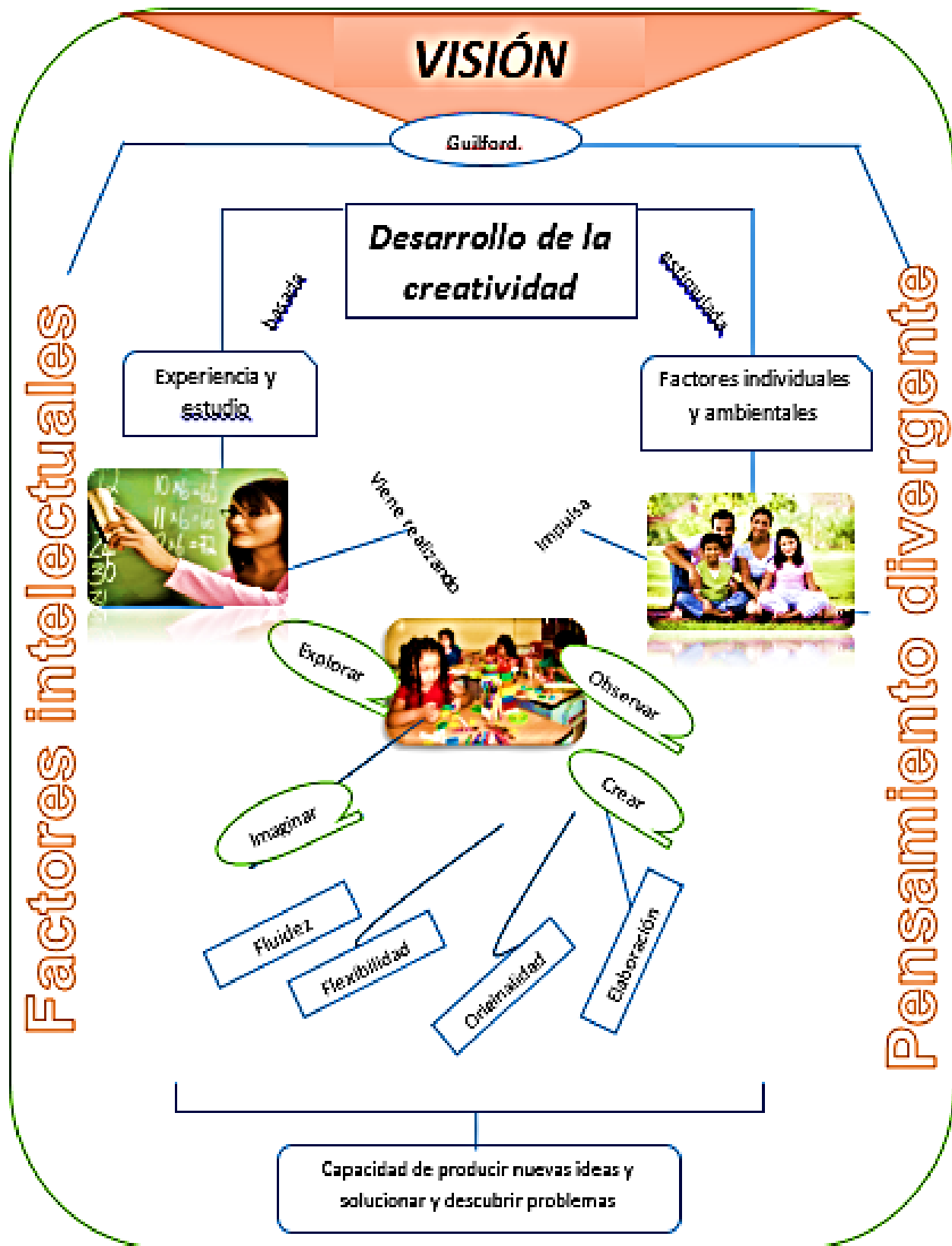
La metodología a desarrollar consiste en tres fases generales, las cuales contienen procesos específicos que a continuación se detallan:

- **Situaciones de juegos libres.** En este momento los alumnos juegan libremente con los materiales que se les entrega, los cuales conducirán al descubrimiento de una nueva noción.

- **Manipulación de materiales u objetos concretos.** En este espacio los alumnos manipulan y se familiarizan con los materiales, descubriendo las propiedades y las relaciones de los mismos.
- **Utilización de Esquemas gráficos o dibujos.** Los alumnos pueden hacer uso de representaciones gráficas de las relaciones observadas y de sus producciones comunicando la información, idea de su trabajo.
- **Afianzamiento de las nociones aprendidas.** En este momento los alumnos guiados por la maestra a manera de reflexión comentaran sobre los trabajos realizados.

Esta metodología se enmarca dentro de tres momentos importantes, primero la planificación de la sesión de clase, necesaria para evitar improvisaciones y preparar los materiales a utilizar, el tiempo a disponer y el espacio a ocupar. Seguidamente se considera el desarrollo de la actividad con los pasos ya citados, y finalmente la evaluación de la actividad, para reflexionar acerca de la práctica pedagógica de la docente en la conducción de la sesión de clase y el nivel de reacción y respuesta de los niños y niñas. Esta reflexión es importante para hallar identificar los logros y las dificultades a fin de mejorar de manera permanente. Así mismo se tratará de conversar con los niños y niñas para verificar los logros previstos en el programa.

## MODELO GRÁFICO DE LA PROPUESTA



## CARACTERÍSTICAS A LOGRAR

Torrance (1974), define aquellos componentes que configuran el pensamiento creativo y estos son las siguientes características que se quiere lograr a través del programa que a continuación se detallan:

- a) **Fluidez:** “característica de la creatividad o la facilidad para generar un número elevado de ideas. Esto es, se trata de una habilidad que consiste en producir un número elevado de respuestas en un campo determinado, a partir de estímulos verbales o figurativos”.
  
- b) **Flexibilidad:** “es la característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema o el planteamiento de éste. Comprende una transformación, un cambio, un replanteamiento o reinterpretación. En definitiva, es la capacidad consistente en producir diferentes ideas para cambiar de un enfoque de pensamiento a otro y para utilizar diferentes estrategias de resolución de problemas”.
  
- c) **Originalidad:** “es la característica que define a la idea, proceso o producto como algo único o diferente. Está referida a la habilidad para producir respuestas novedosas, poco convencionales, lejos de lo establecido y usual”.
  
- d) **Elaboración:** “es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Se trata de una capacidad para desarrollar, completar o embellecer una respuesta determinada”

## V.- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Las actividades a desarrollarse abarcan 3 meses de duración, de manera que se desarrollarán dos sesiones por semana, siendo ocho por cada mes. En total son 12 sesiones de clase.

<b>N°</b>	<b>NOMBRE DE LAS SESIONES</b>	<b>HABILIDADES CREATIVAS</b>
1	Descubrimos características de los materiales de construcción	Capacidad de visualización y fluidez verbal
2	Construimos un trencito	Fluidez, flexibilidad y elaboración
3	Confeccionamos diferentes plantas con figuras geométricas	Fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad
4	La luna que cayó del cielo	Fluidez verbal y flexibilidad
5	Confeccionamos pulseras con figuritas	Elaboración y originalidad
6	Construimos diferentes máquinas para ayudarnos a trabajar	Fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad
7	Elaboramos instrumentos y reproducimos el sonido de la Catarata del “Condac”	Fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad
8	Construimos nuestros propios juguetes	Fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad
9	Construimos pistas con dificultades	Fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad
10	Realizamos diseños creativos con papel de colores	Fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad
11	Inventamos caminos a lugares mágicos	Fluidez verbal y flexibilidad
12	Elaboramos un instrumentos musical para cantar al niño Jesús	Fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad
13	Elaboramos nuestro árbol de navidad	Fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad
14	Construimos el lugar donde nació Jesús	Fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad

## **VI.- EVALUACIÓN**

En primer lugar el programa será evaluado mediante un test y muy aparte la evaluación del proceso será continuo y permanente.

## VII. SESIONES DE APRENDIZAJE

### ACTIVIDAD N° 01

**Dimensión** : *Fluidez*

**Denominación** : *Descubrimos características de los materiales de construcción.*

**Habilidad** : *Lograr la emisión de respuestas rápidas y coherentes.*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA METODOLOGICA</b>	<b>MATERIALES</b>
28-10-14	<p>- Dispuestos en el patio jugaremos agruparnos. Se pedirá agruparse a todos los que les gustan diferentes frutas. Así se agruparán a los que les gusta el plátano, otros la naranja, otros la manzana, etc. Se realizarán otras agrupaciones repartiendo fichas de colores y se agruparán por el color que les tocó, así se agruparán todos los verdes, los amarillos, los azules. También se pedirá que solos se agrupen en dos grandes grupos, podrán decir en hombres y mujeres o en pequeños y grandes.</p> <p>- Se les brindará el material a cada grupo y se les comentará de las agrupaciones que acabamos de hacer y se les pedirá que ellos agrupen los diferentes materiales teniendo presente las siguientes características:</p> <p>De que están hechos, para que sirven, por el tamaño, por el color, por el grosor, por su forma, por el sonido que producen, etc. Así llegarán a descubrir que un tubo de cartón y una lata de leche ruedan; que un bloque y una tablita tienen caras rectangulares o cuadradas; que a una pita o soguilla se puede envolver o enrollar y que un tubo no se destruye y otros materiales se destruyen con facilidad.</p> <p>Finalmente los niños dibujarán los materiales clasificándolos en dos grupos: grandes y pequeños o gruesos y finos.</p> <p>La Evaluación se realizará a través de la observación directa teniendo en cuenta el interés y participación de cada niño.</p>	<p>-Latas de leche, bloques de cartón, cajas, tubos de papel higiénico, palitos, cuerdas, soguillas.</p> <p>Papel bond, lápices y crayones</p>

ACTIVIDAD N° 02

**DIMENSIÓN** : *Flexibilidad*

**DENOMINACION** : *Construimos pistas con obstáculos*

**HABILIDAD** : *Lograr que planteen y replanteen sus propuestas en la construcción de dicho circuito*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
30-10-14	<p>En el patio nos sentamos y en círculo conversamos acerca de los materiales para hacer un circuito (bancas, tablas, sogas, colchonetas) les damos un tiempo prudencial para que lo exploren jueguen lo organicen o cambien de posición, etc.</p> <p>Nuevamente nos sentamos y nos ponemos de acuerdo para construir un círculo.</p> <p>Pedimos a los niños su opinión y vemos cuál sería la forma de colocarlos para construir un circuito.</p> <p>Arman y exploran las diferentes formas de pasar por el circuito.</p> <p>Observamos y con los niños determinamos en qué orden se encuentran los objetos del circuito; primero, segundo, tercero, cuarto y último.</p> <p>Pedimos a todos que pasen por turnos y de forma diferente y algunos imitaran sus movimientos.</p> <p>Pedimos a los niños que imaginariamente tengan en una mano una flor y en la otra una vela, y se juega a oler y soplar respectivamente.</p> <p>Se dará el material para representar gráficamente lo vivido, sin olvidar el orden de los objetos.</p> <p>La evaluación se realizará a través de la observación directa, teniendo en cuenta el interés y la participación de cada uno.</p>	<p>Bancas, tablas, dogas, colchonetas, ula-ulas.</p>

ACTIVIDAD N° 03

**Dimensión** : *Elaboración*

**Denominación** : *Construimos un trencito.*

**Habilidad** : *Lograr la construcción de sus trabajos con diferentes detalles siguiendo pautas responsablemente.*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA METODOLOGICA</b>	<b>MATERIALES</b>
04-11-14	<p>- Realiza el juego “El sol y la luna”</p> <p>Dos niños frente a frente se cogen de las manos, (como un puente) uno será el sol y otro la luna, por debajo de sus brazos pasan los demás niños cantando, cogidos de la cintura como un trencito. Pasar, pasar que el último se va a quedar...</p> <p>El último niño es atrapado entre los brazos, luego preguntan ¿A dónde vas?, ¿al sol o a la luna? Los niños deciden y se colocan detrás. Así por unos minutos, luego se separan y realizan movimientos y sonidos como el recorrido de un tren. Se entrega el material (bloques de cartón de diferentes tamaños y colores; latas, tubos, tablitas)</p> <p>Se comenta como es un tren y como hicimos una columna para jugar.</p> <p>Así podrán realizar diferentes construcciones, las que al final las expondrán. Mencionarán por ejemplo si corren muy rápido o lento, porqué tienen muchos o menos carros, de dónde parten y a qué lugar llegan, etc.</p> <p>Se generará en los niños una actitud de búsqueda, de observación, que visualicen sus imágenes mentalmente y las concreten. Cada grupo nos mencionará su realización, ¿Qué es?, ¿Dónde está?, ¿Cómo funciona?, ¿Qué utiliza?, ¿Para qué sirve?, etc. Se dejará que cada niño opine libremente según su creatividad. Se proporcionará papel, colores, lápices, para los que quieran representar su construcción.</p> <p>La evaluación se realizará a través de la observación directa teniendo en cuenta el interés y participación de cada niño</p>	<p>- Cajas de cartón, bloques de diferentes tamaños y colores papel bond, lápices y crayones.</p>

ACTIVIDAD N° 04

**DIMENSIÓN** : Originalidad

**DENOMINACION** : La luna que cayó del cielo

**HABILIDAD** : Lograr desarrollar su originalidad y creatividad al realizar sus producciones

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
06-11-14	<p>Se contará la historia muy amablemente con impostaciones de voz. Se explicarán palabras o sucesos desconocidos.</p> <p>Comentamos dicha historia hablando de los personajes y de las acciones realizadas por cada uno de ellos, hasta que nos ubicaremos en el problema, este es que la luna no podía regresar al cielo, entonces preguntaremos: - ¿Cómo podríamos regresar a la luna al cielo?- habrán muchas respuestas (aceptables o no, todas son válidas) mencionarán: llevarla en un avión, construye una escalera o pirámide muy altas, mandarla con una onda, llamar a una bruja o hada y que haga magia y así devolverla al cielo.</p> <p>Todas estas respuestas constituyen soluciones creativas, siendo esa la finalidad.</p> <p>Cada equipo construirá de manera novedosa creativa y original el camino de cómo llevar a la luna al cielo.</p> <p>Algún niño podría darle otro final a la historia y decir por ejemplo que la luna se quede aquí, tener nuevos amigos y que no quiere volver al cielo.</p> <p>Ilustrarán el final o la solución a esta historia.</p> <p>La evaluación se realizará con la observación directa, teniendo en cuenta la creatividad de cada camino.</p>	<p>Cajas, bloques de madera, palitos, tubos, sogillas, etc.</p> <p>Cuento ilustrado en viñetas, lápices, crayones, colores, papel bond</p>

ACTIVIDAD N° 05

**DIMENSIÓN** : *Elaboración y Originalidad*

**DENOMINACION** : *Confeccionamos pulseras con figuritas*

**HABILIDAD** : *Crea diversas producciones plásticas con las propias técnicas que descubre y las que aprende en su contexto*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
10-11-14	<p>En el patio, repartiremos en todos los niños figuras de un sol, una nube una estrella, y luego les pediremos que se agrupen de acuerdo a la figura que les tocó.</p> <p>Luego se indica que se les llamará de cada grupo uno por uno formando una fila, así: venga un sol, una nube y una estrella; otra vez venga un sol, una nube y una estrella. Como están dispuestos en una fila se preguntará ahora ¿a quién le toca salir?, observando indicaran -al sol. Seguirán formando la secuencia hasta que se termine los integrantes de los tres grupos.</p> <p>Pasamos al aula y colocamos en el pizarrón la secuencia trabajada. Como de costumbre en sus grupos establecidos realizarán diferentes secuencias con los materiales dados (semillitas, colores, palitos, chapitas, hojitas, etc.)</p> <p>Una vez fijada la idea de lo que es una secuencia se proporcionará el material (figuritas e hilo elástico) para confeccionar pulseritas.</p> <p>Jugamos con nuestro cuerpo. Secuencias: un niño parado-otro sentado, una mano-un puño, uno con cara triste-otro feliz, un niño de frente-otro de espalda, un codo-una rodilla (sentados); ellos también ofrecerán otras secuencias.</p> <p>La evaluación se realizará con la observación directa, teniendo en cuenta la creatividad de cada pulsera.</p>	<p>Figuras de papel, semillitas, colores, palitos, hojitas, chapitas e hilo elástico</p>

ACTIVIDAD N° 06

**DIMENSIÓN** : *Fluidez y Flexibilidad*

**DENOMINACION** : *Representamos diferentes máquinas para ayudarnos a trabajar*

**HABILIDAD** : *Dice lo que le gusta o le disgusta de los personajes de una historia o de aquello que ha vivido o escuchado.*

*Establece relaciones de causa efecto entre dos ideas que escucha.*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
13-11-14	<p>En el aula y divididos en diferentes grupos se les pedirá representar las ocupaciones de su familia: -cómo lavan, barren, limpian, cocinan, etc.-</p> <p>.</p> <p>Luego cambiarán de ocupaciones, opinarán qué ocupación les agrada más, que a su vez la representarán.</p> <p>Seguidamente se conversará sobre el trabajo de la mamá en casa, referirán muchos aspectos.</p> <p>Por grupos se reparte el material y se le sugiere trabajar en orden y con limpieza.</p> <p>Diseñarán y representarán sus diferentes máquinas y explicarán ¿Qué es?, ¿Cómo funciona?, ¿Para qué sirve?, ¿Cuándo lo uso?, etc.</p> <p>Estas representaciones serán novedosas, por ejemplo indicarán de alguna que sirve para lavar la ropa y el servicio, otra para cocinar platos o comidas favoritas, una máquina que arregle su cuarto o recoja sus juguetes, etc.</p> <p>Cada niño menciona su aportación en casa, qué trabajo realiza para ayudar a su familia. Mencionarán por ejemplo que recogen y ordenan sus juguetes, que arreglan su cama, que riegan las plantas, etc.</p> <p>Se aprovechará este momento para comentar sobre el cuidado de los materiales y el orden de los mismos dentro del aula. Cantaremos la canción “Ah guardar materiales”</p> <p>Para la evaluación se tendrá en cuenta la rapidez e innovación de sus ideas.</p>	<p>Papel de colores recortados en diferentes formas y tamaños.</p>

ACTIVIDAD N° 07

**DIMENSIÓN** : *Elaboración*

**DENOMINACION** : *Elaboramos instrumentos y reproducimos el sonido del río*

**HABILIDAD** : *Representa, de modo figurativo y no figurativo lo que siente, sucede y percibe, a través de la elección y uso de diversos medios gráfico-plásticos.*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
17-11-14	<p>En el patio, nos sentamos en círculo y pedimos guardar silencio y cerrando los ojos, tratamos de recordar cómo suena: el viento, los carros, las maquinas que trabajan en la carretera, los trinos de las aves, las sirenas de las ambulancias, las bocinas de los vehículos, el sonido del río o de una cascada.</p> <p>Se les pedirá formar dos grupos: uno de ellos imitara con la voz los sonidos de la naturaleza y el otro los sonidos producidos por las diferentes maquinas motorizadas que sepan.</p> <p>Pasamos al aula y pediremos a los niños que cojan los instrumentos musicales y los toquen, luego de un momento pediremos que comparen qué instrumento produce un sonido como los que trabajamos en el patio, se hallara semejanzas y diferencias.</p> <p>Hablamos un poco del agua de toda su importancia y nos imaginamos que si el agua fuera persona. ¿Cómo se movería? Realizan movimientos como si fueran el agua. Ahora trataremos de reproducir su sonido elaborando un instrumento Para esto les mostraremos qué instrumento reproduce tal sonido y es el tubo de agua.</p> <p>Se les repartirá el material siempre en grupos dándoles las instrucciones para elaborar tal instrumento (cabe resaltar que esta actividad se realizará en unas dos sesiones de aprendizaje)</p> <p>Nuevamente cogiendo los instrumentos un grupo tratará de cantar una canción de su gusto o sugerida, mientras el otro se mueve o baila libremente siguiendo los sonidos.</p> <p>La evaluación se realizará con la observación directa, teniendo en cuenta la creatividad de cada instrumento.</p>	<p>Papel de colores, plumones, tijeras, goma, clavitos, tubos de papel higiénico</p>

ACTIVIDAD N° 08

**DIMENSIÓN** : *Elaboración y Originalidad*

**DENOMINACION** : *Construimos nuestros propios juguetes*

**HABILIDAD** : *Crea diversas producciones plásticas con las propias técnicas que descubre y las que aprende en su contexto.*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
20-11-2014	<p>Se conversa sobre los juguetes que tienen en el aula y en casa, y que otros les gustaría tener. Mencionarán muchos.</p> <p>Se les pide entonces realizar las acciones del juguete, así por ejemplo la pelota da bote, entonces los niños saltarán como una pelota, el avión vuela, ellos imitarán el movimiento del avión, así lo harán del carro, del tren, etc.</p> <p>Una vez trabajada los movimientos e imitaciones, pensarán en qué juguete construir.</p> <p>Siempre en grupos se les reparte el material indicando ciertas condiciones de uso: no lastimarse con ellos ni destruirlos.</p> <p>Con los bloques, tablitas, pitas, tubos, latas, cajas, conos, carretes de hilos, palitos entre otros construirán diferentes y novedosos juguetes. Así por ejemplo construirán una pelota que vuela, una muñeca que conversa, un peluche que te arrulla, un cohete que te lleva al espacio, un carrito que te lleva a un lugar de diversiones, etc.</p> <p>Explica cada grupo la construcción realizada.</p> <p>Cantamos:</p> <p style="text-align: center;">Yo tengo un juguete que me hace muy feliz, está en mi cabecita y yo lo construí.</p> <p>La evaluación se realizará con la observación directa, teniendo en cuenta la creatividad de cada producción.</p>	<p>Cartones, cajitas, tubos de papel higiénico, pitas o cuerdas, cinta maskintape, tijeras, goma, papel de colores, plastilina, bolitas de pili mili.</p>

ACTIVIDAD N° 09

**DIMENSIÓN** : *Elaboración y Fluidez*

**DENOMINACION** : *Construimos pistas con obstáculos*

**HABILIDAD** : *Dice los números ordinales para precisar la posición de objetos o personas, considerando un referente hasta el quinto lugar.*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
24-11-14	<p>En el patio nos sentamos y en círculo conversamos acerca de los materiales para hacer un circuito (bancas, tablas, sogas, colchonetas) les damos un tiempo prudencial para que lo exploren jueguen lo organicen o cambien de posición, etc.</p> <p>Nuevamente nos sentamos y nos ponemos de acuerdo para construir un círculo.</p> <p>Pedimos a los niños su opinión y vemos cuál sería la forma de colocarlos para construir un circuito.</p> <p>Arman y exploran las diferentes formas de pasar por el circuito.</p> <p>Observamos y con los niños determinamos en qué orden se encuentran los objetos del circuito; primero, segundo, tercero, cuarto y último.</p> <p>Pedimos a todos que pasen por turnos y de forma diferente y algunos imitaran sus movimientos.</p> <p>Pedimos a los niños que imaginariamente tengan en una mano una flor y en la otra una vela, y se juega a oler y soplar respectivamente.</p> <p>SE dará el material para representar gráficamente lo vivido, sin olvidar el orden de los objetos.</p>	<p>Bancas, tablas, sogas, colchonetas, ula-ula</p>

ACTIVIDAD N° 10

**DIMENSIÓN** : *Flexibilidad y Originalidad*

**DENOMINACION** : *Inventamos diversos caminos*

**HABILIDAD** : *Reconoce diferentes direcciones, niveles y distancias*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
27-11-14	<p>Sentados en círculo en el patio conversamos acerca de los caminos que hemos recorrido, por ejemplo: cuando vamos de paseo al río, al Corepuquio, a Cabracancha o algún otro lugar. Comentamos cómo son, cuánto demora en llegar, las distancias, la forma que tenían, si eran llanos o tenían subidas o bajadas, angostos o amplios, etc.</p> <p>Pedimos a los niños que recorran caminos imaginarios, por ejemplo, uno recorrerá un camino ondulado, otro saltará porque hay piedras, otro pasará por debajo de un puente, todos imitamos al que tenga la idea de su camino. Para esto se ayudará con su propio cuerpo.</p> <p>Luego se pasará al aula y con el material construirán sus caminos que imaginaron y recorrieron en el patio, en el que explicarán, las direcciones, los niveles, lados, distancias, grosor, tiempos.</p> <p>En las hojas dibujaran sus caminos y señalaran su originalidad de cómo pasar muy rápido ese camino.</p> <p>En la evaluación se tendrá en cuenta la rapidez e innovación de sus ideas</p>	<p>Papeles, lápices, plumones, colores, crayones.</p>

ACTIVIDAD N° 11

**DIMENSIÓN** : *Elaboración y Originalidad*

**DENOMINACION** : *Construimos el lugar donde nació Jesús*

**HABILIDAD** : *Reconoce a Jesús como hijo amoroso y habla del amor de Dios padre.  
Muestra interés por conocer las enseñanzas de Jesús.*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
01-12-14	<p>En el aula y sentados en "U" conversaremos qué fecha de celebración muy importante se acerca, mencionarán algunas y caerán en cuenta en que el nacimiento de Jesús es una de las fechas más importantes. Se dejará comentar libremente acerca de esta fecha.</p> <p>Se explicará que esta fecha es muy importante por lo que representa para los católicos en el mundo, es recibir a Jesús nuevamente en cada una de nuestras familias y nuestros corazones.</p> <p>Se comentará cómo son las familias en que vivimos para luego hacer una representación con ayuda de los niños de la familia de Jesús, entonces se preguntará: ¿dónde nació Jesús?, pues vamos a construir ese lugar como una chocita, establo o cabaña.</p> <p>Una vez repartidos los materiales se dejará uno minutos para que el niño imagine su creación, cómo construir ese lugar donde nació Jesús, se pedirá que le agreguen algún detalle para que Jesús esté feliz (físico o simbólico).</p> <p>Los trabajos serán por grupos y también se realizarán en unas dos sesiones de aprendizaje.</p> <p>Cantamos el villancico: "En el portal de Belén".</p> <p>Observan y hacen apreciaciones de sus trabajos, comentan acerca del detalle agregado.</p> <p>La evaluación se realizará con la observación directa, teniendo en cuenta la creatividad del lugar dónde nació Jesús.</p>	<p>Palitos de chupete, cartones, pajita, goma, siluetas de José, María y Jesús.</p>

ACTIVIDAD N° 12

**DIMENSIÓN** : *Fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad*

**DENOMINACION** : *Construimos un árbol de navidad con triángulos*

**HABILIDAD** : *Reconoce al árbol como parte importante de la navidad*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
04-12-14	<p>Conversamos con los niños acerca de las fiestas navideñas, se les pregunta ¿Cómo lo celebran en sus casas?, ¿Qué hacen en sus casas?, ¿Cómo las adornan?, ¿Dónde colocan los regalos?</p> <p>Entre todas las respuestas rescataremos al árbol de navidad, se explicará su importancia para ellos.</p> <p>Se repartirá siempre en grupo el material, como: las cartulinas, goma, escarcha y diferentes triángulos de ambos colores.</p> <p>Se pedirá que con el material construyan un árbol de navidad, al que después lo decorarán y le pondrán un nombre.</p> <p>Se conversará cómo colocaron los triángulos, cuántos utilizaron por filas o columnas, de cuántos hicieron la base de árbol, ¿Qué nombre le colocaron a su árbol?, ¿Cómo lo piensan decorar?, etc.</p> <p>Cantamos la canción “Mi árbol navideño”</p> <p>La evaluación será permanente.</p>	<p>Triángulos de diferentes tamaños de colores: verde y marrón.</p> <p>Cartulinas, gomas, escarcha.</p>

## Conclusiones

El 65.00 % de los niños del nivel inicial de la I.E. Inicial N° 317 Iraca Chica – Chota 2014, según la escala empleada, no se encuentran en la capacidad de promover el desarrollo de su flexibilidad, fluidez, elaboración y originalidad, conllevando de esta manera a potenciar su nivel de creatividad. Es menester aludir que la variable creatividad es un proceso innovador, que permite al ser humano utilizar y desarrollar múltiples potencialidades para solucionar problemas y hallar en éstos diferentes alternativas. Esto se contrasta con 20.00% en nivel medio y el 15.00% en un nivel alto.

El programa de juegos de construcción cumple con las cualidades esenciales de validez, confiabilidad y pertinencia. Se sustenta en la teoría del pensamiento creativo de Guilford y tiene como finalidad potenciar el desarrollo de la creatividad en los niños donde estimula la confianza, la identificación y respeto por sus producciones artísticas enfocadas no solamente en el producto final sino en todo el proceso creativo que no busca recompensas ni elogios sino un goce personal de sus sentimientos.

## Referencias bibliográficas

- Batllori (2004). *Juegos para entrenar el cerebro*. Madrid: Narcea.
- Biscay (2007). *Un análisis de la formación lúdica del profesor de Educación Inicial desde los lineamientos curriculares*. Argentina.
- Calzadilla (2007). *Utilización de la creatividad en la enseñanza*. México: Editorial Trillas.
- Decroly (1932): *La iniciación a la actividad intelectual y motriz por los juegos educativos*. Madrid: Francisco Beltrán.
- Espriú (2005). “*El niño y la creatividad*”. Mexico:Trillas
- Flores (2007). *La creatividad del docente y el uso de las estrategias para la enseñanza de Pos alumnos de tercer grado de la Escuelas Básica Francisco Lazo Martí de Valle de la Pascua*. Estado Guárico. Valle de la Pascua: Trabajo de Grado no publicado por la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez (UNERS).
- Gardner (1995). *Mentes Creativas*. Barcelona: Paidós
- Gassier (1990). *Creatividad en Manual del desarrollo psicomotor*. Barcelona: Masson
- Graña (2003). *La creatividad en la escuela: Aula*.
- Guilford (1978). *Creatividad y Educación*. Buenos Aires: Paidós.
- Hernández (2006). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw hill.
- Hernández (2007). *Metodología de la investigación*. Caracas: Romor.
- <http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t37904.pdf>
- <http://www.redalyc.org/pdf/686/68627456007.pdf>
- Infante (2006). *Propuesta de una guía de actividades innovadoras dirigidas al docente para incentivar la creatividad en los niños y niñas en edad preescolar*. Maracay: Trabajo de grado no publicado de la Universidad Bicentenario de Aragua.
- Jacinto (2007). *El juego como estrategia didáctica en la expresión plástica*. Valladolid.
- Kant (1989). *¿Qué significa ser persona?*. Madrid.
- Lavados (1989). *VARIABLES NEUROBIOLÓGICAS Y EDUCACIÓN EN DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD. TALLER GRÁFICO DE LA CORPORACIÓN DE LA PROMOCIÓN UNIVERSITARIA*. Santiago de Chile.
- Martínez (1997). *Educación y Creatividad. Algunas Tendencias. Conferencia pronunciada en la sesión inaugural del VI Taller*

*Internacional "La Educación Hacia el Siglo XXI". Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño (IPLAC).*

- Ministerio de educación (2010). *La hora del juego libre en los sectores Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete
- Mítjans (1995). *Creatividad, personalidad y educación*. Cuba: Pueblo y educación.
- Moles (1999). *Creatividad y métodos de innovación*: Fayard
- Morelato (2013) Universidad San Martín de Porras, en Lima, recuperado en:
- Moreno (2007). *Las artes plásticas-Psicología del Desarrollo. Tomo I y II*. Caracas: UNERS.
- Ortega (2012) *Diseño de un plan de estrategias metodológicas dirigidas al docente para el fomento de la creatividad en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Carlos José Bello en Valle de la Pascua, Estado Guárico*. Venezuela, recuperado en:
- Quintana (2007). *Creatividad y Técnicas Plástica en Educación Infantil*. México: Trillas.
- Rodríguez (2007). *Creatividad en la educación escolar*. México: Trillas.
- Rodríguez (2007). *El desarrollo de la Creatividad e imaginación a través de las técnicas grafo-plásticas*. Ecuador.
- Sankind (1999). *Métodos de investigación*. México: Prentice Hall.
- Sarlé y Rosas (2005): *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Solar (1993). *Creatividad y docencia Univesitaria*. Bolivia: Paidós.
- Torrance (1974) *Adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance: expresión figurada. Educación Primaria y Secundaria*. Canarias.
- Torrance (1977) *Educación y capacidad creativa*. Madrid: Morava.
- Ulman (1972). *Creatividad*. Madrid: Rialph.
- UNESCO (2000). *Sobre el futuro de la educación hacia el año 2000*. Madrid: Narcea.
- Yepes (2000). *Fundamentos de Antropología: Un ideal de la Excelencia Humana*. Pamplona: Eunsa
- Yepsen (1988). *Como desarrollar al máximo la Inteligencia, la memoria y la creatividad*. España: Martínez Roca S.A.

## Anexos

### Anexos N° 01

#### TEST DE LOS TRIÁNGULOS

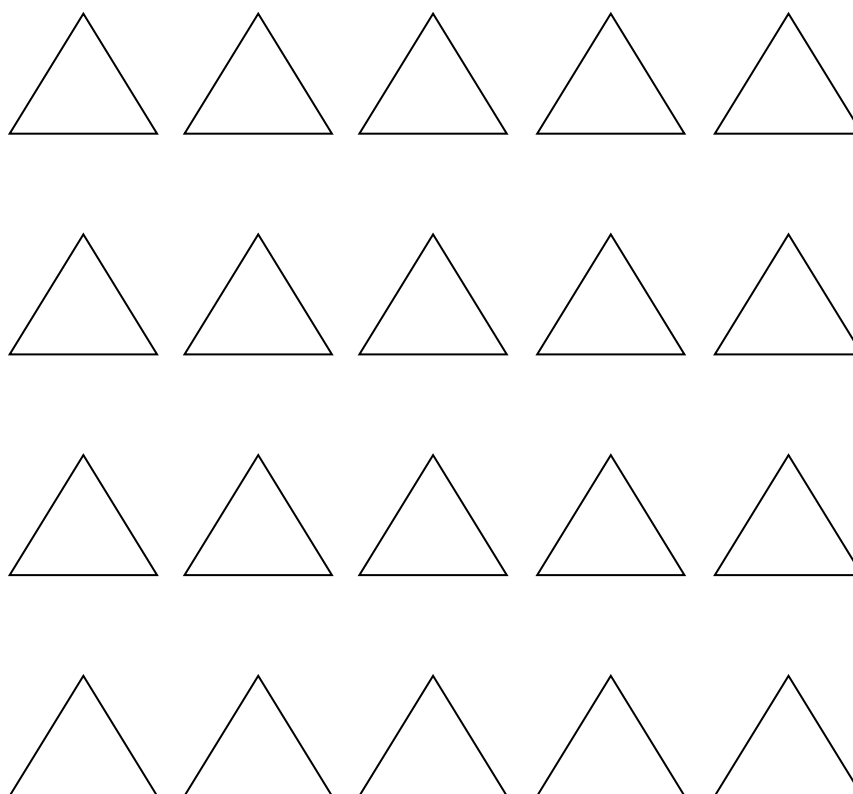
Nombre:.....

I.E. : ..... EDAD: ..... FECHA: .....

**INSTRUCCIONES:** (En forma verbal)

Mira cuantos objetos puedes hacer con los triángulos.

Un triángulo debe ser la parte principal de cualquier cosa que hagas:



## INSTRUCCIONES DE EVALUACIÓN

### INDICADORES:

1.- **FLUIDEZ:** Un punto por cada triángulo a través de una figura.

2.- **FLEXIBILIDAD:** Un punto por cada variación en:

- a) Naturaleza viva.
- b) Figura humana.
- c) Naturaleza mecánica.

3. **ORIGINALIDAD:** Diez puntos por cada imagen original que no se repita en el grupo evaluado.

4. **ELABORACIÓN:** Un punto por cada detalle de la figura básica.

### BAREMO PARA CADA INDICADOR

PUNTAJE	NIVEL
00 – 01	Bajo - C
02 – 03	Medio - B
04 – 05	Alto - A

Anexo N° 02

**BASE DE DATOS**

<b>N°</b>	<b>ENCUESTADOS</b>	<b>Fluidez</b>	<b>Flexibilidad</b>	<b>Elaboración</b>	<b>Originalidad</b>
1	Andrea	17	16	18	16
2	Alexandra	12	17	16	17
3	Ángel	11	16	16	11
4	Ángeles	12	17	17	12
5	Belén	11	16	13	11
6	Celeste	11	11	11	05
7	Darlyn	05	12	11	07
8	Fabian	10	11	13	10
9	Jean Luigui	03	11	10	05
10	Jhustin	05	04	07	10
11	Juan Manuel	03	08	07	05
12	Leslie	10	05	10	05
13	Lucero	03	08	05	07
14	Lucia	10	04	10	10
15	Macarena	05	08	07	09
16	Milagros	03	05	05	09
17	Nayeli	03	08	10	09
18	Nicolás	05	08	07	10
19	Omar	10	04	10	05
20	Valentín	05	05	05	05

### **Anexo N° 03**

#### **PROCEDIMIENTO PARA ELABORAR MEDIDAS ESTADÍSTICAS**

El procedimiento que se realizó para elaborar las medidas estadísticas de cada dimensión fue que primero sacamos la moda, la mediana de la notas, el máximo y el mínimo de las notas que se obtuvieron al momento de evaluar con el Test, luego para sacar otros datos realizamos aparte una tabla donde sacamos el calificativo que son las notas de los estudiantes, luego la frecuencia (f) que es la cantidad de notas que se han sacado para cada calificativo, así mismo se multiplicó el calificativo y la frecuencia donde se realizó la sumatoria y se sacó la media aritmética.

Así mismo se halló la desviación estándar y el coeficiente de viabilidad, teniendo en cuenta qué, si es menor que 33.3 % el grupo es homogéneo y si es mayor que 33.3 % el grupo es heterogéneo.

**Anexo N° 04**

**GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS  
(PROGRAMA DE JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN)**



GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: MARIA DEL CARMEN PISFIL BECERRA

Centro laboral: USAT / IEP "SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO"

Título profesional: LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Grado: MASTER Mención: CIENCIAS DE LA FAMILIA

Institución donde lo obtuvo: USAT / UMA

Otros estudios: PSICOPEDAGOGÍA / TLE.

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del programa de investigación (véase anexo N° 1).

Para evaluar dicho programa, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Muy bajo / 2: Bajo / 3: Medio / 4: Alto / 5: Muy alto

3. Estructura! (véase cuadro adjunto)

<sup>1</sup> Adaptado de la escala propuesta por Juan Carlos Pérez Gonzales, docente adscrito a la Facultad de Educación-UNED-España-2008, publicada en la Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa. ISSN 1996-1195-N° 15, Vol. 6(2) 2008, pp. 523-546

INDICADORES DE PERTINENCIA Y EFICACIA		1	2	3	4	5
<b>Pertinencia y eficacia</b>						
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico			✓			
<b>Claridad</b>						
2. La propuesta está formulada con lenguaje apropiado.			✓			
<b>Consistencia teórica</b>						
3. Se han explicitado las bases teórico-científicas y metodológicas de la propuesta de investigación, quedando bien definido cuál es el modelo teórico		✓				
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.		✓				
<b>Calidad técnica</b>						
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura técnica básica.		✓				
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización, recursos (materiales y humanos), y sistema de evaluación.			✓			
7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta		✓				

Metodología					
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación	✓				
Extensión					
9. Las actividades de la propuesta ,son coherentes en términos de cantidad		✓			
Evaluabilidad					
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logran o no, o en qué medida).	✓				
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.		✓			
Puntaje parcial					
Puntuación total	35	16			
		51			

Nota: Índice de evaluación propuesta (ivp) = [puntuación total / 55] x 100 = 92,7

4. Escala de valoración


La propuesta de investigación está observada		La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación		La propuesta de investigación está apta para su aplicación

Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez

5. Promedio final: 92,7 %.

La propuesta de investigación está observada (...)/ La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación (...)/La propuesta de investigación está apta para su aplicación (...)

Chiclayo, 13 de Noviembre de 2014

  
 .....  
 Firma del experto

DNI.....16665856.....Teléfono N°.....208163

Anexo 01: Propuesta de investigación



GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: M. Carmen Gálvez Arenas  
 Centro laboral: USAT  
 Título profesional: Lic. en Educación Infantil  
 Grado: Magister Mención: Aprendizajes Tempranos  
 Institución donde lo obtuvo: Escuela de Capacitación Pedagógica  
 Otros estudios: \_\_\_\_\_

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ciego y estrictez científica, la validez del programa de investigación (véase anexo N° 1).

Para evaluar dicho programa, marca con un spa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Muy bajo 2: Bajo 3: Medio 4: Alto 5: Muy alto

3 Estructura<sup>1</sup> (véase cuadro adjunto)

<sup>1</sup> Adaptado de la escala propuesta por Juan Carlos Pérez Gonzales, docente adscrito a la Facultad de Educación-UNED-España-2008, publicada en la Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa ISSN 1096-2006-Nº 15, Vol. 6(2) 2008, pp. 523-546

INDICADOR DE CALIDAD DEL PROGRAMA		1	2	3	4	5
<b>Pertinencia y eficacia</b>						
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico			✓			
<b>Claridad</b>						
2. La propuesta está formulada con lenguaje apropiado.		✓				
<b>Consistencia teórica</b>						
3. Se han explicitado las bases teórico-científicas y metodológicas de la propuesta de investigación, quedando bien definida cuál es el modelo teórico		✓				
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.		✓				
<b>Calidad técnica</b>						
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura técnica básica.		✓				
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización, recursos (materiales y humanos), y sistema de evaluación.			✓			
7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta		✓				

Metodología					
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación	✓				
Extensión					
9. Las actividades de la propuesta, son coherentes en términos de cantidad		✓			
Evaluabilidad					
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logran o no, o en qué medida).	✓				
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.		✓			
Puntaje parcial	35	16			
Puntuación total	51				
<p>Nota: Índice de evaluación propuesta (ivp) = (puntuación total / 55) x 100 = 92,7</p>					

4. Escala de valoración

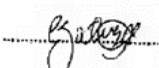
				✓
La propuesta de investigación está observada		La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación		La propuesta de investigación está apta para su aplicación

Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez

5. Promedio final: 92,7 %.

La propuesta de investigación está observada (...)/ La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación (...)/La propuesta de investigación está apta para su aplicación (X)

Chiclayo, 13. Noviembre de 2014

  
 Firma del experto

DNI. 16740730      Teléfono N° 206324

Anexo 01: Propuesta de investigación

GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: *María Córdova Pissain*

Centro laboral: *USAT*

Título profesional: *Educación Inicial*

Grado: *Magister* Mención: *Investigación Pedagógica*

Institución donde lo obtuvo: *USAT*

Otros estudios: .....

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del programa de investigación (véase anexo N° 1).

Para evaluar dicho programa, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Muy bajo / 2: Bajo / 3: Medio / 4: Alto / 5: Muy alto

3. Estructurará! (véase cuadro adjunto)

<sup>1</sup> Adaptado de la escala propuesta por Juan Carlos Pérez González, docente adscrito a la Facultad de Educación-UNED-España-2006, publicada en la Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa. ISSN 1995-2095-N° 15, Vol. 6(2) 2008, pp. 523-546

INDICADORES DE CALIDAD DEL PROGRAMA	CATEGORÍA					OBSERVACION
	Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo	
<b>Pertinencia y eficacia</b>						
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico		✓				
<b>Claridad</b>						
2. La propuesta está formulada con lenguaje apropiado.	✓					
<b>Consistencia teórica</b>						
3. Se han explicitado las bases teórico-científicas y metodológicas de la propuesta de investigación, quedando bien definido cuál es el modelo teórico	✓					
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.	✓					
<b>Calidad técnica</b>						
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura técnica básica.	✓					
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización, recursos (materiales y humanos), y sistema de evaluación.		✓				
7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta	✓					

Metodología				
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación	✓			
Extensión				
9. Las actividades de la propuesta, son coherentes en términos de cantidad		✓		
Evaluabilidad				
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logran o no, o en qué medida).	✓			
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.		✓		
Puntaje parcial	35	16		
Puntuación total		51		
Nota: Índice de evaluación propuesta (ivp) = [puntuación total / 55] x 100 = 92,7.				

4. Escala de valoración


La propuesta de investigación está observada	La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación	La propuesta de investigación está apta para su aplicación

Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez

5. Promedio final: 92,7 %.

La propuesta de investigación está observada [...] / La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación [...] / La propuesta de investigación está apta para su aplicación [...]

Chiclayo, 12 de Noviembre de 201...

  
 Firma del experto

DNI 16583901 ..Teléfono N° 979 884495

Anexo 01: Propuesta de investigación

ANEXO N° 05

**GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS**

**(TEST DE TRIÁNGULOS)**

GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS					
<b>1. Identificación del Experto</b>					
Nombre y Apellidos: <u>Gladys Dalila Zorrilla Cieza</u>					
Centro laboral: <u>USAT</u>					
Título profesional: <u>Profesora de Educación Inicial</u>					
Grado: <u>Magister en educación</u> Mención: <u>Docencia y Gestión Educativa</u>					
Institución donde lo obtuvo: <u>UCV</u>					
Otros estudios: <u>Estudios concluidos de doctorado - II especialidad</u>					
<b>2. Instrucciones</b>					
<p>Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N° 1). Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:</p> <p>1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente</p>					
<b>3. Juicio de experto</b>					
INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general)					✓
2. Coherencia entre dimensión e indicadores(visión general)	✓				
3. El número de indicadores , evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada(visión general)	✓				
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades(claridad y precisión)					✓
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables(coherencia)	✓				
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto(pertinencia y eficacia)	✓				
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido(validez)					✓

1

8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas(control de sesgo)					✓
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular(orden)					✓
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión)					✓
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado(inocuidad)					✓
12. Calidad en la redacción de los ítems(visión general)					✓
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					✓
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					✓
15. Estructura técnica básica del Instrumento (organización)					✓
<b>Puntaje parcial</b>				4	55
<b>Puntaje total</b>	59				

Nota: Índice de validación del juicio de experto (Ivje) = [puntaje obtenido / 75] x 100 = .....  $\frac{59 \times 100}{75}$

#### 4. Escala de validación

78

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado		El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación		El instrumento de investigación está apto para su aplicación
<b>Interpretación:</b> Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado):.....

Puede ser aplicado al grupo de estudio

## 6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, ..... identificado con DNI. N° 19258349

certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por el (los) testistas

1.....

2.....

,en ..... la ..... investigación  
denominada:.....  
.....

## 7. Anexos

N° 1: Instrumento de investigación

N° 2: Categorías investigativas

- Título de la investigación
- Formulación del problema
- Objetivo general
- Objetivos específicos
- Hipótesis(opcional en las investigaciones básicas)
- Operacionalización de variables

N° 3: Evidencia de la prueba piloto(al menos un modelo )



## GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

2

### 1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: MARIA DEL CARMEN ZISTIL BECERRA  
 Centro laboral: USAT  
 Título profesional: LICENCIADO EN EDUCACION JUDICIAL  
 Grado: MAESTRIA Mención: CC EN LA FAMILIA  
 Institución donde lo obtuvo: USAT  
 Otros estudios: MAESTRIA EN PSICOEDUCACION (INFOR. EDUCAT y TIC)

### 2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N° 1). Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

### 3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general)					✓
2. Coherencia entre dimensión e indicadores(visión general)	✓				
3. El número de indicadores , evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada(visión general)	✓				
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades(claridad y precisión)					✓
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables(coherencia)	✓				
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto(pertinencia y eficacia)	✓				
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido(validez)					✓

8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas(control de sesgo)					✓
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular(orden)					✓
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión)					✓
11. Los ítems no constituyen riesgo,para el encuestado(inocuidad)					✓
12. Calidad en la redacción de los ítems(visión general)					✓
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					✓
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					✓
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					✓
<b>Puntaje parcial</b>	4				35
<b>Puntaje total</b>	59				

Nota: Índice de validación del juicio de experto (Ivje) =  $[\text{puntaje obtenido} / 75] \times 100 = \frac{59}{75} \times 100 = 78.67$

#### 4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado		El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación		El instrumento de investigación está apto para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

#### 5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado):

✓ Es factible su aplicación.  
 ✓ Adaptarlo a la realidad de su grupo de estudio.

## 6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, PIAFIL ASCENZA HAZIA <sup>ENCAMEN</sup> identificado con DNI. N° 16665856  
certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por el (los) testistas

1. ....

2. ....

, en la investigación  
denominada: .....

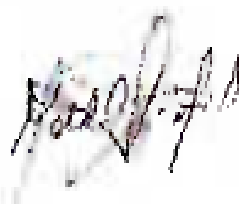
## 7. Anexos

N° 1: Instrumento de investigación

N° 2: Categorías Investigativas

- Título de la Investigación
- Formulación del problema
- Objetivo general
- Objetivos específicos
- Hipótesis (opcional en las investigaciones básicas)
- Operacionalización de variables

N° 3: Evidencia de la prueba piloto (al menos un modelo)



## GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

3

### 1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: Cecilia Inés Suárez Arce

Centro laboral: UIAF

Título profesional: Licenciada en Psicología Social

Grado: Magister Mención: Acciones y Respuestas

Institución donde lo obtuvo: Escuela de Psicología Pedagogía

Otros estudios: .....

### 2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de Indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N° 1). Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

### 3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general)					✓
2. Coherencia entre dimensión e indicadores(visión general)			✓		
3. El número de indicadores , evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada(visión general)					✓
4. Los items están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades(claridad y precisión)					✓
5. Los items guardan relación con los indicadores de las variables(coherencia)					✓
6. Los items han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto(partinencia y eficacia)	✓				
7. Los items han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido(validez)					✓

8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas(control de sesgo)					✓
9. Los items han sido redactados de lo general a lo particular(orden)					✓
10. Los items del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión)					✓
11. Los items no constituyen riesgo para el encuestado(inocuidad)					✓
12. Calidad en la redacción de los items(visión general)					✓
13. Grado de objetividad del Instrumento (visión general)					✓
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					✓
15. Estructura técnica básica del Instrumento (organización)					✓
Puntaje parcial					
Puntaje total					64

Nota: Índice de validación del juicio de experto (Ivje) = [puntaje obtenido / 75] x 100 =  $\dots 92$

#### 4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado		El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación		El instrumento de investigación está apto para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

#### 5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado):

El instrumento es aplicable, se sugiere hacer el protocolo para su aplicación y adaptar el contenido de algunas preguntas de las variables al nuevo test.

**6. Constancia de Juicio de experto**

El que suscribe, ..... identificado con DNI. N° 9619230

certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por el (los) testistas

1. ....

2. ....

,en la investigación denominada: .....

**7. Anexos**

N° 1: Instrumento de investigación

N° 2: Categorías investigativas

- Título de la investigación
- Formulación del problema
- Objetivo general
- Objetivos específicos
- Hipótesis (opcional en las investigaciones básicas)
- Operacionalización de variables

N° 3: Evidencia de la prueba piloto (al menos un modelo )

