



UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019.

Presentado por:

Bach. Nohelia Cáceres Ninan

Bach. Cinthya Puma Castilla

Para optar al Título Profesional de
Licenciadas en Educación. Especialidad

Inicial - Primaria

Asesora: Lic. Mirian Durand Gonzales

CUSCO – 2021



Presentación

Señora Decana de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad Andina del Cusco.

Señor Miembro del Jurado.

En cumplimiento con el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad Andina del Cusco, ponemos a vuestra distinguida consideración el trabajo de investigación intitulado: **“Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco - 2019”**, el mismo que representa la síntesis de nuestras experiencias directas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje con los niños de 5 años; con el objetivo de optar al Título Profesional de Licenciadas en Educación Inicial y Primaria.

Asimismo, este trabajo de investigación tiene como objetivo establecer la relación que existe entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo – San Jerónimo Cusco – 2019.

Atentamente;

Bach. Nohelia Cáceres Ninan

Bach. Cinthya Puma Castilla



Agradecimiento

A las Autoridades de la Universidad Andina del Cusco, quienes nos dieron la oportunidad de desarrollar nuestra formación oportuna y adecuada en condiciones básicas de calidad y de futuras generaciones en todos los años de labor que realizan en forma incansable. A los Docentes de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Andina del Cusco, que a diario se encargaron de nuestra formación profesional, nos demostraron la importancia de cumplir con nuestras metas establecidas y alcanzar los objetivos previstos para ser eficiente y eficaz en nuestra profesión. A la Lic. Mirian Durand Gonzales, quien nos asesoró en la presente investigación, por su paciencia y apoyo incondicional que contribuyó en la culminación de la presente investigación. A la Directora de la Institución Educativa Particular San Pablo – San Jerónimo, quien nos brindó las facilidades para aplicar los instrumentos de recolección de datos, para así obtener los resultados y culminar de esta manera la presente investigación. A todas aquellas personas que directa o indirectamente contribuyeron al desarrollo de la presente investigación.

Autoras

Bach. Nohelia Cáceres Ninan

Bach. Cinthya Puma Castilla



Dedicatoria

A Dios, porque siempre estuvo presente para guiarme por el buen camino, sobre todo porque me concedió la fuerza de voluntad para continuar con la mirada siempre hacia adelante, enfrentando toda dificultad, no permitiendo así, que la adversidad haga que pierda la dignidad ni retroceda en el intento.

Con amor y cariño a mi querido padre y madre, quienes fueron mis motores, porque siempre estuvieron apoyándome en mi proyecto de vida y así lograr mis sueños.

A mis queridas hermanas por su gran apoyo incondicional, por su comprensión, y porque siempre estuvieron ayudándome en los momentos más difíciles.

.

Cinthy



Dedicatoria

A Dios, porque es mi guía e impulsor,
para ser la mejor día a día, porque me
concede sabiduría y fortaleza para lograr
mis propósitos como una gran educadora
con vocación de servicio, sobre
agradecida por haberme elegido como
instrumento suyo para guiar y orientar el
camino de los educandos.

A mis padres, con mucho amor y cariño, por
educarme con principios y valores, las mismas que
me motivaron a perseguir mis metas como maestra,
y por haberme apoyado y dado la confianza por la
decisión tomada y hacer de mi la persona y
profesional que soy ahora.

A mis hermanas con amor y respeto,
quienes estuvieron siempre en los
momentos de mayor necesidad, en las
alegrías, las tristezas y por brindarme su
apoyo incondicional, haciendo que sea
más fuerte y sólida.

Nohelia



Nombres y apellidos de los jurados de la tesis y del asesor

Jurados de la tesis:

- Lic. Lourdes Marleni Lima Valdivia.
- Mgt. Yanina Rojas Anaya

Asesora:

- Lic. Mirian Durand Gonzales



Índice de contenidos

Presentación.....	ii
Agradecimiento	iii
Dedicatoria.....	iv
Nombres y apellidos de los jurados de la tesis y del asesor	vi
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Resumen	xi
Abstract.....	xii
Capítulo I: Introducción.....	13
1.1 Planteamiento del problema	13
1.2 Formulación del problema.....	15
1.2.1 Problema general	15
1.2.2 Problemas específicos.....	16
1.3 Justificación de la investigación	16
1.3.1 Conveniencia	16
1.3.2 Relevancia social	16
1.3.3 Implicancias prácticas.....	16
1.3.4 Valor teórico	17
1.3.5 Utilidad metodológica	17
1.4 Objetivos de la investigación.....	17
1.4.1 Objetivo general	17
1.4.2 Objetivo específicos	16
1.5 Delimitación del estudio.....	16
1.5.1 Delimitación espacial	16
1.5.2 Delimitación temporal	16
Capítulo II: Marco Teórico.....	16
2.1 Antecedentes de la investigación.....	16
2.1.1 Antecedentes internacionales	16
2.1.2 Antecedentes Nacionales	18
2.2 Bases teóricas	19
2.2.1 El juego casero.....	19
2.2.2. El juego.....	19
2.2.3 Desarrollo de la creatividad.....	32



2.2.4 Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad.....	38
2.3. Marco conceptual	40
2.4 Hipótesis de trabajo	42
2.4.1 Hipótesis General	42
2.4.2 Hipótesis Específicas.....	42
2.5 Variable e indicadores	42
2.5.1 Operacionalización de las variables	44
Capítulo III: Método.....	45
3.1 Alcance de la investigación	45
3.2 Diseño de investigación.....	45
3.3 Población	46
3.4. Muestra	46
3.5 Técnicas de recolección de datos.....	47
3.5.1 Técnicas	47
3.5.2 Instrumentos	47
3.6 Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	47
3.7 Plan de análisis de datos	47
Capítulo IV: Resultados de la investigación.....	48
4.1 Presentación y fiabilidad del instrumento aplicado.....	48
4.1.1 Resultados respecto a los objetivos específicos	48
4.2 Resultados respecto al objetivo general.....	56
Capítulo V: Discusión	59
5.1. Descripción de hallazgos más relevantes	59
5.2. Limitaciones del estudio.....	59
5.3. Comparación crítica con la literatura existente	60
5.4. Implicancias del estudio	60
A. Conclusiones, recomendaciones	62
B. Bibliográficas.....	66
C. Instrumentos de recolección de datos	66
D. Validación de instrumentos	68



Índice de tablas

Tabla 1: <i>Matriz de operacionalización de variables</i>	44
Tabla 2: <i>Población de estudio</i>	46
Tabla 3: <i>Variable juegos caseros</i>	48
Tabla 4: <i>Dimensión elaboración de los juegos caseros</i>	49
Tabla 5: <i>Dimensión tipos de juegos caseros</i>	50
Tabla 6: <i>Variable desarrollo de la creatividad</i>	51
Tabla 7: <i>Dimensión fluidez</i>	52
Tabla 8: <i>Dimensión flexibilidad</i>	53
Tabla 9: <i>Dimensión originalidad</i>	55
Tabla 10: <i>Resultados del cruce de variables entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad</i>	56
Tabla 11: <i>Chi cuadrado de Pearson</i>	57
Tabla 12: <i>Aplicación de la prueba estadística Tau-b de Kendall para determinar el nivel de relación entre las variables</i>	57



Índice de figuras

<i>Figura 1:</i> Variable juegos caseros	48
<i>Figura 2:</i> Dimensión elaboración de los juegos caseros	49
<i>Figura 3:</i> Dimensión tipos de juegos caseros	50
<i>Figura 4:</i> Variable desarrollo de la creatividad	51
<i>Figura 5:</i> Dimensión fluidez	52
<i>Figura 6:</i> Dimensión flexibilidad	53
<i>Figura 7:</i> Dimensión originalidad	55



Resumen

El objetivo del presente trabajo de investigación fue establecer la relación que existe entre los Juegos Caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019, para lo cual, se realizó la revisión bibliográfica sobre los juegos caseros, importancia, beneficios, tipos de juegos en el desarrollo de la creatividad. Para conseguir estas metas se hizo un estudio de tipo básico no experimental de corte transversal, que tuvo como objetivo determinar la relación entre las variables de estudio con una muestra de 25 niños, después de ser analizado el instrumento a través del juicio de expertos y a través de análisis estadístico SPSS. Se aplicó el cuestionario a los niños del aula de 5 años de la Institución educativa Particular San Pablo, obteniendo como resultado que existe una relación directa y significativa entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad.

Palabras clave: Juegos caseros, creatividad, niños, educación.



Abstract

The objective of this research work was to establish the relationship that exists between Home Games and the development of creativity of 5-year-old children of the San Pablo de San Jerónimo Private Educational Institution, Cusco - 2019. For which a bibliographic review on home games, importance, benefits and types of games and the development of creativity. To achieve these goals, a basic non-experimental cross-sectional study was carried out whose purpose was to determine the relationship between the study variables with a sample of 25 children, and after the instrument was analyzed through expert judgment and analysis SPS statistic; The checklist was applied to the children of the 5-year-old classroom of the San Pablo Private Educational Institution, obtaining as a result that there is a direct and significant relationship between home games and the development of creativity.

Keywords: Home games, creativity, children, education.



Capítulo I

Introducción

1.1 Planteamiento del problema

Frente a la diversidad de dificultades que viene enfrentando el Sistema Educativo Nacional, más aun en el nivel de educación inicial, se ha optado por utilizar estrategias didácticas que permitan a los niños adquirir y fortalecer sus aprendizajes, también desarrollar su creatividad; es por esta razón que la enseñanza y el aprendizaje de los niños debe de realizarse a través de una metodología activa por ejemplo: el juego, el mismo que permitirá atraer su interés y logre desarrollar sus aprendizajes fortaleciendo su creatividad.

Es indispensable que, en la educación de hoy, se busque no solo alcanzar los aprendizajes, sino también desarrollar la creatividad, por ser esta muy importante en la formación de los niños.

Vigotsky (1982), manifiesta:

Existe potencialmente en todos los seres humanos, y es susceptible de ser desarrollada, es decir que no es privativa de los genios, sino que está presente en cualquier persona que imagina, transforma o crea algo por insignificante que sea en comparación con las grandes personalidades creativas de la historia (p. 56).



Asimismo, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (1980) manifiesta que:

La escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir y a calcular, en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya si no una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral (p. 76).

En el Sistema Educativo Peruano, la educación atraviesa por una serie de dificultades debido a la incorporación de políticas y modelos educativos que son imitaciones de otros países con diferentes realidades socioeconómicas y culturales, sin embargo, este fenómeno denominado social y educativo no es excluyente a las instituciones educativas de la ciudad del Cusco, donde el desarrollo de la creatividad del educando no es considerado importante dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

En la actualidad, los juegos deben de ser utilizados como estrategias didácticas de alto impacto en la educación infantil, propuesta que también lo realiza el Ministerio de Educación (2009), asimismo, destacar que un buen porcentaje de maestras(os) en las aulas aún desconocen y en otros casos no consideran los juegos didácticos como estrategia, sólo son considerados el juego como espacio determinado donde los niños disfrutan junto a sus amigos y compañeros de espacios y momentos agradables. Este solo se puede desarrollar en espacios abiertos, usualmente fuera del salón de clases, o en el momento cuando los niños se dan un espacio después de realizar las tareas asignadas por la maestra.

Según Tudela (1989) “el hombre es un ser creativo por naturaleza, más por una serie de influencias sociales negativas pierde o ve disminuida su capacidad creativa. La creatividad es una cualidad humana que se manifiesta en diversas formas; sin embargo, existen riesgos comunes en la personalidad de los individuos creativos” (p. 132). Por esta razón, consideramos que los maestros constantemente deben de capacitarse y actualizarse,



para actuar y afrontar la diversidad creativa que traen consigo los niños; ya que día a día existen nuevas realidades para fomentar la creación como un reto, por ello, se dice que todo maestro que no sienta curiosidad, que no disfrute de lo que hace, no podrá ayudar a los niños, a desarrollar su capacidad creativa.

Así mismo se debe destacar que algunos maestros olvidan su visión y misión, porque la función principal de un buen maestro es ser un guía, orientador y de igual modo, promover el desarrollo creativo de los niños y la capacidad de emprender; sobre todo demostrar la expresión de su creatividad a través de los juegos caseros, lo cual permita al niño adaptarse a un mundo cambiante y enfrentar los retos que los prepare para el futuro. Teniendo claro que el potencial creativo que tiene cada uno de ellos, son identificados cuando busca resolver dilemas, al hacer uso de su imaginación, idealización, fomentando la estructuración y reestructuración de las cosas de manera distinta; en ese entender, decimos que la creatividad es muy importante porque debe desarrollarse desde los primeros años de vida, de tal manera que los maestros se preocupen en prever actividades de aprendizaje al momento de realizar su planificación curricular, con el único fin de facilitar el desarrollo y potenciar las capacidades creativas de los niños incorporando la elaboración de los juegos caseros y su uso en el quehacer cotidiano. Por este motivo, es que fuimos motivadas a realizar el presente estudio de investigación con la finalidad de establecer la relación entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Existe relación entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo Cusco, 2019?



1.2.2 Problemas específicos

- a) ¿Cuál es el nivel de uso de los juegos caseros de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo Cusco, 2019?
- b) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo Cusco, 2019?
- c) ¿Cuál es el grado de relación entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo Cusco, 2019?

1.3 Justificación de la investigación

1.3.1 Conveniencia

El presente trabajo de investigación es importante porque aborda un problema actual sobre el aprendizaje de los niños y si estos han desarrollado su creatividad, los resultados obtenidos influirán en la toma de decisiones de la institución educativa y de las personas involucradas, de tal manera que se incluya dentro de las estrategias el uso de los juegos caseros.

1.3.2 Relevancia social

La presente investigación es importante porque permitió conocer la relación de los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de cinco años de la institución educativa San Pablo, este trabajo de investigación servirá como referente para los profesores de la institución educativa inicial y el contexto social para incorporar los juegos caseros en el proceso de las actividades de enseñanza aprendizaje.

1.3.3 Implicancias prácticas



Desde el punto de vista práctico de la investigación, en el proceso de recolección de los datos se aplicó instrumentos de medición, como la guía de observación que, permitió conocer sobre el uso de los juegos caseros y su relación con desarrollo de la creatividad.

1.3.4 Valor teórico

Con la presente investigación se toma en consideración los aportes de Jean Piaget, quien señala que la incorporación de los juegos como recurso didáctico, contribuye potencialmente en el desarrollo de la creatividad de los niños, asimismo, se debe de resaltar que con los juegos caseros se trabaja doblemente las habilidades. De la misma forma, este proceso de creación de juguetes es muy eficaz y productivo para desarrollar y potenciar la creatividad del niño. De la misma forma, al promover la fábrica de sus propios juguetes, los niños aprenderán a reciclar y reutilizar algunos objetos o cosas que ya no se usan en casa. Y sobre todo mencionar la mejora de su autoestima al jugar con juguetes creados por ellos mismos.

1.3.5 Utilidad metodológica

Esta investigación tiene utilidad metodológica, porque presenta en su desarrollo una secuencia de pasos y procedimientos teóricos y prácticos para su elaboración; uso y aplicación de juegos caseros con los niños con la finalidad de contribuir en el desarrollo de su creatividad.

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo general

Analizar la relación entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo – San Jerónimo, Cusco – 2019.



1.4.2 Objetivo específicos

- a) Describir el nivel de uso de los juegos caseros de los niños de 5 años de la institución educativa particular san pablo de San Jerónimo Cusco, 2019
- b) Determinar el nivel de desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo de San Jerónimo Cusco, 2019
- c) Establecer el grado de relación entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo de San Jerónimo Cusco, 2019.

1.5 Delimitación del estudio

1.5.1 Delimitación espacial

El presente trabajo de investigación se desarrolló con los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo del distrito de San Jerónimo, provincia y departamento de Cusco.

1.5.2 Delimitación temporal

El presente trabajo de investigación se realizó en el periodo trimestral del 2019.



Capítulo II

Marco Teórico

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Antecedentes internacionales

Ospina (2015), en su trabajo de investigación titulado “*El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*”, tuvo como objetivo general, demostrar la utilización del juego como estrategia del proceso de enseñanza aprendizaje, demostrando que los juegos caseros influyen favorablemente en el desarrollo del aprendizaje; el trabajo de investigación permitió llegar a las siguientes conclusiones:

- Sobre una de las conclusiones más importantes se tiene, que se pudo reconocer que el juego como una técnica didáctica permite el aprendizaje de definiciones y conceptos básicos; esto en la educación de nivel preescolar. Por consiguiente, los profesores deben hacer uso de los juegos y deben de reconocer la importancia de su aplicación dentro y fuera del salón de clases permitiendo la innovación.
- También se pudo determinar que el juego al ser aplicado como estrategia permitió establecer los procesos básicos para poder desarrollar un aprendizaje en los niños del nivel preescolar, esto significa que logró fortalecer y profundizar sus aprendizajes, logrando una mayor motivación y logrando que los niños se integren y participen



colocando las bases para el desarrollo del pensamiento creativo, como elemento fundamental del desarrollo integral del mismo.

- No se puede dejar de mencionar que por medio del PPA, muchos niños y niñas lograron descubrir que se desarrolla mejores aprendizajes cuando se juega y las autoridades y profesores comprendieron su importancia, para lo cual adaptaron esta propuesta a una forma de generar conocimientos significativos.

Vera Castro (2018), en su trabajo de investigación titulada “*Estrategias para desarrollar la creatividad de los niños de etapa preescolar del centro de educación inicial el Clavelito*”, realizado en la Universidad Politécnica Salesiana Ecuador; el objetivo más importante del presente trabajo de investigación, fue diseñar un grupo de estrategias que permitan desarrollar la creatividad en los estudiantes del nivel preescolar.

Sobre las conclusiones obtenidas se tiene las siguientes:

- Se resalta la importancia del juego en el proceso de aprendizaje, porque este permite fomentar la socialización entre los estudiantes, también permite horas de entrenamiento, diversión y permite establecer el cumplimiento de las normas y reglas de convivencia moral.
- Otra conclusión más vinculada al campo de la experiencia docente, fue la información obtenida para el desarrollo del presente trabajo de investigación fue beneficiosa, todo esto debido a que profundizo los conocimientos del cómo se debe de desarrollar la creatividad en los estudiantes.
- Otra conclusión importante fue que la utilización de los juegos como estrategia, ayudaron a los estudiantes a poder expresarse con mayor facilidad y así puedan enfrentar sus emociones y sentimientos, de tal manera que todas las estrategias



direccionan al desarrollo de la creatividad y que esta con el tiempo surja de manera espontánea.

- Un grupo que obtuvo mayores beneficios al desarrollar este trabajo, fueron los profesores del centro infantil, porque les permitió desarrollar diferentes estrategias haciendo uso del juego, lo cual contribuye al desarrollo de la creatividad en los niños.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Arce y Saldaña (2013), en su trabajo de investigación titulada “*La influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niño de 5 años de la I.E N° 252 “Niño Jesús”*”, realizado en la Universidad Nacional de Trujillo en el año 2013, el objetivo propuesto en este trabajo de investigación fue conocer si el juego como tal influye en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años; se obtuvieron las siguientes conclusiones:

- Se debe de resaltar que el grupo experimental y grupo control de acuerdo con los resultados obtenidos tanto en la aplicación de un Pretest obtuvieron un nivel bajo de creatividad; pero el grupo control después de todo un proceso de manipulación obtuvo mejores resultados (grupo experimental).
- Se obtuvo resultados positivos, de acuerdo con los resultados de la aplicación del posttest, logrando incrementar el nivel de desarrollo de la creatividad de los niños en las áreas de originalidad, penetración y complejidad.
- Como parte final, los antecedentes muestran que los estudiantes del grupo experimental lograron mejorar de una forma significativa su creatividad, después de la aplicación del programa “Juegos de construcción”. Lo que permite aceptar la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula.



Cuba y Palpa (2015), en su trabajo de tesis titulado “*La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*”, desarrollado en la universidad nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle de la ciudad de Lima; el objetivo principal propuesto en el trabajo de investigación fue poder determinar si existe alguna relación entre la aplicación del juego libre en los sectores y si este influye en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años. En dicha investigación, se arribó a las siguientes conclusiones:

- Se demostró la influencia de la dimensión sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años.
- La existencia de la relación que existe entre la dimensión hora del juego libre y el desarrollo de la fluidez en los estudiantes de 5 años.
- Existe relación entre la dimensión la hora del juego libre entre el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes de 5 años.
- Existe relación entre la dimensión la hora del juego libre y el desarrollo de la originalidad en los estudiantes de 5 años.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 El juego casero

Antes de dar a conocer sobre el juego casero, analicemos los siguientes conceptos:

2.2.2. El juego

Garvey (1985), considera que el juego desarrolla el placer y es sumamente divertido para los niños, permite que disfruten el momento, muchas veces se desarrolla de manera improvisada, se involucra al jugador que se conecta sistemáticamente, con lo cual va desarrollando su creatividad, comienza a resolver problemas, también sirve para fortalecer el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos sociales y cognitivos.



En ese entender, decimos que a través del juego los niños tendrán la oportunidad de expresar sus deseos, intereses e inquietudes al momento de interrelacionarse con sus compañeros o con las personas adultas.

Delgado (2011), define que “el juego es un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente el investigador referencia a broma, diversión, chiste y suele usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica” (p. 122).

Cotrina (2009), conceptualiza el juego como “una actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral” (p. 44). Por lo que, afirmamos que efectivamente entre la acción de educar y jugar no existe diferencia alguna, por que el niño mientras juega aprende, es decir, que de forma natural y espontánea el niño tendrá la oportunidad de adquirir conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Todo niño siente gusto y placer por jugar, es por esta razón que debe de aplicar actividades de aprendizaje considerando el juego como recurso pedagógico.

Como se sabe, el juego es una actividad espontánea y natural, donde el niño demostrará su expresión creadora o inventora. Por lo tanto, el juego le facilitará al niño pasar de la percepción de las sensaciones a través de los sentidos al conocimiento, pues será capaz de identificar los colores, el olor, la textura, el sonido y el sabor de los objetos; todo esto se logrará mediante una constante interacción entre el juego, el desarrollo y el crecimiento. Según el niño vaya dominando su cuerpo y se adueña de los secretos que para el guardan las personas y las cosas; jugando será capaz de relacionar todo lo que le rodea con el mundo exterior, de tal manera que pueda ver, escuchar y tocar y estas pasen a su cerebro como una experiencia que enriquece su vida.



Cada niño transmite vivencias mediante el juego, sin reglas temporales exactas, lo cual le permite asimilar el mundo vivencial. Los maestros y padres de familia que presentan la debida atención pueden distinguir y disfrutar con los logros que adquieren sus pequeños.

El juego además permite al niño plantear la solución de diversas tareas que requieren un esfuerzo mental, también permite mejorar la atención, así mismo la memoria empieza a potenciarse al igual que la imaginación. Y mediante el juego realizado por los mismos, se logra identificar las cualidades y propiedades de los objetos, empezando a distinguir formas, colores, tamaño y la orientación en el espacio.

Disponer de un tiempo con los niños es valioso, pero lamentablemente muchos padres de familia no le dan la importancia debida. Proponer juegos educativos es una forma de generar una diversión sana que a su vez ayudara al niño a desarrollar y facilitar los procesos de aprendizaje.

Piaget (1984, citado por Ribes, 2011), define al juego como “una acción libre considerada como ficticia situada al margen de la vida real, capaz de absorber totalmente al individuo que juega” (p.134). En ese entender, los juegos caseros elaborados y utilizados por los niños, muchas veces serán construidos y utilizados de manera libre y espontánea, no necesariamente seguirán los procedimientos dados por un adulto o la maestra de aula, porque el propósito fundamental de los diversos juegos es desarrollar la creatividad e imaginación de los niños.

El juego en la educación inicial de acuerdo al MINEDU (2015), expresa “Es indispensable que los niños experimenten situaciones en contextos lúdicos y en interrelación con la naturaleza, porque potenciará el desarrollo de la creatividad de los niños” (p. 48). Por esta razón, consideramos que los juegos caseros son de vital importancia retomarlos para



desarrollar la creatividad, asimismo, generar espacios de aprendizajes significativos de una forma más divertida, espontánea y natural.

Incluso el MINEDU (2009), recomienda lo siguiente:

Destinar 60 minutos diarios para la actividad del juego porque, los niños deben de recrearse a través de juego todos los días. Y este tiempo no debe ser utilizado ni reemplazado por otra actividad, es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños. Por eso se recomienda esta actividad durante las primeras horas de la mañana, porque permite a los niños descargar sus tensiones, les da energía y luego de jugar, aprenden mejor en las siguientes horas (p. 65).

En ese entender, estamos de acuerdo en que los niños pueden jugar al inicio o al final de la jornada escolar; lo importante es cumplir con los 60 minutos sugeridos por el MINEDU. De este modo, es importante incorporar los juegos caseros dentro de las actividades de aprendizaje, para desarrollar y potenciar la creatividad de los niños, las mismas que permitirán que los niños estén descansados y relajados para así regresar a casa tranquilos.

Cuando nos referimos a los juegos caseros, estamos hablando de los juguetes creados por los mismos niños, juguetes que tendrán como la finalidad de desarrollar habilidades, destrezas, en la motricidad fina y facilitar el aprendizaje de las áreas curriculares en el nivel inicial.

2.2.2.1 Tipos de juego según Piaget

A) Juegos funcionales

Según la propuesta de Piaget, el juego funcional se vincula a la fase sensoriomotora. Este juego se trabaja con ejercicios, en los cuales se considera el simbolismo, que consiste en realizar y repetir algunas actividades o rutinas con la intención de adaptarse al contexto y realidad poco a poco. Teniendo en cuenta que a través de la manipulación de objetos los



niños comprenderán y establecerán relaciones con los elementos que existan en su entorno (Piaget, 1983).

B) Juegos simbólicos

Este tipo de juego se caracteriza porque sustituye la funcionalidad de un objeto por otro imaginario. Por ejemplo: se puede hacer uso de una caja de cartón para simular que es una casa o, también que los niños usen un tubo como si fuese un cañón. Son juegos que resaltan la creatividad e imaginación de los niños. Estos juegos muchas veces van acompañados de personajes imaginarios, que no existen o de los amigos que se consideran como invisibles pero que son creados por la imaginación de los niños, y muchas veces los acompañan en los juegos. La primera etapa se juega de forma individual, para posteriormente dar paso a una fase colectiva, donde se empieza a compartir con otros niños los objetos imaginarios, así como los amigos invisibles (Piaget, 1983).

C) Juegos reglados

Los juegos reglados suelen aplicarse a los niños entre los 6 y 12 años, porque desde los 6 años, las reglas se van incorporando y estas a su vez se van complejizando. Este tipo de juegos, promueve la interacción entre los mismos y poco a poco se va comprendiendo las reglas y de esta forma promover el pensamiento estratégico y una planificación. Como sabemos, los niños antes de los 6 años ya demuestran diversas habilidades que les permiten entender el tipo de juego que se realizara.

Este es el tipo de juego más tardío, que entra al final de la etapa infantil.

Piaget (1983), manifiesta:

En fases más tempranas, entre los 3 y 4 años, su interés se centra en juegos físicos, donde debe respetar normas sencillas: no salirse de una línea, esperar turno, hablar cuando le pregunten, etc. Son normas que no requieren una alta concentración, ni



atención que en esta fase temprana es corta y es una habilidad poco desarrollada (p. 34).

Los primeros juegos para los niños muchas veces son sencillos, pero esta no debe de contener más de cinco o siete reglas, como, por ejemplo: el Juego de la Oca o Parchís. Pero poco a poco se van adicionando juegos con mayores reglas. Ya a la edad de seis años, los niños ya pueden jugar al ajedrez, juegos de mesa clásico, etc. un juego de reglas más moderno.

A medida que existe un mayor desarrollo en la mente del niño, en el aspecto cognitivo, podrán planificar estrategias, porque son capaces de reflexionar y lograr una mayor atención. Es en este momento, cuando comienzan a mostrar mayor interés por los juegos que están reglamentados. Los niños harán un análisis frente a los errores cometidos para así de esta forma poder ser corregidos por ellos mismos. De este modo, los niños van adquiriendo más experiencia a partir de los errores cometidos.

Es importante saber elegir los juegos reglados, y estas a su vez sean adaptadas según el nivel de dificultad para ser aplicados con niños menores de 6 años. Para que estos juegos puedan ser aplicados por los niños, es necesario que una persona adulta inicie el juego, dando a conocer cuáles son las principales reglas y el procedimiento que se debe de seguir y hacer el acompañamiento mientras dure el juego, de tal forma poder romper con la barrera de resistencia, aprovechando pasar un tiempo con ellos y establecer vínculos sociales que puedan infundir la práctica de valores como son: el respeto, saber ceder, perder un poco para luego ganar, control de emociones, negociación y frustraciones.

Los niños que participaron en los juegos reglados, suelen tener la inteligencia emocional más desarrollada (Piaget, 1983).



D) Juegos de construcción

Piaget (1983), “en este tipo de juegos los niños crean construcciones, vehículos de transporte o cualquier tipo de objeto mediante la suma de pequeñas piezas de distinto tamaño, color y forma” (p. 56).

Tomando como referencia a Jean Piaget, el trabajo de investigación está centrado en el uso y aplicación de los juegos caseros elaborados por los niños como parte de los juegos de construcción:

a) Juegos caseros

Es una forma de pasar un buen rato con los niños, porque permite construir un nuevo juguete con ellos. Los niños no logran comprender lo que es el dinero, no distinguen entre un juguete caro o barato. Sin embargo, ellos pueden elaborar el juguete con recursos propios logrando mayor satisfacción en ellos mismos.

Los niños al construir su juguete desarrollan un doble proceso: se fortalece las habilidades y destrezas durante el juego y en la creación del juguete; donde ponen en práctica varias habilidades no necesariamente las mismas que se utilizaron durante el juego.

En determinadas ocasiones el proceso de creación del juguete es más productivo que el propio desarrollo del juego.

Los niños muestran una habilidad increíble en la creación de juguetes y juegos, suele pasar que muchas veces se reprimen al no tener juegos ya fabricados o comprados. Muchas veces no pueden moldearlos a lo que ellos imaginan, ellos siempre tienen una visión de lo que quieren. Por ejemplo, si han observado un garaje o una tienda, para ellos es más fácil utilizar cajas de cartón para simular que comprar un juguete que impone la estructura y la distribución.



Al construir sus propios juguetes, los niños aprenden la importancia de reciclar, a reusar las cosas que ya no se usa. Al realizar este tipo de juegos y crear sus propios juguetes mejorara el nivel de autoestima y al interrelacionarse comentaran sobre cuán importante y significativo es su juguete, así mismo, le darán el valor y demostraran sentimientos de orgullo al haber participado en la creación del juguete.

Para poder realizar la fábrica de juguetes caseros, se requiere de herramientas habituales como son: tijeras, pegamento, cinta para pegar, engrapador, cúter, etc.

Por esta razón, se dice que un adecuado juguete no siempre es aquel fabricado por empresas, sino que tienen mayor validez, los juguetes elaborados o construidos por los mismos niños y suelen utilizarlo con mayor frecuencia. Asimismo, los niños saben cómo jugar con cada objeto que está a su alcance, no siempre un juguete para él es un buen juguete, si no depende de cada objeto que está a su alcance ya sea de hogar, la calle, el jardín, etc. Es transformado inmediatamente por la imaginación que tiene.

b) Características de los juegos caseros en educación inicial

Moreno (1992), manifiesta que los juegos caseros incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

El juego casero es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar. En ese entender, decimos que el juego casero es una actividad libre para el desarrollo del niño, porque ellos utilizaran este juego para potenciar su propio ingenio e imaginación. Del mismo modo, durante el proceso del juego aprenderán a interrelacionarse con sus compañeros y con el mundo que los rodea (p. 66).

Los juegos caseros se localizan con algunas limitaciones espaciales y en unos imperativos de factor temporal, establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.



También se puede decir que se tiene un carácter incierto, debido a que se considera una actividad creativa, original y espontánea; pues el resultado del juego fluctúa constantemente, como una actividad agradable y dinámica que cautiva a todos.

Asimismo, “es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso” (Moreno, 1992, p. 88).

El juego se desarrolla en un mundo ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico. Es una actividad convencional, ya que todo juego es un resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas (Moreno, 1992, p. 88).

c) Importancia del juego casero

De acuerdo con Sperling (1976), el juego casero es importante en varios sentidos:

- Físico: porque construye y fortifica el normal desarrollo de la coordinación motora gruesa y fina, durante su formación; asimismo, tiene la facultad de liberar la energía depositada en él.
- Social: el niño tendrá la oportunidad de interactuar con otros niños de su edad, en la cual aprenderá a compartir, cooperar y conocer más amigos dejando de lado al ser dominante y egoísta.
- Educativo: en este campo el juego facilita el aprendizaje de los niños, por lo tanto, aprenderá a percibir formas, tamaños, colores y estructuras, sobre todo, le dará la oportunidad de demostrar su capacidad creadora o inventora al construir los juegos caseros con material reutilizable y tomar conciencia en el cuidado del ambiente.



d) Juegos caseros elaborados por los niños de 5 años

- **Masa casera o gelatina elástica**

También conocido como Slime, hecha en casa para que los niños jueguen y se "desestresen". Según qué productos se utilicen, esta goma elástica o "moco" (como se conoce en otros países), tiene diferentes colores.

Objetivo:

- Ejercitar los dedos y las manos de una forma sencilla y divertida.
- Hacer la actividad dos veces al día, o cuando el niño necesite relajarse.
- Potencia aprendizajes a nivel sensorial a través del reconocimiento de texturas, tamaños, colores, etc. ejemplos: duro, suave, con grumos, con bolitas, sin bolas, ruido, limpiar los dedos, estirar, hacer una bola.
- Fortalecer la motricidad fina y fomentar la conversación entre compañeros, la familia durante todo el proceso poniendo a prueba la creatividad y flexibilidad de los niños.

Procedimiento para la elaboración

Paso 1: Se debe de tener dos recipientes, en uno de ellos se coloca dos cucharaditas de cola blanca. Posteriormente se debe de agregar tres gotitas de colorante comestible y proceder a mezclarlo, hasta que quede uniforme. Para conseguir un color más intenso, se debe de agregar más colorante.

Paso 2: En el otro recipiente se debe de agregar otras dos cucharaditas de detergente y también se debe de agregar una cucharadita de agua y remover hasta que quede todo bien mezclado.



Paso 3: Ambas mezclas se deben de juntar y remover hasta que se forme una masa regular uniforme. Amasar con las dos manos hasta que tome mayor consistencia, hasta conseguir la textura de la masa y estará listo.

- **La Máquina de agregar**

Es un juego fabricado con material reciclado que sirve para hacer cálculos matemáticos, material adaptable para el nivel de educación inicial, haciendo uso del término “agregar”.

Objetivo:

- Trabajar y realizar sumas sencillas de manera lúdica y manipulativa.
- Comprender la dinámica de la suma.

Procedimiento para la elaboración:

Paso 1: con ayuda de un cúter se hace un agujero del tamaño del pico de la botella pequeña, en la parte superior de la botella grande.

Paso 2: las botellas pequeñas se cortan por la mitad; la parte del pico se coloca en el agujero de la botella grande.

Paso 3: la parte de debajo de una de las botellas pequeñas recortadas se le hace un corte en forma de círculo en la parte del costado de tal forma que pueda interceptarse con el pico de la botella grande.

Paso 4: se procede a utilizar el pegamento uniendo las botellas según las indicaciones mencionadas anteriormente.

Paso 5: el plumón se utilizará para escribir en medio de la botella grande el símbolo de la suma y en la parte del pico de la botella grande el símbolo igual.

Por último, con las canicas se puede empezar a utilizar nuestra máquina de sumar.



- **Acertar al Sapo, propuesto** por Neves (1997)

Objetivos:

Los niños desarrollan su coordinación óculo-motora

Materiales:

- Una caja grande de cartón
- Tijera
- Goma
- Temperas y pincel
- Bolitas de papel

Procedimiento

Paso 1: hacer un orificio en la tapa de una caja.

Paso 2: cerrar la tapa de la caja

Paso 3: puedes pintar la caja o cubrirla con un papel de colores para que quede más bonita.

Como se juega

Con bolitas de papel, intenta acertar en el hoyo y hacer entrar el objeto dentro de la caja.

- **Una Casita**

Objetivos:

Gusto y disfrute por la elaboración de sus juegos y juguetes

Fabricar juguetes a partir de material reciclado

Materiales:

- Una caja
- Tijeras
- Goma



- Temperas y pincel

Procedimiento:

Paso 1: En una caja dibujar las puertas y ventanas.

Paso 2: Recorta las partes que están punteadas para después abrir como se muestra aquí.

Paso 3: La tapa de la caja se coloca al contrario y será el tejado donde colocamos una chimenea.

Paso 3: Después pintar la casita a tu gusto.

- **Una muñeca**

Objetivos:

Los niños disfrutan mucho por la elaboración de su muñeca

Interactúan y socializan con sus compañeras

Desarrollan las características del objetivo, la cual manipulan.

Materiales:

- Vaso de Tecnopor
- Palito de madera más grande que el vaso de Tecnopor
- Retazos de telas en tiras de distintos colores
- Tijeras
- Témperas
- Pincel
- Pegamento

Procedimiento:

Paso 1: en un vaso de Tecnopor, pintar la cara como se muestra en la imagen.

Paso 2: después utiliza un palito de madera más grande que el vaso para perforar el fondo del vaso.



Paso 3: corta un pedazo de papel en tiras que vas a pegar en la parte de arriba como cabello.

Paso 4: pinta una falda de papel y pégala al vaso.

Paso 5: luego puede utilizar trapos para hacer los cabellos y la falda, recortar y pegar los ojos, la boca, la nariz.

2.2.3 Desarrollo de la creatividad

Cuba y Palpa (2015), proponen:

La creatividad como “el producto de ideas que tiene en la conciencia, las cuales desempeñan un papel determinante en el producto por crear y se puede afirmar que crear, es una tarea esforzada que contribuye al desarrollo mental paso a paso a lo largo de toda la vida. Si retomamos la aceptación de facultad de crear, compraremos que la creatividad suele relacionarse con la capacidad de hacer sus novedades originales (p. 77).

La creatividad es la capacidad humana que, a partir de los conocimientos adquiridos, permite crear algo nuevo o mejorar algo existente en una manera original y sin seguir procesos lógicos preconcebidos. Al respecto, señalamos las siguientes cualidades sobre el término.

Tomando en cuenta a Hurlock (1988), pensamos que no podemos juzgar a la creatividad como producto de algo creado por la persona, por el contrario es el mismo acto de crear algo nuevo y diferente o dicho de otra manera, también consideramos que la creatividad no siempre es un producto observable sino es la capacidad o facilidad que tienen las personas para crear o inventar algo.

En conclusión, decimos que la creatividad es el proceso mediante el cual se produce algo diferente, novedoso y hasta atractivo.



2.2.2.1 Tipos del desarrollo de la creatividad

Mackinnon (1978), distingue tres tipos de creatividad:

- **Creatividad personal:** es aquella obra creativa hecha por una persona que, a través de ella, la persona refleja desde lo más interno de sí mismo sus sentimientos, emociones e imaginación, también es entendida como un espejo de su propia personalidad. Según el autor, esta referida a la creatividad artística y escrita en la que los autores exteriorizan en sus obras maestras una parte de sí mismo.
- **Creatividad impersonal:** relacionada con el mundo exterior en la que predomina el interés intelectual y no lo emocional. Es la expresión viva de la realidad de aspectos deficitarios y negativos de tal manera que motiva la búsqueda de soluciones creativas a los problemas. Otros autores refieren que este tipo de creatividad está dentro del campo artístico y literario.
- **Creatividad mixta:** en ella el individuo creativo debe imperar un alto espíritu artístico y científico. También está considerada la creatividad arquitectónica.

Maslow (1990), propone dos tipos de creatividad: una creatividad de talento y una creatividad de auto realización. La primera es propia de los genios y de las eminencias en diferentes áreas de la vida. La segunda es común a todo ser humano, es universal y depende, de la salud mental, del desarrollo personal, de la integridad del carácter de la fuerza y dominio del yo.



2.2.2.2. Características del desarrollo de la creatividad

Menchen y Martínez (1984), mencionan que “es un hecho que algunas personas son muy creativas y otras muy rutinarias. Un análisis de las características del pensamiento puede aclarar la dinámica de la creatividad, y el porqué de que existan diferentes grados de creatividad en distintas personas” (p. 66).

A continuación, analizaremos las siguientes características:

- **Fluidez:** referida a la facilidad para crear y expresar ideas sobre un tema. En el ámbito educativo favorece en la potenciación de las capacidades de relacionar hechos palabra y sucesos.
- **Flexibilidad:** la creatividad se caracteriza por ser transformadora, porque tiene la intención de encontrar la solución a los problemas. Originándose está, en la capacidad de analizar desde distintas perspectivas. Entendido así, que desde el campo educativo se debe de promover en los niños, la capacidad de crear ideas como respuestas o soluciones frente a los diversos problemas que se le presente. Por ejemplo: después de haber escuchado la narración de un cuento, al niño se le solicita proponer o inventar distintos finales para el cuento narrado.
- **Originalidad:** se caracteriza por ser un producto autentico y único o diferente, considerado como una respuesta ingeniosa o nueva. En el campo educativo se desarrolla y potencia las nuevas ideas propuestas por lo niños.
- **Viabilidad:** referida a la capacidad de crear ideas y soluciones que sean aplicables en la práctica diaria.
- **Elaboración:** es el detalle de cómo son presentadas las ideas creativas. Con la única intención de fomentar en el aula la elaboración de juguetes o material educativo acordes a sus necesidades e intereses. Por ejemplo: se presentan al niño imágenes de historias con gráficos y dibujos en los que tengan que fijarse minuciosamente en los detalles.



En conclusión, las tres primeras características como son: la flexibilidad, la fluidez y originalidad, son funciones propias del pensamiento lateral o divergente, porque actúan como exploradoras en dirección a la aventura. De tal manera, que el niño logre la asociación de ideas a través de las imágenes en estricto orden lógico.

2.2.2.3 Factores que influyen en el desarrollo de la creatividad

Entendido que la creatividad se presenta en los niños desde edades muy tempranas y estas se van desarrollando a un nivel avanzado, siempre y cuando estas se estimulen adecuada y oportunamente en la medida que van creciendo los niños.

Por esta razón, Torrance (1962), manifiesta que el desarrollo de la creatividad de los sujetos, es importante conocer su interacción en el campo afectivo, sociocultural y el medio físico para detectar así la influencia positiva o negativa que estos tienen de la creatividad.

1. Factores positivos

- **De orden físico:** se estimula la creatividad en un ambiente adecuado, en espacios vinculados a la naturaleza, asimismo, cuando el sujeto realiza viajes, paseos de recreación, etc. Las mismas que facilitan el desarrollo del pensamiento creativo.
- **De orden cognitivo:** el nivel intelectual, cultural del entorno familiar es bastante influenciado y estimula el pensamiento creativo de los niños.
- **De orden afectivo:** desarrollan más su creatividad al sentirse seguros y en confianza en lugares distintos como es la escuela y el hogar.
- **De orden sociocultural:** la creatividad se desarrolla por influencia del contexto real e inmediato porque le permite al niño proponer respuestas a los diversos problemas que enfrenta.

2. Factores negativos



- **De orden físico:** un espacio frío, monótono y estático será un estímulo poco beneficioso para desarrollar la creatividad, por lo tanto, no provocará reacción ni estimulará a la creación o invento del sujeto.
- **De orden cognoscitivo:** un ambiente ortodoxo con prejuicios y tradicionales no bloquean en gran magnitud el desarrollo de la creatividad.
- **De orden afectivo:** en este caso mencionaremos algunos estímulos que limitan el desarrollo de la creatividad en los niños:
 - ✓ La inseguridad de las personas cuando sienten que se equivocan o que puedan fracasar y hacer el ridículo frente a los demás.
 - ✓ Tener sentimientos de culpabilidad, desde este ángulo la creatividad es percibida como un reto o rebeldía por la persona ya que esta intenta cambiar las cosas rechazando la realidad creando de esta forma una dificultad para desarrollar la creatividad.

Ruiz (2010), menciona otros de los errores, que suelen cometerse con cierta frecuencia:

Es el exceso de alabanzas por parte del profesor hacia el niño. Ciertamente es que el reconocimiento es esencial en el desarrollo de la creatividad y que el desinterés y el desprecio son golpes directos a la creatividad y por consiguiente negativos. Pero no hay que dejar de lado esta idea, ya que la alabanza excesiva puede hacer que el niño sacie su vanidad. La crítica como la alabanza excesiva actúan como bloqueadores de la creatividad, al hacer dudar al niño sobre sí mismo y su capacidad. Es un error creer que, si le decimos siempre a nuestros niños, lo bien que lo hacen todo, se convertirán en creadores sin parangón, todo lo contrario, incluso puede que el profesor pierda credibilidad para sus niños.

Cuántas veces un maestro ha corregido un dibujo o las manualidades de sus niños, para que este vea como es la forma correcta. En muchas situaciones los maestros elaboran gran parte de los trabajos de los niños con la intención de quedar bien con los padres de



familia. Todo esto se convierte en una careta que hace que el maestro se engañe a sí mismo, engañe a los padres de familia, a los niños y por supuesto perturbe su espontaneidad.

Este temor y hermetismo contagia al niño, haciendo que surjan frases que son repetidas una y otra vez en los salones de clases, principalmente en los primeros años, convirtiendo todo esto en supresores del desarrollo de la creatividad. Quien no ha escuchado muchas veces dudas que tiene los niños: ¿está bien hecha la ficha? ¿y ahora qué hago?, ¿puedo colorear ahora esto?, ¿puedo sentarme con...?, etc. Y otras por parte del maestro como: el que no se calle no va al patio, se hace solo lo que yo he dicho.

Goleman (2000), habla de los asesinos de la creatividad. Esto haría su aparición en la propia escuela y sería:

- La vigilancia: consiste en vigilar continuamente el trabajo realizado por el niño, haciendo que se sienta observado e invadido en su espacio.
- La evaluación: consiste en hacer que las personas se preocupen solo en el cómo juzgan los demás lo que ellos han elaborado. Es importante que el niño disfrute de sus logros y no de factores externos.
- La recompensa: no se debe abusar de los incentivos, porque esto limita al niño del placer intrínseco de la actividad creativa.
- La competencia: es conveniente dejar al niño que profundice por su cuenta, evitando colocarlo en situaciones donde se pierde o se gana.
- El exceso de control: se refiere cuando al niño se le indica lo que debe de hacer o no debe de hacer, privándole de la libertad de poder imaginar y crear juguetes, etc. y no permitiendo la exploración porque, esta se considera como una pérdida de tiempo.



- La restricción de las elecciones: consiste en decir a los niños que actividades deben de desarrollar sin darles la oportunidad de poder elegir y crear algo por propia elección.
- La presión: establecer expectativas extremas al niño lo que puede provocar aversión y desinterés.

Goleman, al hacer referencia sobre los nuevos asesinos de la creatividad, es necesario como maestros promover la confianza y el respeto entre sí mismos, al silencio y dar el tiempo necesario para realizar sus actividades y juegos motores, sabiendo que debemos de conocer y aceptar su complejidad, comprendiendo y respetando sus gustos e inquietudes y no basarnos solo en la parte teórica. Sin embargo, se ha visto en muchos casos que las maestras quitan el trabajo no concluido (un dibujo) de las manos de un niño porque no queda tiempo para terminarlo, convirtiéndose esta actitud en un enemigo de la creatividad y no dejar que el niño goce y saboree el proceso de recreación.

2.2.4 Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad

Según Ruiz (2017), manifiesta que:

El juego es la estrategia más adecuada y real para promover el desarrollo de las capacidades creativas del niño. El juego es la actividad primigenia del ser humano, donde encontramos el origen de la fantasía y la creación. Solo en la medida que el hombre juega, puede crear por medio de este acto, desarrolla todo su potencial creativo, siendo su carácter esencial la libertad (p. 55).

La libertad enfoca el modo de ser del juego. Los niños mediante la actividad creadora, potencian actitudes importantes que los dirigen hacia una vida productiva y llena de placer para sí mismos y para los demás. El juego les concede la libertad para hacer y deshacer, para crear y recrear un contexto posible, todo esto permite el desarrollo de imaginación,



pensamiento, fantasía y la acción. Mediante el juego el estudiante ingresa al mundo simbólico, donde potenciará todas sus habilidades mentales de abstracción, esto también le permitirá conectarse consigo mismo, permitiendo el desarrollo de una filosofía personal, a través del cual aprenderá su reacción con la ética y los valores.

Los niños en el jardín para iniciar sus actividades lúdicas eligen a sus compañeros de juego, eligen los espacios en el que jugaran y por ende seleccionan los juguetes o colecciones lúdicas de su preferencia. Es en este momento en la que los niños se aproximan al conocimiento del mundo que los rodea, porque durante estas actividades los niños a través de sus vivencias construyen, experimentan, descubren y corroboran sus hipótesis, obteniendo resultados con la finalidad de resolver problemas relacionados con las actividades cotidianas que ellos realizan; asimismo, asumen el rol de crítico y se transforman en juez y parte, desarrollando su autonomía y toman conciencia de sí mismo.

El vínculo entre creatividad y juego ha sido tratado por diferentes autores, desde distintos enfoques, los cuales se complementan o se oponen algunas veces, varían enormemente el significado y la esencia de la relación entre juego y la creatividad.

Algunas teorías han definido el desarrollo de la creatividad, esto a partir de la evolución del juego aplicado al campo educativo, donde la creatividad en las personas adultas sustituía lo lúdico de la infancia, en cambio otras teorías afirman que no puede quedar al margen el juego.

Para finalizar decimos que el juego o cualquier juego no puede asegurar la existencia del aprendizaje creativo, pero el juego y creatividad comparten dos aspectos comunes. Ambas son actividades que se consideran como no literales que recurren a metáforas o analogía, estimulan y son estimuladas por la imaginación entendida esta como la facilidad



para crear imágenes en este sentido, imaginación, juego y creatividad, forma un triángulo donde el juego se sitúa en el origen de las otras dos.

Por otro lado, creatividad y juego comparten una motivación intrínseca derivada del estímulo, porque despierta en la actividad el interés, placer, satisfacción y desafíos el trabajo por sí mismo y por presiones extremas.

2.3. Marco conceptual

Actividad

Conjunto de fenómenos de la vida activa, como los instintos, las tendencias, la voluntad, el hábito, etc., que constituye una de las tres partes de la psicología clásica, junto con la sensibilidad y la inteligencia.

Acompañamiento

El apoyo o sostén que se le brinda a algo o a alguien también recibe el nombre de acompañamiento.

Creación

Se entiende por creación la acción y efecto de inventar, establecer o instituir algo que anteriormente no existía ni posee antecedentes. La palabra creación deriva del latín creativo (Cuba y Palpa, 2015).

Creatividad

Es la capacidad de crear o generar nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que normalmente llevan a conclusiones nuevas, resuelven problemas y producen soluciones originales y valiosas (Arce y Saldaña, 2013).

Conocimiento

“Es la información adquirida por una persona a través de la experiencia o la educación, la comprensión teórica o práctica de un asunto referente a la realidad”. (Arce y Saldaña, 2013, p. 46).



Enseñanza

“La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien” (Delgado, 2011, p.34).

Emoción

Sentimiento muy intenso de alegría o tristeza producido por un hecho, una idea, un recuerdo.

Flexibilidad

La flexibilidad por tanto es entendida como la capacidad que tienen las personas para cambiar de modo de pensar y permite realizar clasificaciones de diferentes maneras y abordar un problema desde diferentes perspectivas.

Fluidez

Habilidad que tienen las personas de emitir de forma rápida muchas ideas, pensar en muchas más cosas de las que en un primer momento lo pueda hacer.

Juguete

Un juguete es un objeto para jugar, entretener y aprender, generalmente destinado a niños.

Juegos

Juego es toda actividad que realizan uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento y diversión.

Lúdico



Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión.

Imaginación

Es la capacidad mental de representar las imágenes de las cosas reales o ideales. También se trata de una imagen creada por la fantasía.

Originalidad

Habilidad que tienen las personas de aportar ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad o convencionalidad.

2.4 Hipótesis de trabajo

2.4.1 Hipótesis General

Existe relación directa y significativa entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo – San Jerónimo Cusco – 2019.

2.4.2 Hipótesis Específicas

- a) El uso de los juegos caseros de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo de San Jerónimo Cusco, 2019; es regular.
- b) El nivel de desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo de San Jerónimo Cusco, 2019; es regular.
- c) El grado de relación entre los juegos caseros y el desarrollo el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo de San Jerónimo Cusco, 2019. Es directo y Alto

2.5 Variable e indicadores

Variable independiente

- Los juegos caseros



Variable dependiente

- Desarrollo de la creatividad



2.5.1 Operacionalización de las variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de variables

	<i>Definición conceptual</i>	<i>Dimensiones</i>	<i>Indicadores</i>
Juegos caseros	Los juegos caseros son actividades fáciles y sencillos de construir, porque los niños practican en forma cotidiana dentro y fuera del jardín las mismas que cumplen una función importante en el desarrollo creador y afirmación individual (Garvey, 1985).	Uso de juegos caseros	<ul style="list-style-type: none"> • Elige libremente el tipo de juego casero • Elige libremente los juegos que más le gusta para crear sus juguetes caseros • Elige juguetes caseros acorde a su edad
		Elaboración de los juegos caseros	<ul style="list-style-type: none"> • Sigue las instrucciones para construir su juguete • Disfruta realizando los juegos caseros con material reciclado • Demuestra dificultades al construir sus juguetes • Expresa sus sentimientos a través de sus construcciones realizadas • Coloca en su lugar los materiales que utilizó para su juego con esmero. • Construir sus juguetes caseros en el tiempo previsto
Desarrollo de la creatividad	Es la capacidad que demuestra la persona al crear o inventar algo nuevo o novedoso, como también ayudará en la expresión libre, espontánea y desarrollar su pensamiento abstracto a la hora de resolver problemas y de relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda su vida. Generando nuevas ideas y conceptos que generalmente producen soluciones originales (Vera, 2018).	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños proponen ideas nuevas al jugar con los juegos caseros. • Dan soluciones a sus problemas planteados al jugar en los juegos caseros.
		Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Propone alternativas de solución ante los problemas que se presenta. • Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en los juegos caseros.
		Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los juegos caseros. • Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los juegos caseros.



Capítulo III

Método

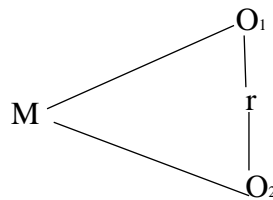
3.1 Alcance de la investigación

El presente trabajo de investigación es de tipo básica correlacional, lo que significa que no se manipuló ninguna de las variables con las que se trabajaron y “solo se buscó describir el fenómeno tal como se presenta” (Vara, 2008, p. 34).

3.2 Diseño de investigación

“En cuanto al diseño el presente trabajo de investigación responde a un diseño no experimental transversal; lo que significa que la recolección de los datos se hará únicamente en un solo momento” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 123).

Esquemáticamente el tipo de investigación corresponde al diseño no experimental, cuyo esquema es el siguiente esquema:



Dónde:



M = Tamaño de muestra

O_1 = Medición de variables

O_2 = Medición de variable

r = Grado de relación entre variables

3.3 Población

Para la presente investigación la población está constituido por la institución educativa San Pablo.

Tabla 2

Población de estudio

Aulas	Niños	Niñas	Total
3 años	10	5	15
4 años	12	14	26
5 años	13	12	25

3.4. Muestra

Para el proceso de recolección de la muestra se hizo uso del muestreo no probabilístico por conveniencia lo que permite a los investigadores establecer según su criterio la cantidad necesaria con la que se va a trabajar (Supo, 2014).

Para la presente investigación la muestra estuvo constituido por los niños de 5 años de la institución educativa San Pablo que son un total de 25 niños.



3.5 Técnicas de recolección de datos

3.5.1 Técnicas

Para realizar un estudio adecuado se hizo uso de la técnica de la encuesta, la cual fue aplicado en los niños.

3.5.2 Instrumentos

Para un estudio adecuado se utilizó el instrumento del cuestionario.

3.6 Validez y confiabilidad de los instrumentos

Para determinar la validez y confiabilidad del instrumento se sometió a juicio de expertos; 2 docentes de la Escuela Profesional de Educación, 1 docente de la especialidad de inicial de la institución educativa San Pablo, para lo cual se les hizo la entrega de instrumento de recolección de datos, ficha de validación de instrumentos, acompañados de operacionalización de variables y la matriz de consistencia. Las mismas que fueron aprobadas por los expertos.

3.7 Plan de análisis de datos

En el trabajo de investigación, los datos hallados y sistematizados a través del programa Office y Excel, las mismas que fueron procesadas en el paquete estadístico SSPSS V125; las tablas y figuras obtenidas fueron analizadas en relación al marco teórico; la prueba de la hipótesis se realizó con el estadístico Chi cuadrado, y la intensidad de la relación con el estadístico Tau b de Kendall.



Capítulo IV

Resultados de la investigación

4.1 Presentación y fiabilidad del instrumento aplicado

4.1.1 Resultados respecto a los objetivos específicos

a) Variable juegos caseros

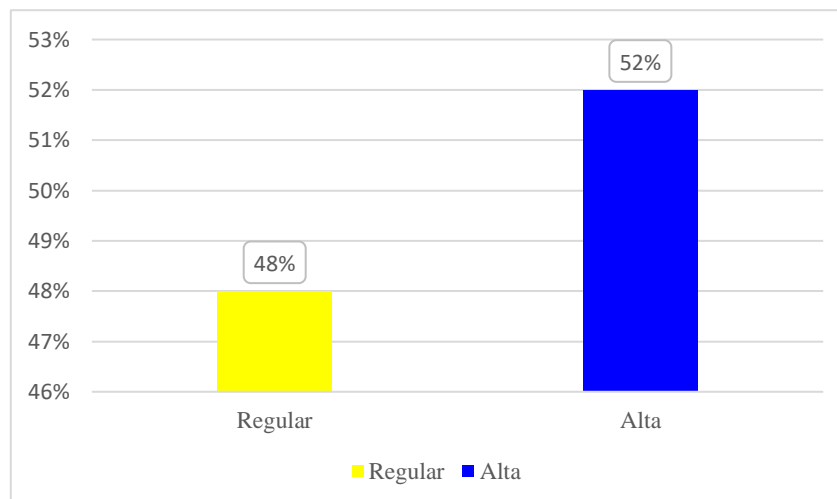
Tabla 3:

Variable juegos caseros

	<i>f</i>	<i>%</i>
Regular	12	48,0
Alta	13	52,0
Total	25	100,0

Figura 1:

Variable juegos caseros





Interpretación

Según los resultados obtenidos se puede observar que el 52% de los niños encuestados, muestran un nivel alto referido a los juegos caseros, mientras que solo el 48% de los niños muestra un nivel regular.

Análisis

Los resultados obtenidos muestran que hay un alto porcentajes de niños que hacen uso de los juegos caseros dentro y fuera del salón de clase, demostrando así que los niños juegan haciendo uso de los juguetes caseros para divertirse, y paralelamente van adquiriendo aprendizajes.

Tabla 4:

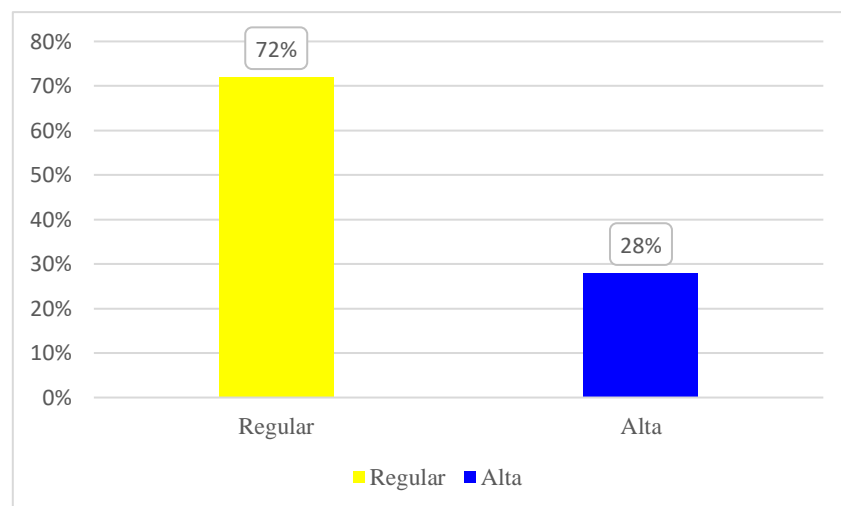
Dimensión elaboración de los juegos caseros

	<i>f</i>	<i>%</i>
Regular	18	72,0
Alta	7	28,0
Total	25	100,0

Nota: Aplicación del instrumento

Figura 2:

Dimensión elaboración de los juegos caseros





Interpretación

Según los resultados obtenidos, se puede observar que el 72% de los niños muestran un nivel regular en la elaboración de los juegos caseros, mientras que el 28% de los niños muestra un nivel alto de elaboración de los juegos caseros.

Análisis

De los resultados hallados se observa que muchos de los niños aun no elaboran ni juegan con sus juguetes caseros, lo que significa que prefieren jugar con juguetes ya elaborados, por lo tanto, se debe de promover más actividades para fomentar la curiosidad del niño y así impulsar al desarrollo de la creatividad mediante la elaboración de juegos caseros.

Tabla 5:

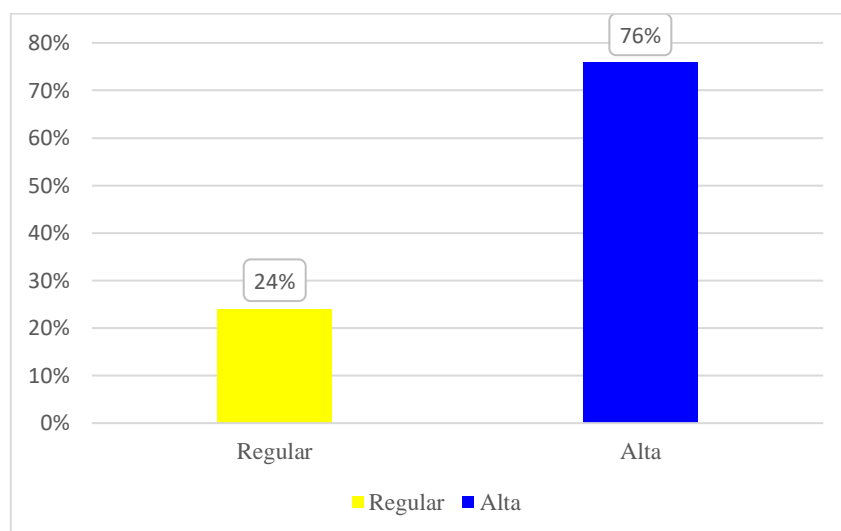
Dimensión tipos de juegos caseros

	<i>f</i>	<i>%</i>
Regular	6	24,0
Alta	19	76,0
Total	25	100,0

Nota: Aplicación del instrumento

Figura 3:

Dimensión tipos de juegos caseros





Interpretación

Según los resultados obtenidos, se puede observar que el 76 % de los niños muestran un nivel alto en la utilización de los juegos caseros, mientras que el 24 % de los niños muestran un nivel regular.

Análisis

De los resultados hallados, se observa que los niños hacen uso de diferentes juegos caseros, porque así el niño tendrá la oportunidad de interactuar con otros niños de su edad, propiciando a que se desarrolle actitudes de compartir, cooperar y conocer más amigos.

b) Variable desarrollo de la creatividad

Tabla 6:

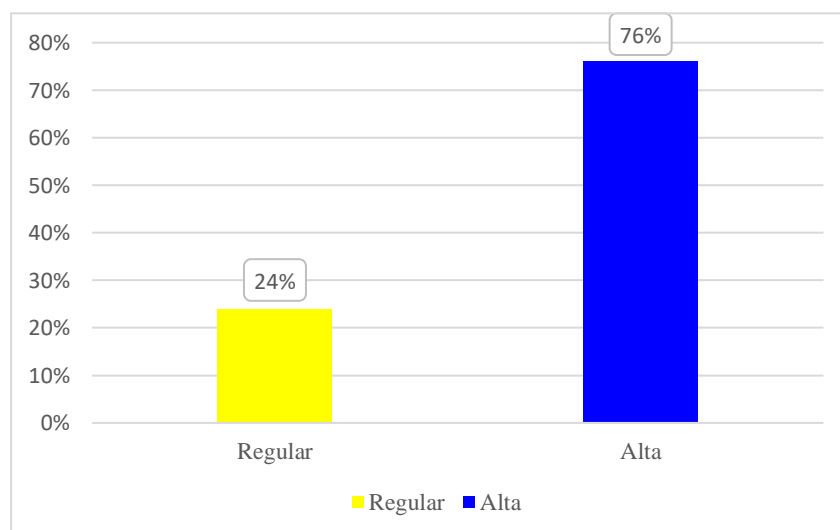
Variable desarrollo de la creatividad

	<i>f</i>	<i>%</i>
Regular	6	24,0
Alta	19	76,0
Total	25	100,0

Nota: Aplicación del instrumento

Figura 4:

Variable desarrollo de la creatividad





Interpretación

Según los resultados obtenidos, se puede observar que el 76% de los niños muestran un nivel alto referido al desarrollo de su creatividad, mientras que el 24% de los niños muestra un nivel regular en el desarrollo de su creatividad.

Análisis

Según los resultados obtenidos, se puede observar que el nivel del desarrollo de creatividad en los niños es alto, demostrándose así que los niños tienen la facultad de poder crear y elaborar juguetes caseros por su propia cuenta y con recursos propios.

Tabla 7:

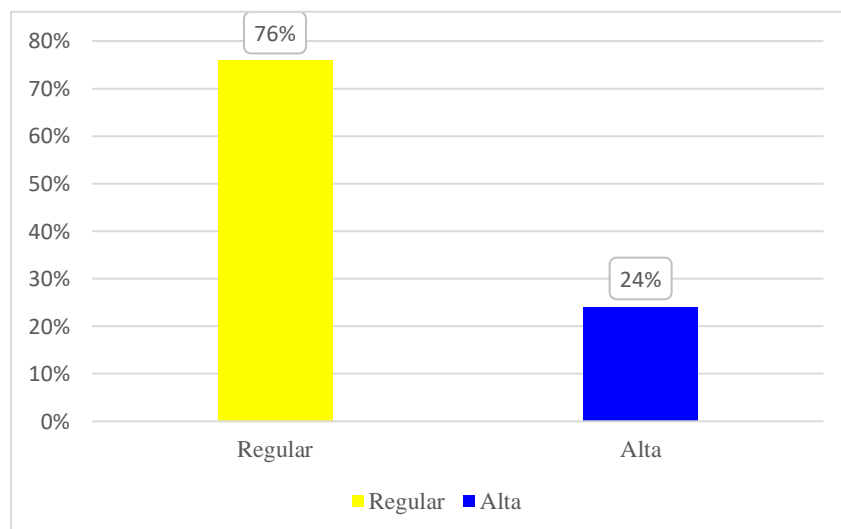
Dimensión fluidez

	<i>f</i>	<i>%</i>
Alta	19	76,0
Regular	6	24,0
Total	25	100,0

Nota: Aplicación del instrumento

Figura 5:

Dimensión fluidez





Interpretación

Según los resultados obtenidos, se puede observar que el 76 % de los niños muestran un nivel alto de fluidez, mientras que el 24% de los niños muestran un nivel regular.

Análisis

De los resultados hallados, se observa que los niños tienen la facilidad de crear y expresar ideas sobre un determinado tema, al proponer ideas para desarrollar y elaborar juegos caseros.

Tabla 8:

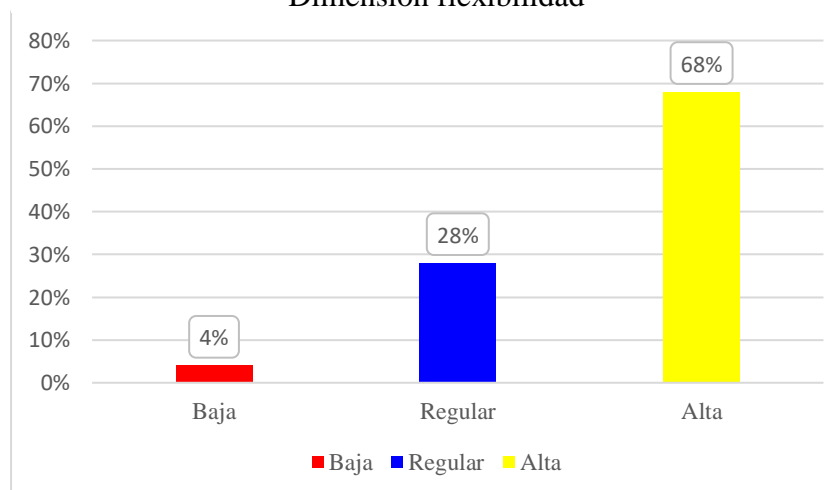
Dimensión flexibilidad

	<i>f</i>	<i>%</i>
Baja	1	4,0
Regular	7	28,0
Alta	17	68,0
Total	25	100,0

Nota: Aplicación del instrumento

Figura 6:

Dimensión flexibilidad



Interpretación



Según los resultados obtenidos, se puede observar que el 68% de los niños muestran un nivel alto de flexibilidad, mientras que el 28% de los niños muestran un nivel regular, y el 4 % de niños muestran un nivel bajo.



Análisis

De los resultados obtenidos, la flexibilidad en relación a los niños se caracteriza por ser transformadora, porque promueve en los niños la capacidad de crear ideas como respuestas o soluciones frente a los diversos problemas que se le presente acorde a su edad.

Tabla 9:

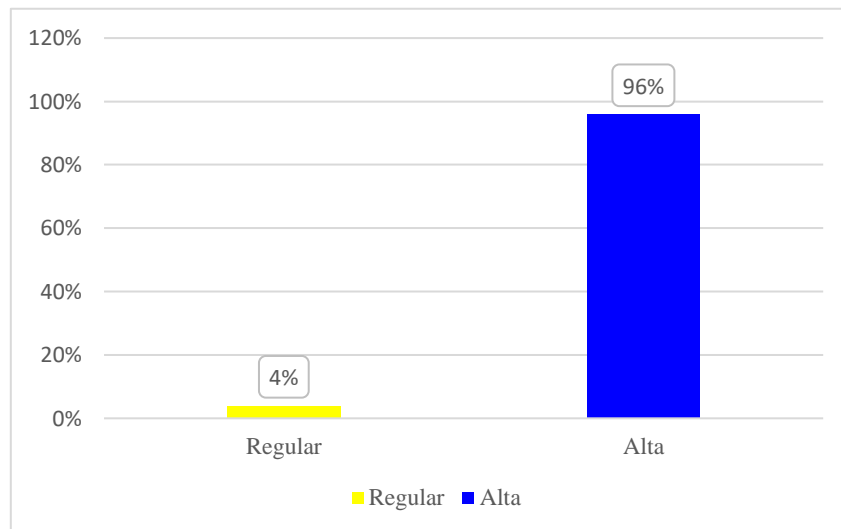
Dimensión originalidad

	<i>f</i>	<i>%</i>
Regular	1	4,0
Alta	24	96,0
Total	25	100,0

Nota: Aplicación del instrumento

Figura 7:

Dimensión originalidad



Interpretación

Según los resultados obtenidos, se puede observar que el 96% de los niños muestran un nivel alto de originalidad, mientras que el 4% de los niños muestra un nivel regular.



Análisis

De los resultados obtenidos, el 96% de los niños demuestran que sus trabajos o productos son auténticos y únicos, porque si se desarrolla la creatividad y el ingenio de los niños, a través de las actividades de aprendizaje promovidos por la maestra.

4.2 Resultados respecto al objetivo general

Tabla 10:

Resultados del cruce de variables entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad

			Desarrollo de la creatividad		Total
			Regular	Alta	
Juegos caseros	Regular	Recuento % dentro de Desarrollo de la creatividad	6 100,0%	6 31,6%	12 48,0%
	Alta	Recuento % dentro de Desarrollo de la creatividad	0 0,0%	13 68,4%	13 52,0%
Total		Recuento % dentro de Desarrollo de la creatividad	6 100,0%	19 100,0%	25 100,0%

Nota: Aplicación del instrumento

Interpretación

Según los resultados obtenidos al aplicar el cruce de dimensiones el mayor valor se concentra en la escala alta de la variable juegos caseros y la escala alta de la variable desarrollo de la creatividad, lo que significa que mientras más uso les den a los juegos caseros, esto contribuirá al desarrollo de la creatividad.



Tabla 11:

Chi cuadrado de Pearson

	<i>Valor</i>	<i>Df</i>	<i>Significación asintótica (bilateral)</i>
Chi-cuadrado de Pearson	8,553 ^a	1	,003
Corrección de continuidad	6,031	1	,014
Razón de verosimilitud	10,918	1	,001
Prueba exacta de Fisher			
Asociación lineal por lineal	8,211	1	,004
N de casos válidos	25		

Nota: Aplicación del instrumento

Interpretación

Según los resultados obtenidos al aplicar la prueba estadística Chi Cuadrado de Pearson se obtuvo un $p = 0.03$, que es un valor menor al $p = 0.05$, por lo cual, se demuestra que existe relación entre la variable juegos caseros y la variable desarrollo de la creatividad.

Tabla 12:

Aplicación de la prueba estadística Tau-b de Kendall para determinar el nivel de relación entre las variables.

		<i>Valor r</i>	<i>Error estándar asintótico σ^a</i>	<i>T aproximada a^b</i>	<i>Significación aproximada a</i>
Ordinal por ordinal	Tau-b de Kendall	,585	,117	3,459	,001
N de casos válidos		25			

Nota: Aplicación del instrumento



Interpretación

Según los resultados obtenidos al aplicar la prueba estadística Tau b de Kendall se obtuvo un valor de 0.585 que es interpretado como 58.8% que sería el grado de relación entre la variable juegos caseros y la variable desarrollo de la creatividad, siendo este una relación significativa.



Capítulo V

Discusión

5.1. Descripción de hallazgos más relevantes

Sobre los resultados más importantes obtenidos se tiene que se alcanzó la escala alta con un 52% referido a la variable juegos caseros, que es un valor importante que determina que muchos niños hacen uso de los juegos caseros dentro y fuera del salón de clases.

Otro resultado importante obtenido, fue sobre la variable desarrollo de la creatividad que arrojó con un 76% en la escala alta, lo que significa que muchos de los niños con los que se trabajó muestran niveles muy altos de creatividad.

También se debe de resaltar el valor obtenidos al relacionar a la variable juegos caseros y la variable desarrollo de la creatividad, en la cual aplicando la prueba estadística Tau b de Kendall se obtuvo un valor de 0.585 que es un valor alto que explica la relación entre ambas variables.

5.2. Limitaciones del estudio

Para poder desarrollar el presente trabajo de investigación se tuvo una gran cantidad de problemas que dificultaron su desarrollo:



- No se cuenta con temas específicos referidos a juego caseros por lo que se tuvo que construir la teoría considerando trabajos referidos únicamente al juego como estrategia didáctica de aprendizaje.

- Los procesos de recolección de datos haciendo uso de los instrumentos de investigación fueron muy difíciles debido al grado de entendimiento de los niños, a los cuales se les tuvo que apoyar para completar y responder las preguntas.

- No se cuenta con bibliografía especializada a nivel regional, por lo que la contextualización del trabajo fue muy complicada.

5.3. Comparación crítica con la literatura existente

Los resultados referidos a la variable juegos caseros obtuvo un valor regular, lo que significa que muchos niños en la institución educativa no hacen uso frecuente de los juegos caseros; estos resultados son diferentes a los obtenidos por Ruiz (2017), en su trabajo de investigación titulado “El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil”, donde se demostró que tanto los maestros y directivos de la institución, promueven el uso de juegos para el desarrollo del aprendizaje integral de los niños.

Otro resultado importante que se obtuvo es que el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa particular San Pablo de San Jerónimo Cusco, es alta; resultados distintos a los de Cuba y Palpa (2015), en su trabajo de investigación titulado “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara, donde obtuvo resultados muy bajos en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años.

5.4. Implicancias del estudio

Con los resultados obtenidos sobre la relación que existe entre la variable juegos caseros y la variable desarrollo de la creatividad, las instituciones educativas deben de incorporar



dentro de sus actividades de enseñanza aprendizaje el uso de juego caseros que permitan a los niños un desarrollo integral y el fortalecimiento de la creatividad.

Los resultados de este trabajo de investigación deben implicar incorporar estrategias de juegos caseros en el nivel inicial y primaria porque este fortalece la creatividad de los niños.



A. Conclusiones, recomendaciones y sugerencias

Conclusiones

Primero

En el trabajo de investigación se demuestra, que sí existe relación entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo – San Jerónimo Cusco – 2019, eso significa que mientras más elaboren y hagan uso de este tipo de juegos caseros dentro y fuera del salón de clases fortalecerán o desarrollaran mejor la creatividad, las mismas que contribuirán al logro de las competencias establecidas en el CNEB, y así afrontar los desafíos que a diario se les presente.

Segundo

Respecto al nivel de uso de los juegos caseros de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo de San Jerónimo, se obtuvo un valor muy alto en la escala regular. Porque se ha observado y validado a través de los instrumentos aplicados para la recolección de datos, que los niños, sí elaboran y utilizan los juegos caseros y está es de manera permanente, haciendo uso de materiales reutilizables en algunos casos y con materiales adquiridos.

Tercero

De la misma forma, respecto al nivel de desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo de San Jerónimo se determinó muy alto, por lo que, se debe de incidir y fortalecer la incorporación y práctica de los juegos caseros, ya que los niños lograrán mayor adaptabilidad a situaciones nuevas asegurando su autoaceptación y tener claro sus ideas al elaborar sus juguetes.



Cuarto

Finalmente, se obtuvo un valor de 58.5% que es un valor muy alto por consiguiente la relación es significativa, respecto al nivel de relación entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo de San Jerónimo Cusco 2019. Por ello, afirmamos que los juegos caseros elaborados por los mismos niños, facilitarán en la expresión libre, espontánea y además desarrollará su pensamiento abstracto al momento de resolver situaciones de su vida cotidiana, también contribuirá a la creación de nuevas ideas.



Recomendaciones

Primero

Señor director de la Institución educativa debe de proponer la incorporación de los juegos caseros dentro de las actividades de aprendizaje para que los niños fortalezcan su creatividad, esto debe de hacerse de forma inmediata en coordinación con los padres de familia.

Segundo

A los señores profesores de la institución educativa, deben de hacer uso dentro de sus actividades los juegos caseros o promover que los niños los desarrollen, esto permitirá que tanto su creatividad e imaginación se desarrollen adecuadamente.

Tercero

Los padres de familia deben de trabajar de manera coordinada con los maestros y autoridades de la institución para elaborar y planificar actividades que se vinculen con el uso de juegos caseros, de tal forma permita que los niños desarrollen su creatividad, esto debe fortalecerse en los hogares también.

Cuarto

Todos los involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje de la institución educativa, deben de promover políticas institucionales que permitan establecer actividades de elaboración y utilización de juegos caseros para el desarrollo de la creatividad en los niños y deben coordinar reuniones continuas para evaluar el avance de los niños.



No se observa sugerencias. Es sugerencias o recomendaciones. En el índice se menciona

SUGERENCIAS, RETIRARLO , ENTODDO CASO.



B. Bibliográficas

- Arce y Saldaña. (2013). *La influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niño de 5 años de la I.E N° 252 "Niño Jesús" de la Universidad Nacional de Trujillo en el año 2013*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
- Cotrina Gonzales, W. (2009). *El juego como técnica de aprendizaje*. Perú: Biblioteca Nacional del Perú.
- Cuba y Palpa. (30 de Junio de 2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Obtenido de La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20E>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo S.A.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Paraninfo S.A.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata.
- Goleman, D. (2000). *El espíritu creativo*. Barcelona: Vergara.
- Hernández, Fernández y Baptista. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw.
- Hernández, R. F. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGrawHill.
- Hurlock, E. (1988). *Desarrollo del niño*. México: Calipso.
- Mackinnon, D. (1978). Algunos problemas críticos para la futura investigación sobre creatividad. *Revista Innovación Creadora*, p.15 - 33.
- Maslow, A. (1990). *La personalidad creadora*. Barcelona: Kairos.
- Menchen y Martínez. (1984). *Creatividad*. Colombia: Llanga.
- MINEDU. (2009). *La hora del juego libre*. Lima - Perú: Navarrete S.A.
- MINEDU. (2015). *¿Que y como aprenden nuestros niños y niñas ?* Lima: Peru.
- Moreno, C. (1992). *Juegos populares y deportes tradicionales*. Madrid: Alianza.
- Neves, A. (1997). *Hagamos juguetes*. Colombia: Sara Franky Comunicaciones.
- Ospina Medina, M. d. (31 de Julio de 2015). *El juego como estrategias para fortalecer los procesos básicos del aprendizaje en el nivel preescolar*. Obtenido de El juego como estrategias para fortalecer los procesos básicos del aprendizaje en el nivel preescolar: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>
- Piaget, J. (1983). *Psicología del niño*. Ginebra: Makusko.
- Ribes, M. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Bogotá: EDUFORMA.



Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación infantil*. Cantabria: Universidad de Cantabria.