



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION PRIMARIA



**“EL JUEGO LIBRE DE CONSTRUCCIÓN EN EL DESARROLLO
DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA GRAN UNIDAD
ESCOLAR SAN CARLOS N°70010 – PUNO”**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. NADINE YAMILE APAZA MESTAS

Bach. ANA CRISTINA CHURA SARMIENTO

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA

PUNO – PERÚ

2024



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

EL JUEGO LIBRE DE CONSTRUCCIÓN EN
EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD D
E LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA GR
AN UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS N°7
0010 – PUNO

AUTOR

NADINE YAMILE APAZA MESTAS ANA C
RISTINA CHURA SARMIENTO

RECUENTO DE PALABRAS

22080 Words

RECUENTO DE CARACTERES

117243 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

118 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

11.6MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 31, 2024 12:15 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 31, 2024 12:17 PM GMT-5

● 18% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 0% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO

Dr. NILTON CESAR MAYTA
DOCENTE


M.Sc. José Antonio Sarmiento
DOCENTE UNA / PUNO



DEDICATORIA

A Dios por iluminarme y guiar mi camino, por darme fuerzas para continuar en lo adverso, por guiarme en el camino de lo prudente, el que me acompaña y siempre me levanta de mi continuo tropiezo y darme mucha sabiduría para mejorar día a día mi quehacer profesional. A mis queridos padres Julian Apaza y Reyna Delfina Mestas que son los pilares fundamentales en este proceso y que siempre están para mí dándome sus consejos, por confiar y brindarme su apoyo incondicional durante toda mi vida profesional. A mis familiares y amigos cercanos quienes me dieron sus consejos de aliento, quienes confiaron en mí y me apoyaron incondicionalmente.

Nadine Yamile Apaza Mestas



DEDICATORIA

A Dios por guiar mi camino, brindarme la sabiduría y fortaleza para poder concluir favorablemente mis estudios, a mis queridos padres Lucio Alfredo Chura y Cristina Sarmiento, quienes siempre estuvieron a mi lado motivándome en cada paso que daba, los consejos, su apoyo incondicional, la confianza que me brindaron, su amor y cariño infinito, además hicieron el esfuerzo y sacrificio para que pueda seguir mis estudios superiores y poder lograr mis metas durante este proceso. A mis hermanos, Dionisia y Edgar, mis abuelos, Anselmo, María y Andrea, por su apoyo incondicional, las palabras de aliento para seguir adelante, por confiar en mí y emocionalmente motivándome día a día para lograr mis objetivos. A mis sobrinos, Deivith, Mayra, Samir, Kalessi y Itsel, quienes son la fuente de mi inspiración y motivación para seguir adelante y ser un ejemplo para ellos.

Ana Cristina Chura Sarmiento



AGRADECIMIENTOS

Primeramente, agradecemos a Dios por guiar nuestros caminos e iluminarnos, darnos mucha fuerza y bendecirnos como uno de muchos de nuestras metas.

De tal modo nuestro agradecimiento a nuestra alma mater Universidad Nacional del Altiplano – Puno, asimismo, a la Escuela Profesional de Educación Primaria, a mis maestros y maestras por habernos transmitido conocimientos y grandes enseñanzas para ser buenos profesionales.

Asimismo, el agradecimiento profundo a nuestros padres quienes nos apoyaron incondicionalmente y aconsejándonos para ser mejores personas, para así seguir cumpliendo cada uno de nuestros objetivos.

Al mismo tiempo agradecer a nuestro asesor de tesis MSc. Nilton Cesar Mayta Jara por habernos apoyado, por su tiempo y dedicación en este proceso.

Y finalmente nuestro agradecimiento a la Institución Educativa Primaria N° 70010 Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno, por habernos permitido realizar nuestro proyecto y a las maestras por sus consejos.

Nadine Yamile Apaza Mestas
Ana Cristina Chura Sarmiento



ÍNDICE DE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE DE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE ANEXOS	
ACRÓNIMOS	
RESUMEN	14
ABSTRACT	15
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	19
1.2.1. Problema general	19
1.2.2. Problemas específicos	19
1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	20
1.3.1. Hipótesis general	20
1.3.2. Hipótesis específicas	20
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	21
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	22
1.5.1. Objetivo general.....	22
1.5.2. Objetivos específicos	22



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1.	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	24
2.1.1.	Antecedentes internacionales.....	24
2.1.2.	Antecedentes nacionales.....	26
2.1.3.	Antecedentes regionales.....	28
2.2.	MARCO TEÓRICO.....	28
2.2.1.	El juego libre de construcción.....	28
2.2.1.1.	El juego.....	28
2.2.1.2.	El Juego Libre.....	29
2.2.1.3.	Juegos de Construcción.....	30
2.2.1.4.	Los juegos de construcción según la edad.....	30
2.2.1.5.	Actividades de Construcción según los Objetos Utilizados.....	31
2.2.2.	El Proceso Didáctico del Juego Libre.....	32
2.2.3.	Creatividad.....	33
2.2.4.	Desarrollo de la creatividad.....	34
2.2.5.	Dimensión de la creatividad.....	35
2.3.	MARCO CONCEPTUAL.....	37

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1.	UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	38
3.2.	PERIODO DE ESTUDIO.....	38
3.3.	PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	39
3.3.1.	Técnica de observación.....	39
3.3.2.	Instrumento de escala de estimación.....	40



3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN.....	42
3.4.1. Población de estudio	42
3.4.2. Muestra de estudio	44
3.5. ENFOQUE EPISTEMOLÓGICO Y PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN	
.....	44
3.6. TIPO DE INVESTIGACIÓN	45
3.7. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	45
3.8. DISEÑO ESTADÍSTICO PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS.	46
3.9. PROCEDIMIENTO DEL EXPERIMENTO.....	46
3.10. VARIABLES DE INVESTIGACIÓN.....	48

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	51
4.1.1. Resultados del nivel de desarrollo de la creatividad según Pre Test.	51
4.1.1.1. Originalidad en el grupo experimental y control según Pre Test	51
4.1.1.2. Flexibilidad en el grupo experimental y control según el pre test.	
.....	52
4.1.1.3. Fluidez en el grupo experimental y control según el pre test. ...	53
4.1.1.4. Elaboración en el grupo experimental y control según el Pre Test.	
.....	54
4.1.1.5. Coherencia Interna en el grupo experimental y control según el Pre	
test.....	55
4.1.2. Resultados del nivel de desarrollo de la creatividad según Post Test.....	57
4.1.2.1. Originalidad en el grupo experimental y control según Post Test.	
.....	57



4.1.2.2. Flexibilidad en el grupo experimental y control según Post Test.	59
4.1.2.3. Fluidez en el grupo experimental y control según Post Test	60
4.1.2.4. Elaboración en el grupo experimental y control según Post Test	61
4.1.2.5. Coherencia Interna en el grupo experimental y control según Post Test	62
4.1.3. Resultados inferenciales	63
4.1.3.1. Hipótesis Estadística	63
4.1.3.2. Determinación del estadístico de prueba T- calculado.	64
4.1.3.3. Determinación de la T- tabla.....	64
4.1.3.4. Análisis en la curva norma.....	66
4.2. DISCUSIÓN	66
V. CONCLUSIONES	70
VI. RECOMENDACIONES	73
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	74
ANEXOS	78

Área: Interdisciplinariedad en dinámica educativa: teoría y métodos de investigación de la didáctica de la matemática.

Línea de investigación: Perspectivas teóricas de la educación.

Fecha de sustentación: 02 de agosto del 2024.



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Tipos de juegos de construcción	31
Tabla 2 Actividades de construcción.....	32
Tabla 3 Desarrollo de la creatividad.....	35
Tabla 4 Población estudiantil	43
Tabla 5 Muestra de la Investigación.....	44
Tabla 6 Diseño cuasi- experimental	46
Tabla 7 Operacionalización de variables.....	49
Tabla 8 Pre test sobre el desarrollo de la creatividad en el grupo experimental y control.....	51
Tabla 9 Post test sobre el desarrollo de la creatividad en el grupo experimental y control.....	57



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Nivel de originalidad en las construcciones según pre test.....	52
Figura 2 Nivel de flexibilidad en las construcciones según pre test.....	53
Figura 3 Nivel de Fluidez en las Construcciones según Pre test.	54
Figura 4 Nivel de Elaboración en las Construcciones según Pre test.....	55
Figura 5 Nivel de Coherencia interna en las Construcciones según Pre test.....	56
Figura 6 Nivel de originalidad en las construcciones según post test	58
Figura 7 Nivel de Flexibilidad en las Construcciones según Post test	59
Figura 8 Nivel de Fluidez en las Construcciones según Post test	60
Figura 9 Nivel de Elaboración en las Construcciones según Post test	61
Figura 10 Nivel de coherencia interna en las Construcciones según Post test	63
Figura 11 Prueba de muestras emparejadas-t de Student	65
Figura 12 Tabla de t- de Student.....	65
Figura 13 Curva normal de la prueba t: puntos críticos para la prueba de hipótesis..	66



ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1 Matriz de Consistencia	79
ANEXO 2 Acta de aprobación del proyecto de tesis	80
ANEXO 3 Solicitud de ejecución del proyecto de investigación	81
ANEXO 4 Constancia de ejecución del proyecto de investigación	83
ANEXO 5 Instrumento de investigación	85
ANEXO 6 Plan de los talleres	89
ANEXO 7 Capturas fotográficas del desarrollo de talleres	112
ANEXO 8 Declaración jurada de autenticidad de tesis	115
ANEXO 9 Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional	117



ACRÓNIMOS

EPEP: Escuela Profesional de Educación Primaria

PEA: Proceso de Enseñanza Aprendizaje



RESUMEN

En esta investigación se estableció la influencia que ejerce el juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad en los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010, Puno. La metodología se enmarca dentro de la ruta cuantitativa de alcance explicativo cuyo sustento epistemológico se asienta en el enfoque empirista inductivo del paradigma positivista, además corresponde al diseño de campo cuasi experimental en tanto los datos se recogen directamente de la realidad y estos se utilizan para establecer las relación de causa efecto entre el juego de construcción y el desarrollo de la creatividad en niños del primer grado C y D que corresponden al grupo experimental (32 niños) y control (29 niños) respectivamente a quienes además se evaluó con un pre test y post test (Prueba objetiva), así mismo esta muestra se estableció por procedimientos no aleatorios de tipo intencional opinático y para el recojo de datos se empleó la técnica de la observación cuyo instrumento para la variable creatividad (variable dependiente) es la escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford. En conclusión, los resultados que se arribó, demuestran que existe un nivel de influencia que ejerce el juego de construcción en el desarrollo de la creatividad con diferentes efectos en las dimensiones de Originalidad, flexibilidad, fluidez, elaboración y coherencia interna de los niños del primer grado, se fundamenta en la prueba de hipótesis realizada mediante el estadístico T- Student donde la *tcalculada* (8,309) es mayor a la *t* tabulada (1.3104), resultado que nos permite rechazar Hipótesis Nula (H_0) y aceptar la Hipótesis Alterna (H_a) además la diferencia de medias se eleva en la observación de salida (Post test).

Palabras Clave: Creatividad, Juego, Juegos de construcción.



ABSTRACT

In this research, the influence of the construction game on the development of creativity in first grade children of the Primary Educational Institution Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010, Puno was established. The methodology is framed within the quantitative route of explanatory scope whose epistemological support is based on the inductive empiricist approach of the positivist paradigm, and also corresponds to the quasi-experimental field design insofar as the data are collected directly from reality and these are used to establish The cause-and-effect relationship between construction play and the development of creativity in children of first grade C and D who correspond to the experimental group (32 children) and control group (29 children) respectively, who were also evaluated with a pre and post test (objective test), likewise this sample was established by non-random procedures of an intentional opinion type and for data collection the observation technique was used whose instrument for the creativity variable (dependent variable) is the development estimation scale development of creativity based on the Guilford aptitudes skills. In conclusion, the results obtained demonstrate that there is a level of influence that the construction game exerts on the development of creativity with different effects on the dimensions of Originality, flexibility, fluency, elaboration and internal coherence of the children of the first grade. degree, is based on the hypothesis test carried out using the T-Student statistic where the *tcalculada* (8.309) is greater than the tabulated *t* (1.3104), a result that allows us to reject the Null Hypothesis (H_0) and accept the alternative Hypothesis (H_a) Furthermore, the difference in means increases in the exit observation (Post test).

Keywords: Creativity, Play, Construction games.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El actual contexto educativo donde se implementan evaluaciones estandarizadas para medir la calidad de los aprendizajes de corte nacional e internacional tales como PISA y la evaluación ECE es necesario poner de relieve la importancia del desarrollo de la creatividad sobre todo en el nivel primario que servirá de base para su futura formación. “Tomando en cuenta además que el sistema educativo peruano tiene a la persona como centro y agente fundamental del proceso educativo y uno de los principios en el que se sustenta es la creatividad y la innovación, que promueven la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, el arte y la cultura Ministerio de Educación”, (2003). Así mismo uno de los principios que orienta la educación primaria es el juego libre y esencialmente placentero que no debe ser dirigida ni impuesta desde afuera es decir le debe permitir al niño, “de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones Ministerio de Educación del Perú” (2016).

Distintas investigaciones demuestran que existe una influencia significativa del juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad. La presente investigación tiene como propósito establecer la influencia del juego libre de construcción en la creatividad de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 – Puno al momento de realizar sus construcciones.

El capítulo primero aborda el planteamiento del problema de investigación evidenciando sobre todo a través de datos, hechos que evidencian la existencia del problema de investigación en la institución educativa que es objeto de estudio, en seguida se formula la hipótesis de investigación, la justificación metodológica, teórica, práctica



que le da respaldo y los objetivos que orientan el presente trabajo investigativo.

En el segundo capítulo se fundamenta el problema de investigación y su respuesta que la hipótesis a través del marco teórico, los antecedentes y el marco conceptual que ayuda a delimitar el problema de investigación, estos fundamentos teóricos son producto de una minuciosa revisión bibliográfica de desatacados autores nacionales e internacionales que respaldan los resultados empíricos de la investigación.

En el capítulo tercero se pone a consideración la parte metodológica que asume la investigación destacándose la descripción de la ubicación geográfica de la institución que es objeto de estudio, periodo de duración, tipo de investigación, diseño, las técnicas e instrumentos que se implementaron, la población y muestra considerando los procedimientos del muestreo y una descripción detallada respecto a las variables de estudio.

En la parte final del informe que corresponde al capítulo cuatro se pone a consideración de la comunidad académica los resultados empíricos materializados en datos estadísticos los mismos que han sido procesados y analizados a la luz de la teoría y antecedentes de investigación y finalizamos con las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas, así como los anexos en donde se evidencia la ejecución de la presente investigación.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según Caluori (2020) la creatividad es una aptitud fundamental que debe fomentarse tanto en la escuela como en los hogares, potenciando el desarrollo de la flexibilidad, fluidez, originalidad, elaboración y coherencia interna de los niños, ya que esto ayudará a formar personas preparadas para adaptarse a los continuos cambios y encontrar soluciones ante los problemas, el niño de nivel primario es un niño deseoso de



resolver problemas por sí mismo de enfrentarse a situaciones novedosas a través de la búsqueda de soluciones inesperadas por nosotros los adultos, este se encuentra en una etapa ideal para el desarrollo de su creatividad y si se opta por un accionar rígido y poco motivador no se desarrollará la creatividad Crespo (2018). A través de las actividades lúdicas los niños reproducen mucho de lo que ven, por un lado imitan experiencias observadas y por otro lado las reelaboran creativamente, asociándolas entre sí y construyendo nuevas realidades de acuerdo a sus necesidades Crespo (2018). En tal virtud la mejor forma de potenciar la creatividad en la niñez es mediante el juego, este debe ser creativo como fin en sí mismo y debe estar unido a la idea de libertad Jiménez y Muñoz (2012).

Según MINEDU (2003) el sistema educativo peruano tiene a la persona como centro y agente fundamental del proceso educativo y uno de los principios en el que se sustenta es la creatividad y la innovación, que promueven la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, el arte y la cultura. Según Ministerio de Educación del Perú (2016) uno de los principios que orienta la educación primaria es el juego libre y es esencialmente placentera que no debe ser dirigida ni impuesta desde afuera es decir le debe permitir al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones.

En las instituciones educativas de educación primaria de la ciudad de Puno se privilegian actividades rígidas relacionadas con la escritura, pintado, actividades de llenado de esquemas entre otros, la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno, donde desarrollamos nuestras prácticas pre profesionales no es ajena a esta situación. Ante esta realidad surge la motivación por demostrar que el juego libre de construcción influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños de 1° grado C para ello se utilizó el enfoque cuantitativo por que los datos



recabados son medidos utilizando la estadística para probar la hipótesis formulada. Así mismo la fundamentación de la tesis está orientada en la experiencia previa de las investigadoras con el material LEGO en instituciones donde realizamos la práctica pre profesional, lo que motivo a plantear el problema de investigación y asumir el propósito de establecer el nivel de influencia que ejerce el uso de los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad.

Con lo anteriormente mencionado es que planteamos las siguientes preguntas:

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿En qué medida influye el juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de influencia del juego libre de construcción en el desarrollo de la fluidez de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno?
- ¿Cuál es el nivel de influencia del juego libre de construcción en el desarrollo de la Flexibilidad de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno?
- ¿Cuál es el nivel de influencia del juego libre de construcción en el desarrollo de la coherencia interna de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno?



- ¿Cuál es el nivel de influencia del juego libre de construcción en el desarrollo de la elaboración de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno?
- ¿Cuál es el nivel de influencia del juego libre de construcción en el desarrollo de la originalidad de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno?

1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

El juego libre de construcción influye significativamente en el desarrollo de la creatividad.

1.3.2. Hipótesis específicas

- El juego libre de construcción influye positivamente en el desarrollo de la creatividad dimensión fluidez.
- El juego libre de construcción influye positivamente en el desarrollo de la creatividad dimensión Flexibilidad.
- El juego libre de construcción influye positivamente en el desarrollo de la creatividad dimensión coherencia interna.
- El juego libre de construcción influye positivamente en el desarrollo de la creatividad dimensión elaboración.
- El juego libre de construcción influye positivamente en el desarrollo de la creatividad dimensión originalidad.



1.4. JUSTIFICACIÓN

La importancia de la presente investigación radica en que aborda un tema de actualidad puesto que el desarrollo de la creatividad es promovida por la ley general de educación que en su artículo 8 considera que la creatividad es un principio de la educación peruana, en el mismo sentido uno de los principios que orienta la educación primaria es el juego libre que debe privilegiarse en las aulas, en tal virtud el juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad tiene un sustento teórico que requiere ser investigado.

Por otro lado, es un aporte que servirá de base para futuras investigaciones en los aspectos teóricos por que los resultados al que arribamos coadyuban al conocimiento de la realidad además de brindar oportunidad de implementar en esta misma línea de investigación ampliar posibilidades de iniciar investigaciones en otros contextos educativos donde se aborde un tema tan importante como el desarrollo de la creatividad. Así mismo se emplea el método científico para explicar el nivel de influencia del juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños del primer grado además las técnicas e instrumentos de investigación propuestos servirán para incoar futuras investigaciones que promuevan la formación integral del ser humano. “Por otro lado, nuestra investigación presenta una relevancia social por que brinda la posibilidad de describir la realidad que afrontan muchas instituciones educativas y constituir un referente para poder afrontar esta problemática que ataña a la comunidad educativa”.



1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Establecer el nivel de influencia que ejerce el juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad en los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno.

1.5.2. Objetivos específicos

- Determinar el nivel de influencia que ejerce el juego libre de construcción en el desarrollo de la fluidez en los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno.
- Determinar el nivel de influencia que ejerce el juego libre de construcción en el desarrollo de la flexibilidad en los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno.
- Determinar el nivel de influencia que ejerce el juego libre de construcción en el desarrollo de la coherencia interna en los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno.
- Determinar el nivel de influencia que ejerce el juego libre de construcción en el desarrollo de la elaboración en los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno.
- Identificar el nivel de influencia que ejerce el juego libre de construcción en el desarrollo de la originalidad en los niños del primer grado de la



Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010

- Puno.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedentes internacionales

En el trabajo de investigación implementado por Caluori (2020) su propósito es investigar si LEGO potencia la creatividad cuando los niños de primaria juegan en grupo y de forma espontánea, desarrollando un caso de estudio de LEGO del colegio Maristas San José del Parque de Madrid con niños y niñas de 7 años. “El método de investigación es de corte cualitativa, ya que interesa descubrir la naturaleza de las cosas y el objetivo es observar las conductas creativas de los niños al construir con LEGO. Se analizan los factores de creatividad de Guilford. En conclusión, se destaca que el LEGO es un juego de construcción que potencia la creatividad a través de la fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración y coherencia interna”.

Según Carrión (2019) la investigación de título “El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial”, cuyo objetivo es establecer la importancia del juego como estrategia metodológica en el desarrollo infantil. La población estuvo conformada por diez maestras de educación inicial de la ciudad de Loja- Ecuador que a través de cuestionario se obtuvo la percepción de las maestras. En conclusión, se desataca la gran importancia del juego en el desarrollo social.

Según Albornoz (2019) cuyo título es “El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela benjamín Carrión”, su objetivo es destacar la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad. La



metodología se enmarcado en un diseño de campo, nivel descriptivo, enfoque cuantitativo. “Se trabajó con una población de 25 infantes, 8 docentes y 25 padres de familia que forman parte de la comunidad educativa, para la recolección de datos se utilizó la entrevista, el instrumento un cuestionario de alternativas múltiples y una ficha de observación. En conclusión, todos los resultados obtenidos se proyectan sensibilizar a los diferentes agentes educativos que se relacionan con los niños/as, en función de brindar atención y facilitar espacios, que posibiliten al infante el desarrollo de su creatividad, y le permitan expresar toda su imaginación y fantasía a través del juego”.

Según Verdu et al., (2021) “propone como objetivo determinar la percepción que tienen sobre la creatividad y sobre su propia formación creativa, para conocer las ideas preconcebidas y los niveles de autoeficacia creativa que se otorgan a sí mismos los estudiantes de cinco años académicos distintos, encuestados al inicio de la primera asignatura artística cursada. La metodología llevada a cabo se basó en el paradigma cuantitativo mediante un test objetivo de rendimiento típico individual tipo Likert, compuesto por cinco dimensiones: contexto, percepción personal, percepción de la creatividad, conocimiento creativo y formación creativa”. En conclusión, la mayoría de estudiantes conciben que no han sido formados para ser personas creativas.

Según Krumm et al., (2015) “quien se propuso evaluar la percepción de la creatividad en niños, padres, y el efecto de estas percepciones sobre la producción creativa de los niños en actividades de papel y lápiz, en esta investigación participaron 359 alumnos de 9 a 13 años de diferentes escuelas y colegios de la provincia de Entre Ríos de la República Argentina. Para conocer la producción creativa, los niños completaron la prueba de figuras del Test de



Pensamiento Creativo de Torrance Forma B. Para estudiar la valoración de los pares, padres y niños sobre la creatividad se aplicó el Sociograma” “Compañero creativo, la Escala de Personalidad Creadora (versión heteroevaluación a los padres o tutores) y la versión autoevaluación a los niños de 11 a 13 años. Los resultados concluyen que la importancia cardinal de los factores contextuales, particularmente, la percepción de los padres y de los pares en los procesos de formación del yo en cuanto a las competencias y habilidades que son necesarias para realizar una actividad creadora”.

Según Porello (2022) en su investigación titulada “El juego artístico en el ámbito escolar. Un dispositivo para la formación integral” “se propuso diseñar una metodología mixta con predominancia cualitativa, un dispositivo basado en el juego artístico y se elaboraron recursos pedagógicos que buscan favorecer las condiciones necesarias para una experiencia integral, con base en antecedentes que posicionan al juego creativo y cooperativo como una vía eficiente para lograr dicha experiencia. Además, se diseñaron y utilizaron variados instrumentos para analizar y evaluar las repercusiones subjetivas de la propuesta y en las diferentes dimensiones del desarrollo integral”.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Según Gutierrez y Quispe (2022), el objetivo es determinar si existe relación entre la hora de juego libre por sectores y el desarrollo de la creatividad, en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021. La investigación corresponde al enfoque cuantitativo porque busca probar la hipótesis estadísticamente, es de nivel correlacional. “Se contó con una muestra de 16 estudiantes con edades que oscilan entre los 4 y 5 años. En conclusión, las dimensiones de la variable hora de juego



libre se observó que hubo un nivel regular en el sector hogar, para el sector construcción y dramatización se observó un nivel deficiente, en relación a las dimensiones de la Creatividad, se observó un nivel en proceso para las dimensiones de flexibilidad y originalidad y un nivel “en inicio” para la dimensión fluidez”.

Según Caceres y Limachi (2020) quienes se plantearon como objetivo “determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial San José de Cottolengo-Circa distrito de Cerro Colorado, Arequipa. El tipo de investigación es descriptivo correlacional, con un diseño no experimental. El estudio se realizó en una muestra no probabilística de tipo disponible, aplicado a 20 niños y niñas de 5 años de edad. Así mismo arribaron a la conclusión que existe una relación significativa entre juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad”.

Según Ventura (2018) en su trabajo investigativo señala como objetivo “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 de la creatividad a través de un programa de juegos de construcción , asimismo se aplicó el test de triángulo en los niños, con el propósito de conocer percepciones en relación al desarrollo de la creatividad proponiendo un programa de juegos que cumple con cualidades esenciales de validez, confiabilidad y pertinencia sustentado en la teoría de Guilford”.

Así mismo Arce y Saldaña (2014) cuya investigación titula “Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. N° 252 – “Niño Jesús”, de Trujillo, en el año 2013” su objetivo es determinar



la influencia que ejerce el Juego de Construcción en el desarrollo de la creatividad, trabajaron con 14 niños con características similares, a quienes se les aplicó el instrumento “Test de Torrance”. En conclusión, los resultados obtenidos muestran que antes de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, los niños tenían un bajo nivel de creatividad sin embargo una vez aplicado el programa de desarrollo de la creatividad, los niños muestran un incremento significativo en el nivel de creatividad.

2.1.3. Antecedentes regionales

Según Garavito (2017) su objetivo es “comparar los tipos de valores morales que se desarrollaron en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años, para ello se optó por investigar y realizar la comparación de dos instituciones. El tipo de la investigación es un estudio cuantitativo y se empleó un diseño descriptivo-comparativo, por lo que se busca comparar entre dos contextos diferentes en cuanto a cultura y formas de vida. Se concluyó que en la I.E.I. N° 84 del distrito de Taraco se enfatiza y se pone en práctica los valores morales con mayor notoriedad lo que evidencia que los niños y niñas enfatizan dicho valor al momento de realizar el juego libre en los sectores”.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. El juego libre de construcción

2.2.1.1. El juego

Según Ministerio de Educación del Perú (2016) el juego “es una actividad espontánea, libre y placentera, por la que los niños y las niñas pueden desplegar toda su iniciativa, conocen y descubren su entorno. Con



ella expresan su mundo interno, lo representan y lo va creando de acuerdo con sus necesidades e intereses propios”.

Según Caluori (2020) el juego es la actividad propia de los niños, responde a la esencia de su desarrollo cognitivo y se convierte en el motor de su crecimiento, así mismo en educación primaria se constituye como estrategia metodológica para enseñar, además es a través del juego que el infante investiga, explora todo lo que le rodea. Según Albornoz (2019) en tal virtud se destaca la importancia que tiene el juego en el desarrollo motriz, social, cognitivo y sobre todo forma parte elemental en el desarrollo de la creatividad.

Según Piaget citado por Caluori (2020) “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo nociones que favorecerán los aprendizajes futuros”

2.2.1.2. El Juego Libre

Según Muñoz (2009) citado por Emma y Garrido (2019) el juego libre es la actividad realizada de manera espontánea con sus demás compañeros, donde el adulto no debe intervenir, este tipo de juego se realiza sin seguir ninguna norma es decir por iniciativa propia. En el mismo sentido Caluori (2020) considera que el juego libre permite lograr productos diversos, puesto cada niño expresa su creatividad de forma distinta.



2.2.1.3. Juegos de Construcción

Según Caluori (2020) los juegos de construcción son más individuales, dónde se manipulan los objetos para construir algo y hay una simbolización sobre la acción que se realiza, fomenta la posibilidad de relacionarse con el espacio, enseñan cuestiones sobre el equilibrio o incluso la interacción de las distintas fuerzas y, sobre todo, la capacidad de concentración, que es clave para lograr aquello que desean plasmar, copiar o crear.

Según Caluori (2020) el juego libre de construcción se realiza sin seguir ninguna norma, aquel que realiza por iniciativa propia y va creando cualquier producto que esté en la imaginación del niño así mismo jugar de forma natural favorece al desarrollo de la personalidad del niño, se definen sus gustos, habilidades e intereses por algunas actividades.

Por otro lado Decroly y Monchamp (1932) citado por Ventura (2018) señala 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”.

2.2.1.4. Los juegos de construcción según la edad

El juego de construcción es una actividad que los niños realizan casi por inmersión desde muy pequeños. Inicialmente estos juegos se

desarrollan mediante la disposición y del equilibrio de las piezas y de forma más genuina, rudimentaria. Es a partir de los primeros tres años donde se consigue construir distintos escenarios para jugar creando modelo, figuras más complejas. A medida el niño va desarrollándose, hacia los 5 años estos son capaces de ejecutar los planes y objetivos que se proponen.

Tabla 1

Tipos de juegos de construcción

Edad	Tipo de juego de construcción
1 año	Utiliza, sobre todo, instrumentos apilables e intenta realizar torres.
18 meses	Realiza puzles de encaje.
2 años	Construye torres más altas y con más piezas y también alinea objetos de forma horizontal.
3 años	Capacidad e interés por representar la realidad, por lo que intenta construir casas, puentes, aviones, etc.
4 años o más	Realiza construcciones con todo tipo de materiales, mayor facilidad para la manipulación y realiza construcciones complejas de distintos tamaños.

Nota: Elaborado por (Caluori, 2020) a partir de la aportación de Aldás (2015)

2.2.1.5. Actividades de Construcción según los Objetos Utilizados

Según Caluori (2020) con los bloques de construcción, los niños pueden crear una variedad de objetos, pueden seguir las instrucciones y crear algo pautado o jugar de forma espontánea, construyendo libremente.

Tabla 2

Actividades de construcción

Tipo de construcción	Objetos utilizados
	Bloques de madera (Tipo Smith Hill)
	Bloques huecos de madera.
Superposición o yuxtaposición	Bloques con cubos u otras formas geométricas. Construcciones geométricas.
	Construcciones magnéticas.
	Piezas con encastrés de un solo lado.
Sistemas de encastre	Piezas con encastrés en ambas caras con forma de ranuras. Piezas sujetas a diseño específico.
	Piezas de encastre gigantes.
	Tipo “mecano” (piezas con tornillos).
Piezas de unión	Kits de montaje, construcción con piezas de madera, tubos o plástico. Piezas gigantes de material de madera o plástico para construcción con tornillos.

Nota: Elaborado por (Caluori, 2020) a partir de la aportación de Kishimoto (1996).

2.2.2. El Proceso Didáctico del Juego Libre

Según Caluori (2020) el proceso didáctico del juego de construcción lo propone a partir de la aportación de Resnick, 2007 quien sostiene que “La gente se imagina lo que quiere hacer; crea un proyecto basado en sus ideas; juega con sus ideas y creaciones; colabora y comparte sus ideas y creaciones con otros y reflexiona sobre sus experiencias, todo lo cual le lleva a imaginar nuevas ideas y nuevos proyectos”. Esta propuesta es la que implementamos en esta investigación. Estos procesos didácticos de esta propuesta son:

- a. **Imaginación:** Según Crespo (2018) la imaginación se le define como una característica especial o una forma del pensamiento humano, determinada por



la habilidad del individuo para reproducir imágenes o conceptos originalmente derivados de los sentidos básicos y reflejados en la consciencia, memoria, fantasía o planes futuros. Según Caluori (2020) en este proceso los niños deben tener los instrumentos cuyo uso no esté determinado o limitado y que puedan utilizar de forma libre y de distintas maneras, dando lugar a la imaginación.

- b. Creación:** Según Caluori (2020) en este proceso de desarrollo de la creatividad los niños deben de participar en la construcción y el diseño de sus propios juegos, ya que es mucho más enriquecedor que jugar sólo con ellos de forma pasiva.
- c. Juego:** Según Caluori (2020) este proceso se concibe en que el aprendizaje está integrado en el juego, ya que esta es la forma por defecto en que aprenden los niños.
- d. Comparte experiencias:** Según Caluori (2020) la interacción social es clave para la didáctica del juego, ya que los interlocutores son fundamentales para que se promueva el aprendizaje, por tanto compartir se constituye en la parte fundamental del proceso creativo, ya que los niños se involucran más en el desarrollo y diseño de sus creaciones cuando saben que van a ser compartidas.
- e. Reflexión:** Según Caluori (2020) el proceso de la reflexión sobre lo que se ha hecho lleva a los niños a buscar ideas nuevas, otras posibilidades o mejorar lo conseguido y aprender del proceso es decir el niño entra en un proceso de recapitación sobre lo que ha realizado o construido.

2.2.3. Creatividad

Según Crespo (2018) la palabra creatividad proviene del latín cuyo significado es cualidad relativa a crear, se refiere a la capacidad exclusivamente



humana de producir, engendrar cosas nuevas, las creaciones artísticas son algunos de los productos de una persona creativa, la creatividad es una capacidad cognitiva que impregna la personalidad, es una forma de ser y de pensar, una forma diferente de procesar la información y transformar la realidad .

Según Sáez (2011) citado por Caluori (2020) define la creatividad como: “una manera distinta, peculiar y subjetiva que el individuo posee de analizar y elaborar situaciones y, por otro lado, como un conjunto de resultados objetivos y tangibles del actuar de una persona considerada creativa”. Según Jiménez y Muñoz (2012) la creatividad es una capacidad inherente e indisociable del desarrollo infantil, los orígenes de la actividad creativa están en las manifestaciones tempranas del juego, por tanto, potenciar la creatividad durante la infancia en el ámbito educativo resulta fundamental.

Según Crespo (2018) es necesario destacar que la creatividad no se reduce a la realización de obras de arte o las soluciones originales frente a un conflicto, la creatividad es un concepto teórico no observable sin embargo lo que se puede observar es la actitud activa del individuo en los aprendizajes, las respuestas frente al medio o en la producción de nuevos objetos.

2.2.4. Desarrollo de la creatividad

Graham Wallas (1926) en su obra *The Art of Thought* citado por Caluori (2020) sostiene que el proceso creativo consiste en las fases que se llevan a cabo para resolver un problema y presentar un cambio. Se distinguen cuatro momentos clave: Preparación, incubación, iluminación y verificación.

Tabla 3

Desarrollo de la creatividad

Fases	Descripción
Preparación	Aparición de un problema. Es clave en este momento la sensibilidad a los problemas para detectar una necesidad. Hay que analizar la situación, distinguir lo primordial de lo secundario. Es en esta primera fase dónde se recoge información con los procesos perceptuales de memoria y de selección. “Consciente o inconscientemente vamos absorbiendo todo lo que ‘pasa a nuestro lado’ en relación con el problema que nos ocupa” (Baños, 2003, p. 104).
Incubación	Una vez superados los bloqueos y dejados de lado los posibles inconvenientes, tiene lugar la fase de la incubación, donde de manera inconsciente se van generando las soluciones al problema. En esta segunda fase, “se produce una desconexión o distanciamiento consciente del problema. Esto es, el cerebro continúa trabajando en la idea sin que la persona sea consciente de ello” (López y Llamas, 2018, p. 118). Es el momento en que se analiza y procesa la información recogida anteriormente, necesitando un tiempo para encontrar la solución. “Este proceso puede durar meses, incluso años y a veces lo más impensado produce la iluminación. Aquí se hallaría realmente la creatividad, cuando la mente consciente se queda a un lado y deja trabajar al inconsciente” (Aranegui, 2015, p. 45).
Iluminación	Surge la solución de forma repentina y se identifica lo que se quiere realizar. “El problema se presenta de manera reestructurada para el sujeto, lo que permite al individuo conocer, de manera nítida, cómo solucionar el problema” (Aranegui, 2015, p. 120). Es necesario que haya algunas búsquedas sistemáticas después de posibles soluciones que han fracasado para que aparezca la solución. “Para que se llegue a este ¡eureka! o ¡ajá! Se requieren asociaciones, combinaciones de imágenes y/o palabras. En definitiva, se requiere que la información disponible en el cerebro pueda establecer relaciones” (Aranegui, 2015, p. 120). El individuo es consciente de que ha descubierto algo en ese momento. Aparece una idea, una señal, el ¡Eureka!, de manera súbita que es la clave para solucionar el problema.
Verificación	Comprobar si la solución es válida y evaluar el resultado para ver si es creativo. No solo se comprueba, sino que en esta fase también se perfecciona la solución.

Nota: Datos obtenidos de la investigación de Caluori, (2020).

2.2.5. Dimensión de la creatividad

Guilford es considerado como el psicólogo pionero en la investigación en el campo de la creatividad, en la concepción de creatividad, el autor defiende el pensamiento divergente frente al convergente Caluori (2020) lo creativo se



evidencia a través de los siguientes factores: la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, la elaboración y la coherencia interna Santos (1986).

- a. **Originalidad:** Según Caluori (2020) la originalidad es la facultad de aportar una idea que sorprenda. Así mismo Penagos y Aluni (2000) “la originalidad es la característica que define la idea, el proceso o el producto como algo único o diferente”.
- b. **Flexibilidad:** La flexibilidad es la capacidad de aportar ideas distintas, de adaptarse a los cambios y sustituir una idea por otra asumiendo cierto grado de diversidad. Aquí deja de interesar el número de ideas, para dar paso a la variedad de las mismas. Guilford citado por Caluori (2020) distingue dos tipos de flexibilidad: la espontánea, cuando los sujetos buscan distintas soluciones sin saberlo, y la de adaptación, cuando la propia circunstancia te obliga a tener que variar de ideas. Así mismo Santos (1986) afirma que la flexibilidad implica “Abandonar viejos caminos en el tratamiento de los problemas y llevar el pensamiento por nuevas direcciones”.
- c. **Fluidez:** Según Acevedo, 2012 citado por Caluori (2020) “La fluidez está relacionada con la cantidad de ideas que una persona es capaz de proponer de forma espontánea. Cuanto mayor sea este número, es más creativo. La persona creativa no deja de buscar y no se detiene en la primera idea. Se distingue entre fluidez verbal, según el número de palabras; fluidez asociativa, por la producción de relaciones; fluidez de expresión, facilidad en la construcción de frases y por último la fluidez ideativa, que hace referencia al número de ideas, sean de la índole que sean”.
- d. **Elaboración:** La elaboración es la capacidad de completar un proceso aportando ideas elaboradas, atendiendo a los detalles, es decir se perfecciona



la idea. Guilford citado por Caluori (2020), apunta sobre la elaboración: “en un test, dadas las líneas generales de un plan, se pide al examinando que exponga la secuencia detallada de pasos que hay que dar para la ejecución del plan. Cuantos más detalles suministra, mejor puntuación obtiene”.

- e. **Coherencia Interna:** Según Baños (1999) es la “capacidad de armonizar todos los elementos de la obra creada para que constituyan un todo con sentido” y en palabras de García y Morales (2011) citado por Caluori (2020) asume la coherencia interna como “la concordancia entre la sustancia y la forma aportando ideas que tengan sentido”.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Juego: Según Ministerio de Educación del Perú (2016) es una actividad espontánea, libre y placentera, por la que los niños y las niñas pueden desplegar toda su iniciativa, conocen y descubren su entorno. Con ella expresan su mundo interno, lo representan y lo crean de acuerdo con sus necesidades e intereses propios.

Construcción: Según Bonàs, 2005 citado por Caluori (2020) construir es una acción que nos remite a hacer, formar, crear y recrear alguna cosa, avanzar e ir más allá. En definitiva, nos lleva hacia la dimensión del crecer.

Creatividad: Según Guilford citado por Baños (1999) “la capacidad mental que interviene en la realización creativa caracterizada por la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, su capacidad de establecer asociaciones lejanas, la sensibilidad ante los problemas y por la posibilidad de redefinir las cuestiones”.

Juego libre: El juego libre actividad lúdica que se desarrolla de acuerdo con los intereses de los niños relacionando lo que va a enseñar.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La investigación tuvo como centro de implementación la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010, Puno, esta institución está situada en el Jirón Carabaya N° 155 distrito de Puno, se trata de una zona Urbana del Distrito de Puno en la Provincia de Puno, donde se concentra una población de clases media, es una institución con 197 años de experiencia educativa que alberga 1071 niños entre mujeres y varones infantes hispano hablantes, fundado en 1825, dispone de 36 aulas de 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, 6° grados. Con un lema “Un carolino u caballero”. Tiene cerca de 4000m² (metros cuadrados) de extensión con espacios de recreación.

3.2. PERIODO DE ESTUDIO

Esta investigación tuvo como punto de partida las prácticas pre profesionales en donde observamos que los niños expresaban su felicidad cuando jugaban y por ello es donde planteamos el enunciado de esta investigación para luego iniciar con una exhaustiva revisión bibliográfica en el mes de junio del 2022 para luego formular el proyecto de investigación y presentación del mismo a la plataforma PILAR, se asignó los miembros del jurado los mismos hicieron las observaciones las que se subsanaron, finalmente fue aprobado el proyecto de investigación en fecha 20 de octubre del 2022. Inmediatamente se inicia el proceso de ejecución, que tuvo una duración de dos meses (23 de mayo hasta el 18 de julio del 2023), el director de la institución autoriza la ejecución del proyecto e inicia con la ejecución de los talleres de los juegos de construcción utilizando el LEGO, el recojo de los datos tanto en el grupo experimental y control se registra en los instrumentos correspondientes. Todo este proceso tuvo una



duración de un año es decir indicándose en el mes de diciembre 2023 y concluyéndose en el presente año, cumpliéndose con el periodo previsto.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

El recojo de los datos se realizó utilizando las siguientes técnicas e instrumentos:

3.3.1. Técnica de observación

Según Arias (2012) la técnica de investigación es el procedimiento o forma particular de obtener datos o información, en esta investigación privilegamos la técnica de la observación. Se ha dicho y con razón que la observación es el procedimiento de investigación más primitivo y a la vez el más moderno Ander-Egg (2001) que consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) este registro de situaciones se hacen en función de objetivos preestablecidos, la observación participante se realiza cuando el investigador pasa a formar parte de la comunidad o medio donde se desarrolla el estudio Arias (2012). En esta investigación, las investigadoras realizan una participación activa conduciendo los talleres de juegos de construcción y a la razón realizar las observaciones con el propósito de realizar un juicio valorativo de las aptitudes creativas evidenciadas por los niños del primer grado. Para concluir esta parte cabe destacar que se llevó a cabo una observación de tipo estructurada puesto que se sabe de antemano las conductas que se van a observar.



3.3.2. Instrumento de escala de estimación

Según Arias (2012) un instrumento de recojo de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato, que se utiliza para obtener información, en esta investigación las investigadoras en calidad de docente de educación primaria utiliza *la escala de estimación* puesto que debe señalar el nivel de desarrollo de la creatividad expresado en números del 1 al 5 en que se evidencia cada indicador en los niños del primer grado.

De cara a la consecución de los objetivos propuestos se ha utilizado los siguientes instrumentos: Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford (Pre test y post test) y Escala de estimación del proceso de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford, a través del juego de construcción, las mismas son descritas a continuación:

Instrumento: Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford. (Pre y post test)

Ficha Técnica

Descripción General

Nombre original: Cuestionario de desarrollo de la creatividad a través del LEGO

Adaptación al español: Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford.

Autor: Romina Caluori Funes

Procedencia: España.

Administración: Es un instrumento que se administra a través de una



observación directa, participante y estructurada, busca medir como se manifiesta el desarrollo de la creatividad a través del juego de construcción, la observación se realiza a cada niño participante, antes del experimento y al final del experimento es decir **pre y post test**.

Duración: Aproximadamente 45 minutos

Aplicación: Niños con edades entre 3 y 7 años

Descripción: Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford, es un instrumento de administración individual, directa, participante y estructurada de fácil comprensión, consta de 15 ítems, 3 para cada uno de las dimensiones (originalidad, flexibilidad, Fluidez, elaboración, coherencia interna). La estimación de conductas se expresa mediante números del 1 al 5 que es lo más recomendable a los cuales se le asigna un juicio de valor; deficiente, satisfactorio, bueno, muy bueno y excelente Ñaupas et al., (2014).

Validez y confiabilidad: Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) la validez se refiere al grado en que un instrumento en verdad mide con exactitud la variable que verdaderamente busca medir, la validez de un instrumento se evalúa en base a; valides de contenido, criterio, constructo, expertos y de comprensión. en tal virtud el instrumento utilizado cumple con todos los criterios puesto que ha sido construido y aplicado en la investigación de Caluori (2020) además en su construcción toma el soporte teórico de Guilford sobre el desarrollo de la creatividad. Sin embargo, para fortalecer la validez lo hemos puesto a consideración de dos expertos. Por otro lado, respecto a la confiabilidad el instrumento se aplicó repetidas veces en otras investigaciones demostrándose que recoge resultados iguales. En esta investigación el instrumento se sometió a la



medida de congruencia interna a través del coeficiente alfa Cronbach cuyo resultado es de 0,85 es decir tiene un alto grado de confiabilidad en la congruencia interna.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

3.4.1. Población de estudio

Según Ñaupas et al. (2014) la población es el conjunto de individuos que son motivo de investigación con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones del estudio. Considerando que el propósito de la investigación es establecer el nivel de eficacia del juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad en los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010, y al conocer la cantidad de sujetos que integran la población estudiantil quienes se encuentran registrados en la nómina de matrícula correspondiente al año académico 2023, asumimos como población del presente estudio a los 61 niños (as) matriculados en la institución educativa mencionada, que detallamos en la siguiente tabla:



Tabla 4

Población estudiantil

IE	Grado	Sección	Mujeres	Varones	Total
Población Estudiantil	1°	A	14	16	30
		B	15	14	29
		C	15	17	32
		D	13	16	29
		E	12	20	32
		F	16	15	31
	2°	A	11	20	31
		B	15	16	31
		C	14	15	29
		D	12	20	32
		E	13	17	30
		F	15	17	32
	3°	A	12	20	32
		B	15	13	28
		C	14	16	30
		D	14	15	29
		E	12	18	30
		F	10	19	29
	4°	A	15	15	30
		B	18	13	31
		C	14	14	28
		D	10	19	29
		E	11	17	28
		F	13	17	30
5°	A	15	13	28	
	B	12	18	30	
	C	16	11	27	
	D	15	16	31	
	E	13	16	29	
	F	12	13	25	
6°	A	14	17	31	
	B	15	15	30	
	C	15	14	29	
	D	16	16	32	
	E	13	16	29	
	F	13	15	28	
Total			480	591	1071

Nota: Datos obtenidos de la nómina de matrícula-SIAGIE- 2023

3.4.2. Muestra de estudio

Tabla 5

Muestra de la Investigación

Grupo	Grado	Sección	Muestra	
			f	%
Experimental	1°	C	32	52 %
Control	1°	D	29	48 %
Total			61	100 %

Nota: Datos obtenidos de la *nómina de matrícula-SIAGIE- 2023*

3.5. ENFOQUE EPISTEMOLÓGICO Y PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación se enmarca bajo un enfoque **empirista- inductivo**, ya que enfatizan en la realidad inmediata que rodea al investigador y que es captada por los sentidos y en la presente investigación se busca establecer la relación causal entre el juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010. Este enfoque se inclina por el tratamiento estadístico de datos recolectados, a partir de la toma de muestras; caracterizándose por la construcción de generalizaciones producto de una relación de dos variables Padron (2014).

Así como el enfoque epistemológico es importante en el campo investigativo, las decisiones que se toman en un problema de investigación dependen de igual manera del paradigma la investigación en curso se apoya en el **paradigma positivista**. De acuerdo a lo anterior el mismo Rodríguez (2003) expone que las hipótesis planteadas en esta línea “se definen a priori, desde la experiencia y la teoría existente, en forma de proposiciones que luego son contrastadas empíricamente bajo condiciones cuidadosamente controladas.”. Lo anterior, guarda relación con el actual proyecto que establece varias



hipótesis de investigación, las cuales son definidas como respuesta a los fenómenos que están siendo objeto de estudio.

3.6. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación corresponde al *enfoque cuantitativo de alcance explicativo* porque contiene la variable independiente (causa) y la variable dependiente (efecto) y las hipótesis se plantean de forma que se establece causalidad. Además se utiliza la variable independiente de forma que se observa y mide, además se establece la operacionalización de variables con la variable independiente y dependiente Arias y Covinos (2021).

3.7. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Según Tamayo (2003) el diseño “es la estructura a seguir en una investigación ejerciendo el control de la misma a fin de encontrar resultados confiables y su relación con los interrogantes surgidos de los supuestos e hipótesis-problema.”. En tal virtud siguiendo al mismo autor la presente investigación corresponde *al diseño de campo-cuasi experimental* por que los datos se recogen directamente de la realidad además se estudia las relación de causa efecto entre el juego de construcción y el desarrollo de la creatividad, pero no en condiciones de control riguroso de las variables. En la presente investigación se trabaja con un grupo de control o comparación, los sujetos están preelegidos, el instrumento de medición se aplica en tiempos diferentes con el fin de buscar los mejores resultados. El diseño se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 6

Diseño cuasi- experimental

Grupos	Medición de la variable dependiente (Pre test)	Aplicación del tratamiento	Medición de la variable dependiente (Post test)
G1 (Grupo Control)	01	No se aplica	02
G2 (Grupo Experimental)	01	X	02
	Fecha 1	Fecha2	Fecha3

Nota: Datos obtenidos de la investigación de (Arias, 2012).

3.8. DISEÑO ESTADÍSTICO PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS.

Para la identificación y descripción de datos, se utilizó la estadística descriptiva con tablas de distribución de frecuencias, gráficos estadísticos y las medidas de tendencia central.

Elaboración de tablas. – De acuerdo a una escala que previamente se determinó, los datos recogidos se expresaron en tablas de distribución porcentual.

Elaboración de gráficos estadísticos. – Las tablas de distribución de frecuencia son ilustrados, solo en casos necesarios, con gráficos de barra.

Prueba T de Student para muestras independientes.

3.9. PROCEDIMIENTO DEL EXPERIMENTO.

El proceso de ejecución del proyecto de investigación se realizó tomando en cuenta los siguientes procedimientos:

Primero: Se solicitó autorización para la realización del experimento ante la dirección de la institución educativa sobre todo para el desarrollo de los talleres de juegos de construcción, recojo de datos en el proceso y la implementación del pre y post test a



los niños tanto del grupo experimental y control.

Segundo: Se procedió a coordinar con las docentes de primer grado C y D, enfatizando el propósito de la investigación es de establecer el nivel de influencia que ejerce el uso del juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad, para esto se explicó a las docentes el proceso de implementación de los talleres en el primer grado C. Por otro lado, también se les explico las características del juego libre de construcción y los beneficios que conlleva implementar en las aulas y su implicancia en el desarrollo de la creatividad de los niños (as).

Tercero: Se inició la ejecución de la investigación implementando la Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford (*pre test*) tanto a los niños del grupo control como al grupo experimental, este proceso se realizó a través de la observación personalizada a la totalidad de niños del primer grado C integrado por 10 niñas y 22 niños y primer grado D integrado por 9 niñas y 20 niños. En cada sección se prepararon cinco mesas con sillas alrededor y las piezas de los juegos de construcción LEGO en tres montículos por mesa en el centro para que todos pudieran acceder cómodamente y jugar, lo que se buscó fue ver las posibilidades que había partiendo de unos montículos parecidos, pero diferentes y de una forma azarosa, interesaba saber qué podía hacer cada cual con el material entregado y ante una cuestión problemática cómo la resolvían. Para que la actividad transcurriese de la forma más rutinaria posible, se llevó a cabo en el aula de cada grupo, con su maestra presente y respetando los grupos cooperativos con los que llevaban trabajando durante todo el semestre. La profesora les explicó quiénes éramos y los niños se mostraron entusiasmados y con ganas de comenzar a jugar con LEGO. Algunos ya jugaban con las fichas incluso antes de empezar, estaban inquietos, se ponían de pie y hablaban entre ellos.



El *post test* se desarrolló de la misma manera en ambos grupos utilizando la misma Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford, con la diferencia que ya había más confianza entre la investigadora la maestra y los niños sobre todo del primer grado C con quienes se trabajó los talleres de juegos de construcción.

Cuarto: Los talleres de juegos de construcción se desarrollaron en un numero de 12 jornadas con cinco propósitos y temáticas distintas, dos talleres por cada propósito; Motivo libre, familia, ciudad, la naturaleza, profesiones. Los Talleres se inician con una motivación relacionada con la temática que despierte la *imaginación* de los niños, puesta en común y desarrollo del juego de construcción (*creación y juego*), los niños comparten con el interlocutor las experiencias de sus creaciones y finalmente los niños *reflexionan* sobre sus creaciones es decir declaran las mejoras que pueden hacer a través de la búsqueda de ideas nuevas. Las sesiones de los talleres se adjuntan en el *anexo 4*. La evaluación se realiza a la construcción acabada por cada grupo utilizando el instrumento 02 escala de estimación de los productos finales en base a los criterios Guilford.

Quinto: Se generó una base de datos en el programa Microsoft Excel para poder procesar los resultados de manera ordenada, así mismo analizar y construir cuadros de frecuencia. Así mismo se realizó el procesamiento estadístico en el paquete estadístico SPSS versión 26, para validar las hipótesis.

3.10. VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

Según Arias (2012) “es una característica o cualidad; magnitud o cantidad, que puede sufrir cambios, y que es objeto de análisis, medición, manipulación o control en una investigación” la variable independiente y dependiente de la presente investigación son cuantitativas por que se expresan en valores cuantitativos así mismo son variables

discretas por que asumen valores o cifras enteras. Asumiendo estas consideraciones el estudio tiene las siguientes variables:

Variable independiente: El juego de construcción

Variable dependiente: Desarrollo de la creatividad

Tabla 7

Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categoría	Escala
Juego libre de construcción	Imaginación	Los niños deben contar con instrumentos cuyo uso no esté determinado o limitado y que puedan utilizar de forma libre y de distintas maneras, dando lugar a la imaginación.	10 talleres de juegos de construcción. 45 ítems	Deficiente Satisfactorio Bueno Muy bueno Excelente Bajo Medio Alto	Ordinal
	Creación	Para desarrollar la creatividad los niños han de participar en la construcción y el diseño de sus propios juegos, ya que esto es mucho más enriquecedor que jugar sólo con ellos de forma pasiva.			
	Juego	El aprendizaje está integrado en el juego, ya que esta es la forma por defecto en que aprenden los niños.			
	Comparte experiencias	Compartir es una parte fundamental del proceso creativo, ya que los niños se involucran más en el desarrollo y diseño de sus creaciones cuando saben que van a ser compartidas.			
Desarrollo de la Creatividad	Reflexión	Recapacitar sobre lo que se ha hecho lleva a los niños a buscar ideas nuevas, otras posibilidades o mejorar lo conseguido y aprender del proceso.	15 ítems	Deficiente Satisfactorio Bueno Muy bueno Excelente Bajo Medio Alto	Ordinal
	Originalidad	Tiene ideas y encuentra soluciones distintas a los otros Inventa usos distintos del que es propio de las cosas Da una respuesta sorprendente pero adecuada			
	Flexibilidad	Es capaz de ver las cosas desde diversos puntos de vista			



	Tiene en cuenta diversas posibilidades para realizar una actividad Asocia, relaciona o combina unas cosas con otras
Fluidez	Aporta muchas ideas Realiza mucha actividad en poco tiempo Se expresa fácilmente ya sea oral, escrita o gráficamente
Elaboración	Elabora muy bien los trabajos Es constante Improvisa para mejorar
Coherencia Interna	Hace las cosas con sentido Organiza muy bien sus actividades Es ordenador en su trabajo

Nota: *Elaborado por las investigadoras*

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1.1. Resultados del nivel de desarrollo de la creatividad según Pre Test.

Tabla 8

Pre test sobre el desarrollo de la creatividad en el grupo experimental y control.

Desarrollo de la Creatividad	Valoración	Grupo experimental		Grupo control	
		Fi	%	fi	%
Originalidad	Bajo [3 - 6]	15	47	13	45
	Medio [7 -11]	17	53	16	55
	Alto [12 -15]	0	0	0	0
	Total	32	100	29	100
Flexibilidad	Bajo [3 - 6]	17	53	13	45
	Medio [7 -11]	15	47	16	55
	Alto [12 -15]	0	0	0	0
	Total	32	100	29	100
Fluidez	Bajo [3 - 6]	10	31	11	38
	Medio [7 -11]	22	69	18	62
	Alto [12 -15]	0	0	0	0
	Total	32	100	29	100
Elaboración	Bajo [3 - 6]	22	69	14	48
	Medio [7 -11]	10	31	15	52
	Alto [12 -15]	0	0	0	0
	Total	32	100	29	100
Coherencia interna	Bajo [3 - 6]	7	22	1	3
	Medio [7 -11]	25	78	28	97
	Alto [12 -15]	0	0	0	0
	Total	32	100	29	100

Nota: *Elaborado por las investigadoras*

4.1.1.1. Originalidad en el grupo experimental y control según Pre

Test

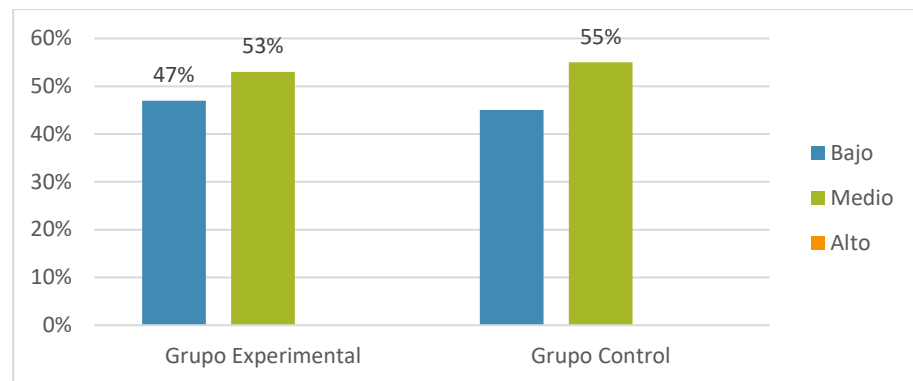
Los resultados de la prueba de entrada reflejan que tanto el grupo experimental y control obtienen medias aritméticas sin mucha diferencia (0.069) es decir los niños de ambos grupos parten en las mismas

condiciones respecto a la dimensión originalidad de sus construcciones en el proceso investigativo:

$$\bar{x}_{GE} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 1.48 \quad \bar{x}_{GC} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 1.55$$

Figura 1

Nivel de originalidad en las construcciones según pre test



Interpretación:

A la luz de los resultados expresados en la figura 1 muestran que en un alto porcentaje de niños (as) muestran muy limitadas acciones de creatividad, en la dimensión originalidad, en sus construcciones esto se evidencia en que un (47%) y (45%) de ellos se encuentran en el nivel bajo es decir entre deficiente y satisfactorio por otro lado en ambos grupos se reflejan entre un 53% y 55% se encuentran en el nivel medio, así mismo ningún niño ha mostrado altos índices de originalidad en sus construcciones, en ambos grupos.

4.1.1.2. Flexibilidad en el grupo experimental y control según el pre test.

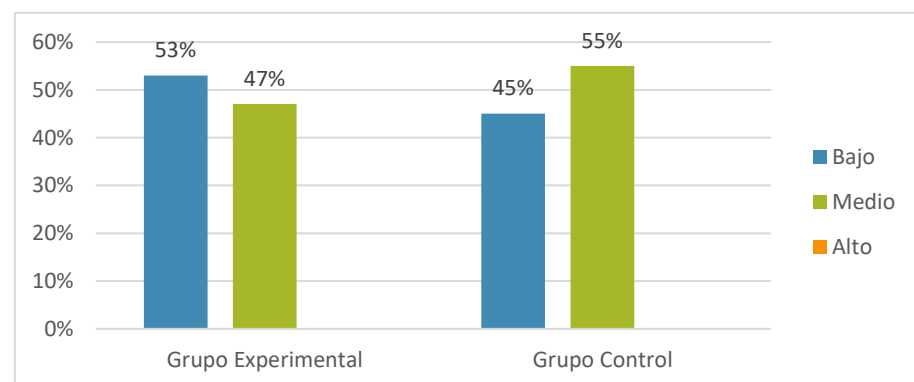
La diferencia de medias entre el grupo control (\bar{x}_{GC}) y experimental (\bar{x}_{GE}) es de (0.103) es decir ambos grupos tienen similares

índices de creatividad en la dimensión flexibilidad es decir los niños de ambos grupos parten en las mismas condiciones según la observación de entrada.

$$\bar{x}_{GE} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 1.45 \quad \bar{x}_{GC} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 1.55$$

Figura 2

Nivel de flexibilidad en las construcciones según pre test



Interpretación

Los resultados del pre test respecto al nivel de flexibilidad que reflejan las construcciones de los niños, estos se encuentran en el nivel bajo con un 53% y 45% tanto en el grupo experimental y control respectivamente. Por otro lado, en el nivel medio el 47% y 55% de niños muestran levemente flexibilidad en sus construcciones, así mismo se observa que ningún niño se ubica en el nivel alto.

4.1.1.3. Fluidez en el grupo experimental y control según el pre test.

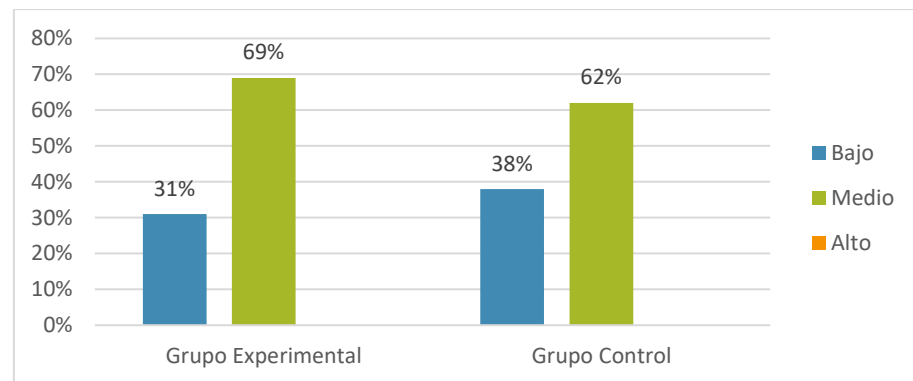
Las medias en el grupo experimental (1.66) y control (1.62) son similares es decir con poca diferencia aritmética (0,034) entre ambos grupos. Estos resultados nos permiten asumir que ambos grupos tiene

similares índices de creatividad en la dimensión fluidez según la observación de entrada.

$$\bar{x}_{GE} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 1.66 \quad \bar{x}_{GC} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 1.62$$

Figura 3

Nivel de Fluidez en las Construcciones según Pre test.



Interpretación:

La figura 03 muestra que los niños de ambos grupos experimental y control reflejan niveles medios de creatividad en la dimensión fluidez de las construcciones que realizan con el 69% y 62% datos que así lo reflejan. Por otro lado, es importante señalar que ningún niño alcanza el nivel alto.

4.1.1.4. Elaboración en el grupo experimental y control según el Pre

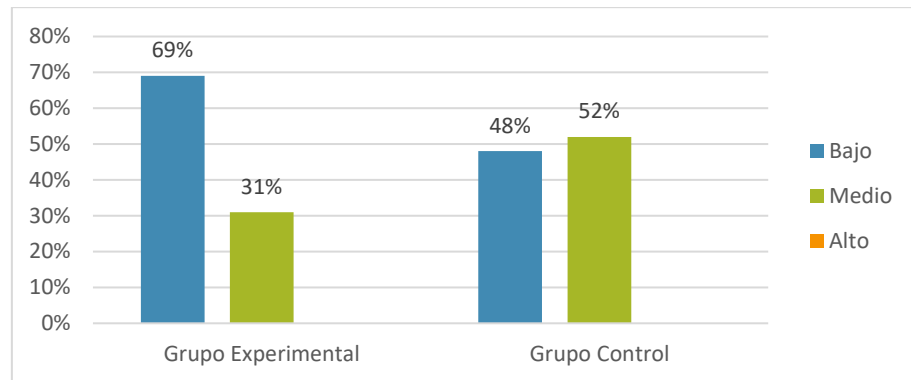
Test.

Los resultados obtenidos de la observación de entrada muestran que la media aritmética de la creatividad en la dimensión elaboración tanto en el grupo experimental (1.31) y control (1.52) son similares, es decir que la diferencia entre ambas es mínima (0.207). Estos resultados muestran que ambos grupos parten en las mismas condiciones en el proceso investigativo.

$$\bar{x}_{GE} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 1.31 \quad \bar{x}_{GC} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 1.52$$

Figura 4

Nivel de Elaboración en las Construcciones según Pre test.



Interpretación:

La figura 4 muestra el nivel de elaboración que reflejan las construcciones de los niños tanto en el grupo experimental y control en la observación de entrada, los datos de 69% y 48% demuestran que existe un alto porcentaje que están en el nivel bajo, por otro lado, ningún niño refleja en sus construcciones estar en el nivel alto de creatividad en la dimensión elaboración.

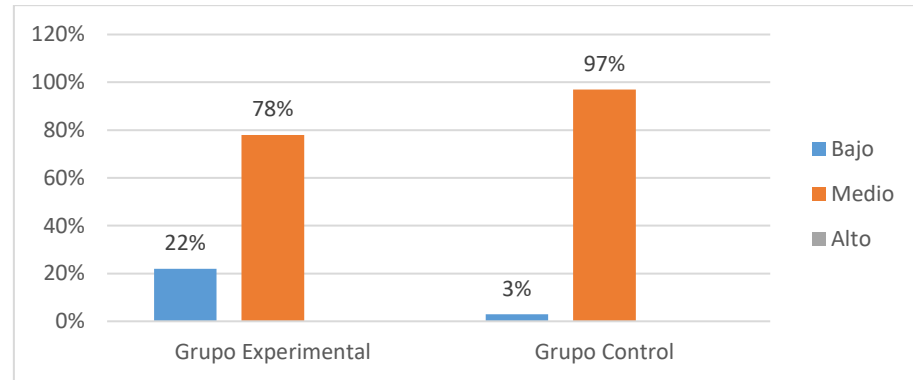
4.1.1.5. Coherencia Interna en el grupo experimental y control según el Pre test.

Las medias en el grupo experimental (1.76) y control (1.97) son similares es decir con poca diferencia aritmética (0,207) entre ambos grupos. Estos resultados nos permiten asumir que ambos grupos tiene similares índices de creatividad en la dimensión Coherencia Interna según la observación de entrada.

$$\bar{x}_{GE} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 1.76 \quad \bar{x}_{GC} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 1.97$$

Figura 5

Nivel de Coherencia interna en las Construcciones según Pre test.



Interpretación:

Los resultados de la observación de entrada mostradas en la figura 5 reflejan que un 78% y 97% de niños tanto en el grupo experimental y control respectivamente reflejan índices medios de creatividad en la dimensión coherencia interna observadas en sus construcciones, además esta figura nos muestra que no hay ningún niño que este en el nivel alto de coherencia interna.

4.1.2. Resultados del nivel de desarrollo de la creatividad según Post Test.

Tabla 9

Post test sobre el desarrollo de la creatividad en el grupo experimental y control.

Desarrollo de la Creatividad	Valoración	Grupo experimental		Grupo control		
		fi	%	fi	%	
Originalidad	Bajo	[3 - 6]	0	0	10	35
	Medio	[7 -11]	11	34	19	65
	Alto	[12 -15]	21	66	0	0
	Total		32	100	29	100
Flexibilidad	Bajo	[3 - 6]	0	0	8	28
	Medio	[7 -11]	21	66	21	72
	Alto	[12 -15]	11	34	0	0
	Total		32	100	29	100
Fluidez	Bajo	[3 - 6]	0	0	5	17
	Medio	[7 -11]	12	38	24	83
	Alto	[12 -15]	20	62	0	0
	Total		32	100	29	100
Elaboración	Bajo	[3 - 6]	0	0	5	17
	Medio	[7 -11]	22	68	24	83
	Alto	[12 -15]	10	32	0	0
	Total		32	100	29	100
Coherencia interna	Bajo	[3 - 6]	0	0	7	24
	Medio	[7 -11]	12	37	22	76
	Alto	[12 -15]	20	63	0	0
	Total		32	100	29	100

Nota: Elaborado por las investigadoras

4.1.2.1. Originalidad en el grupo experimental y control según Post Test.

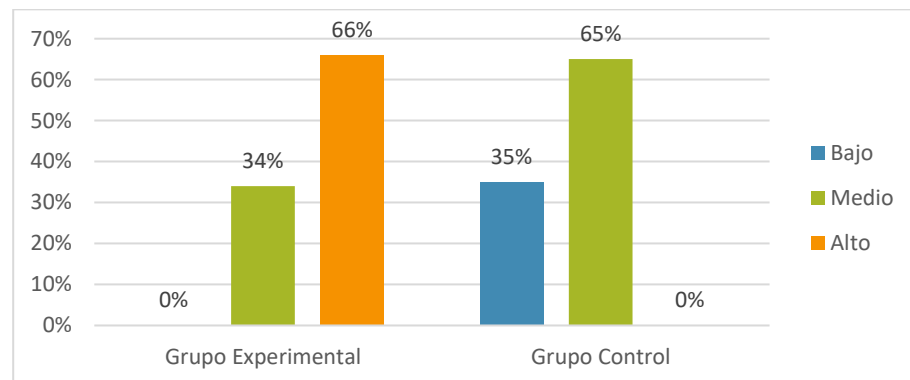
Los resultados de la observación de salida reflejan que existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control respecto a las medias aritméticas, es decir los niños de 1° grado C que fueron implementados a través de juego libre de construcción mejoraron su media

aritmética (2.66) en cambio los niños de 1° D mantienen valores bajos de media aritmética (1.66). En tanto la diferencia de medias es significativa (1.000) lo que nos permite afirmar que el juego libre de construcción mejora la creatividad en la dimensión originalidad.

$$\bar{x}_{GE} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 2.66 \quad \bar{x}_{GC} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 1.66$$

Figura 6

Nivel de originalidad en las construcciones según post test



Interpretación

Los resultados de la observación de salida respecto al nivel de creatividad en la dimensión originalidad son elocuentes por cuanto el grupo experimental donde se implementó el juego libre de construcción mejoraron significativamente, nivel alto alcanza al 66% mientras que ningún niño se encuentra en el nivel bajo. En tanto que en el grupo control los índices permanecen sin mejora alguna es decir un alto porcentaje de 65% aún permanecen en el nivel medio.

4.1.2.2. Flexibilidad en el grupo experimental y control según Post

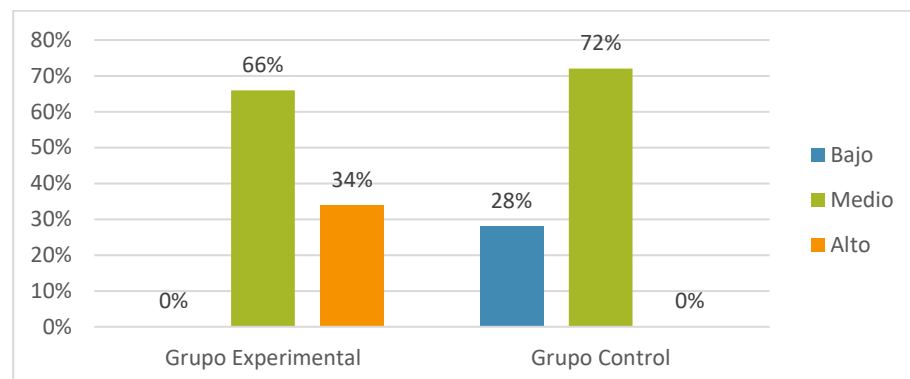
Test.

La media aritmética del grupo experimental es de (2.28) en cambio la media del grupo control (1.72). La diferencia de medias es significativa (0.552), estos datos nos permiten asumir que luego de implementarse los talleres de juego libre de construcción mejoran el nivel de creatividad en la dimensión flexibilidad.

$$\bar{x}_{GE} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 2.28 \quad \bar{x}_{GC} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 1.72$$

Figura 7

Nivel de Flexibilidad en las Construcciones según Post test



Interpretación

Los resultados de la observación de salida en relación al nivel de creatividad en la dimensión Flexibilidad muestran que el grupo experimental donde se implementó los talleres de juego de construcción mejoran significativamente, adoptando valores de 66% de niños de 1° grado C reflejan niveles medios de Flexibilidad en sus construcciones en tanto que 34% se encuentran en el nivel alto. Por otro lado, los niños de 1°

grado D que corresponden al grupo control mantienen índices bajos tales como que el 72% de niños están en el nivel medio los que se reflejan en las construcciones que realizan.

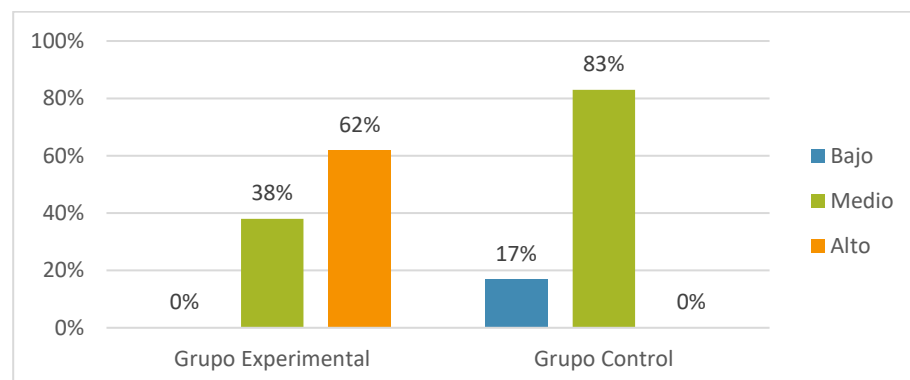
4.1.2.3. Fluidez en el grupo experimental y control según Post Test

La diferencia de medias respecto a la fluidez entre el grupo experimental y control de la observación de salida es significativa (0.828), es decir que el nivel de creatividad de los niños de 1° grado C es superior a los niños de 1° grado D. Esta afirmación se sostiene en tanto la media aritmética de \bar{x}_{GE} es (2.66) en cambio que la media del \bar{x}_{GC} es de (1.83) mucho menor a al anterior.

$$\bar{x}_{GE} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 2.66 \quad \bar{x}_{GC} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 1.83$$

Figura 8

Nivel de Fluidez en las Construcciones según Post test



Interpretación

Los resultados que se muestran en la figura 8 reflejan la influencia que ha ejercido en el desarrollo de la creatividad dimensión fluidez el juego de construcción. El 62 % de niños demuestran fluidez en las

construcciones que realizan utilizando los LEGOS en cambio el grupo control aun los niños permanecen en el nivel medio en un 83%. Estos resultados nos permiten sostener que el juego libre construcción influye altamente en el desarrollo de la fluidez.

4.1.2.4. Elaboración en el grupo experimental y control según Post

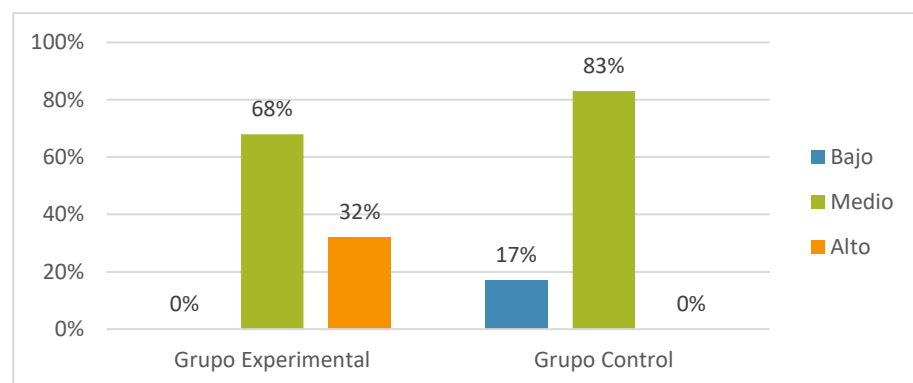
Test

La diferencia de medias entre el grupo experimental y control es significativa (0.448) en comparación con los resultados de la observación de entrada. Esto demuestra que la media del grupo experimental se elevó sustancialmente después de aplicarse los talleres de juegos de construcción.

$$\bar{x}_{GE} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 2.28 \quad \bar{x}_{GC} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 1.83$$

Figura 9

Nivel de Elaboración en las Construcciones según Post test



Interpretación

El 32% de niños del grupo experimental han mejorado sustancialmente en su creatividad en la dimensión elaboración alcanzando

el nivel alto, en cambio en el grupo control el 83% de niños aún permanecen en el nivel medio.

Estas observaciones se hacen a la luz de las construcciones que realizan los niños (as) utilizando los materiales del LEGO. Estos resultados nos permiten afirmar que el juego de construcción es eficaz en el desarrollo de la creatividad, dimensión elaboración.

4.1.2.5. Coherencia Interna en el grupo experimental y control según

Post Test

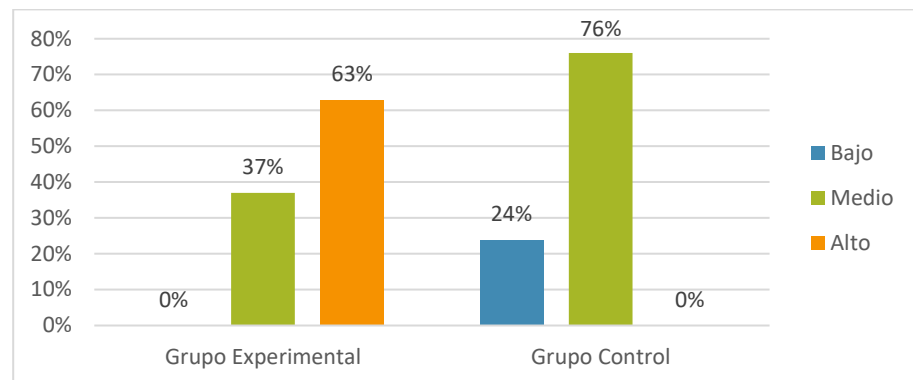
Las medias en el grupo experimental (2.66) y control (1.76) son marcadamente distintas es decir con una considerable diferencia aritmética (0.897) entre ambos grupos.

Estos resultados nos permiten asumir que comparando con la diferencia aritmética de la observación de entrada en el grupo experimental se ha mejorado sustancialmente.

$$\bar{x}_{GE} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 2.66 \quad \bar{x}_{GC} = \frac{\sum(x_i \cdot f_i)}{n} = 1.76$$

Figura 10

Nivel de coherencia interna en las Construcciones según Post test



Interpretación

El 63% de niños del grupo experimental han mejorado sustancialmente en su creatividad en la dimensión coherencia interna alcanzando el nivel alto, en cambio en el grupo control el 76% de niños aún permanecen en el nivel medio. Estas observaciones se hacen a la luz de las construcciones que realizan los niños (as) utilizando los materiales del LEGO. Estos resultados nos permiten afirmar que el juego de construcción influye altamente en el desarrollo de la creatividad, dimensión coherencia interna.

4.1.3. Resultados inferenciales

4.1.3.1. Hipótesis Estadística

La hipótesis estadística para la diferencia de medias entre el grupo experimental y el grupo control:

$$H_0: \mu_2 = \mu_1$$

$$H_a: \mu_2 > \mu_1$$

H_0 =El promedio del nivel de creatividad del Grupo Experimental de la Observación de salida *es igual* al promedio del nivel de creatividad

del grupo control de la observación de salida.

H_a =El promedio del nivel de creatividad del Grupo Experimental de la Observación de salida *es mayor* al promedio del nivel de creatividad del grupo control de la observación de salida.

4.1.3.2. Determinación del estadístico de prueba T- calculado.

Para probar la hipótesis de nuestra investigación se utilizó la Prueba T-Student, prueba de medias (prueba estadística para los promedios del nivel de desarrollo de la creatividad en la observación de salida, tanto en el grupo experimental y control) Se determino el valor de la t calculada a través de:

$$T_c = \frac{\bar{X}_e - \bar{X}_c}{\sqrt{\frac{S_e}{n_e} + \frac{S_c}{n_c}}} = 8,309$$

$$t_{calculado} = 8,309$$

4.1.3.3. Determinación de la T- tabla.

Se trabaja con, $n - 2$ grados de libertad, es decir $32 - 2 = 30$ grados de libertad y con un coeficiente de error $\alpha = 0.01$.

Donde:

n = es la cantidad de muestra del grupo experimental

En la tabla T de Student, se ubica en la columna grados de libertad que en nuestro caso corresponde a la fila 30 y en la columna al coeficiente de error que en nuestro caso corresponde al valor 0.01 por tanto el valor de la t tabulada es de (1.3104).

$$t_{\text{tabla}} = 1.3104$$

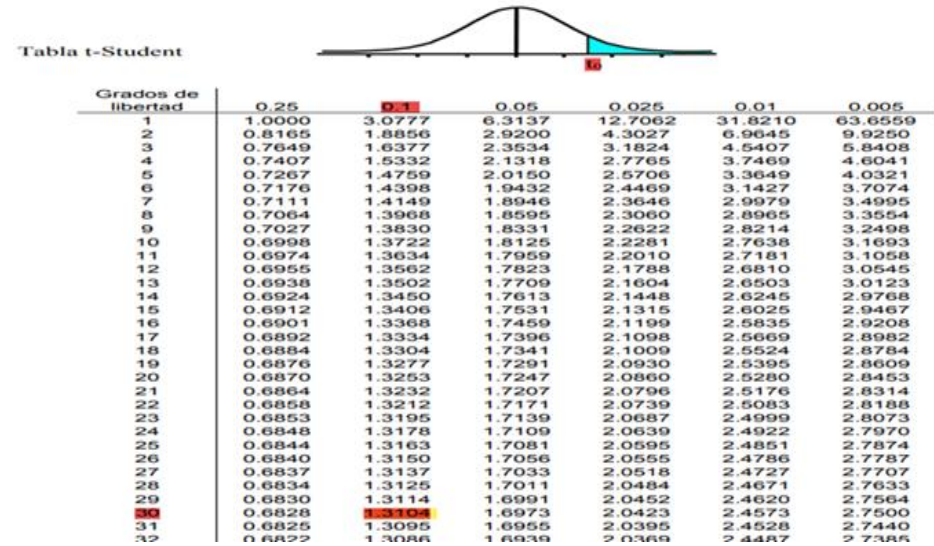
Figura 11

Prueba de muestras emparejadas-t de Student

		Prueba de muestras emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Diferencias emparejadas							
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par1	Nivel de Creatividad GE - Nivel de Creatividad GC	,966	,626	,116	,727	1,204	8,309	28	,000

Figura 12

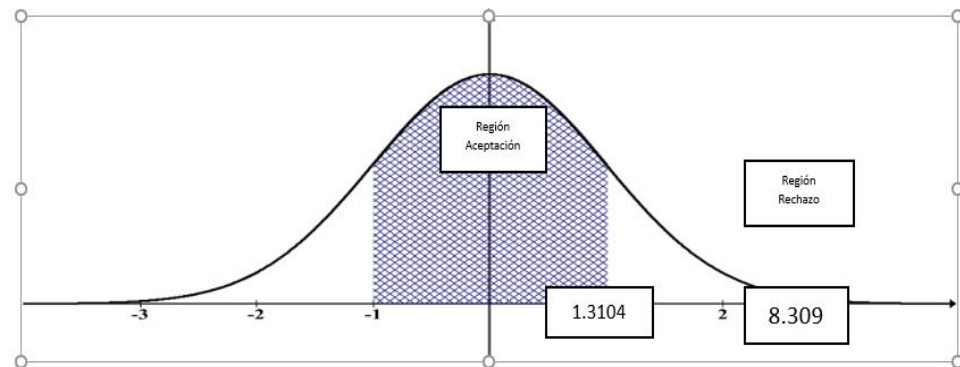
Tabla de t- de Student



4.1.3.4. Análisis en la curva normal

Figura 13

Curva normal de la prueba t: puntos críticos para la prueba de hipótesis



Interpretación

Se observa que la $t_{calculada} > t_{tabla}$, por tanto, aseveramos que se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis Alternativa (H_a). En tal virtud, el promedio del nivel de creatividad del Grupo Experimental de la Observación de salida *es mayor* al promedio del nivel de creatividad del grupo control de la observación de salida. Estos resultados nos permiten afirmar que el juego libre de construcción influye significativamente en mejorar la creatividad en sus dimensiones de Originalidad, flexibilidad, fluidez, elaboración y coherencia interna. En los niños de 1° grado C de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno.

4.2. DISCUSIÓN

La investigación tiene como propósito establecer el nivel de influencia que ejerce el juego libre de construcción como estrategia en el desarrollo de la creatividad en los niños del primer grado de una institución educativa emblemática de la ciudad de Puno, en esta perspectiva de diseño se decidió implementar la estrategia en el grupo



experimental (primer grado C) y el grupo control (primer grado D) donde sirve para evidenciar el nivel de influencia que ejerce la aplicación del juego libre de construcción utilizando el LEGO en el desarrollo de la creatividad en sus dimensiones (originalidad, flexibilidad, Fluidez, elaboración, coherencia interna) para esto se ejecutó una evaluación antes y después del tratamiento cuyo instrumento es la escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford, además de este instrumento se monitoreo el desarrollo de la creatividad utilizando escala de estimación del proceso de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford, a través del juego de construcción, ambos instrumentos son de origen español cuya autora es Romina Caluori Funes, en el grupo experimental se realizó el tratamiento a través de 12 talleres diseñados en el plan de talleres de juegos de construcción (anexo 6) donde los talleres asumen distintas denominaciones en función de la temática que se aborda en cada una de ellas, los resultados arribados destacan que existe una influencia importante que el juego libre de construcción utilizando el LEGO que ejerce sobre la creatividad en los niños del primer grado, esta afirmación se respalda en los resultados de la diferencia de medias entre la prueba de entrada y salida que es de 0.966 resultado que permite concluir que la estrategia del juego de construcción influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de primer grado, además Santos (1986) señala que lo creativo se evidencia a través de los siguientes factores: la fluidez, la flexibilidad, originalidad, elaboración y coherencia interna. En tal virtud esta investigación arriba a resultados importantes respecto a la influencia de la estrategia del juego de construcción a través del LEGO en las dimensiones antes señaladas; en relación a la *originalidad* los niños del primer grado C mejoran su media aritmética en 2.66 además el 66% de niños alcanzan el nivel alto de creatividad en el grupo experimental sin embargo los resultados a los que arriba Ventura (2018) discrepan en la media que en su investigación arriba a resultados no satisfactorios



señalando que 20 niños obtuvieron una media aritmética de 8 que corresponde al nivel bajo, por otro lado en la dimensión *flexibilidad* la diferencia de medias en el primer grado C alcanza al 2.28 mejora la flexibilidad, además el 66% de niños alcanza el nivel medio de flexibilidad en concordancia con estos resultados. Caceres y Limachi (2020) en una investigación de diseño no experimental señala que la dimensión flexibilidad los niños alcanzan un nivel de proceso con 45% y logro previsto con 30% lo que significa que esta dimensión tienen mejores situaciones de mejora sobre todo en niños de 5 y 6 años, así mismo en la dimensión *fluidez* el 62% alcanza el nivel alto demostrando que la aplicación del juego de construcción mejora la creatividad además esto se corrobora con los resultados de la diferencia de medias entre el grupo control y experimental siendo este de 2.66 este resultado están en contraste a los de Gutierrez y Quispe (2022) quien señala que los niños en esta dimensión alcanzan el nivel en proceso e inicio con valores de 37.5% y 6.3% respectivamente, en tanto que en la dimensión elaboración la diferencia de medias alcanza a 2,28 mayor al grupo control además los resultados del post test alcanzan a 68% de niños que alcanzan el nivel medio de desarrollo de la creatividad en la dimensión elaboración finalmente en la dimensión coherencia interna el 63% de niños del grupo experimental alcanzan el nivel alto de creatividad y la diferencia de medias del grupo experimental alcanza al 2.66 mayor al grupo control. En términos generales los resultados expuestos tiene relación con los resultados arribados por Caluori (2020) quien destaca que el LEGO como juego de construcción potencia la creatividad a través de la fluidez flexibilidad, originalidad, elaboración y coherencia interna, así mismo la ecuatoriana Carrión (2019) señala que el juego es de suma importancia en el desarrollo social de los niños, en cambio Albornoz (2019) a partir de los resultados positivos en su investigación propone sensibilizar a los agentes educativos que estén relacionados en la educación de niños brindar atención y facilitar espacios donde el infante desarrolle su creatividad donde



pueda expresar su imaginación y fantasía a través del juego, en otro nivel de investigación pero en relación a la línea de investigación sobre la creatividad Ramon-Verdu et al., (2021) propone diagnosticar la percepción de los niños de cinco años sobre la creatividad y sobre su propia formación creativa, los resultados señalan que han sido formados para ser personas creativas, estos resultados permiten afirmar la importancia de la presente investigación donde se demuestra la influencia de la estrategia juego de construcción en la creatividad, en la misma perspectiva del anterior Krumm et al., (2015) señala en sus resultados la importancia cardinal que asumen los factores contextuales sobre todo la percepción de los padres y madres en el proceso de formación del yo en cuanto a las competencias y habilidades para realizar actividades creadoras. En la relación al juego libre por sectores y el desarrollo de la creatividad en las dimensiones flexibilidad y originalidad fue en proceso en cambio en la dimensión fluidez se ubicaron en el nivel de inicio. Esta investigación se constituye en un referente para la comunidad académica proyectar la aplicación del juego libre de construcción en niños de educación primaria e inicial sobre todo para el desarrollo de la creatividad siendo los niños (as) en el sistema educativo peruano el centro y agente fundamental del proceso educativo y uno de los principios en el que se sustenta es la creatividad y la innovación, que promueven la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, el arte y la cultura MINEDU (2003).



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: En conclusión, los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis realizada mediante el estadístico T- Student donde se manifiesta que la $t_{calculado}$ (8,309) es mayor a la $t_{tabulada}$ (1.3104), dicho resultado nos permite rechazar Hipótesis Nula (H_0) y aceptar la Hipótesis Alternativa (H_a) podemos afirmar que el nivel de influencia que ejerce el juego libre de construcción es significativa en la mejora de la creatividad en sus dimensiones de Originalidad, flexibilidad, fluidez, elaboración y coherencia interna en los niños del 1° grado de la Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno. El proceso didáctico del juego de construcción se implementa el LEGO, donde el niño imagina lo que quiere construir, crea un proyecto, juega con sus creaciones, manifiesta sus ideas que a su vez también le permite crear nuevos conocimientos más innovadores. La implementación de los talleres ha permitido mejorar la creatividad en los niños de seis a siete años, así como lo hemos demostrado en la explicación estadística.

SEGUNDA: La diferencia de medias entre el grupo experimental y control según los resultados obtenidos de la observación de salida (post test) respecto a la dimensión originalidad es significativa (1.000). Considerando que en la observación de entrada el grupo experimental obtuvo una media de (1.48) elevándose en la de salida con (2.66). Estos resultados nos permiten señalar que el nivel que ejerce el juego libre de construcción influye significativamente en el desarrollo de la creatividad. Es decir, los niños del 1° grado C de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San



Carlos N° 70010 – Puno, aportan en sus construcciones ideas poco frecuentes luego del proceso de implementación de los talleres.

TERCERA: La diferencia de medias entre el grupo experimental y control en la dimensión flexibilidad es significativa (0.552), además la media del grupo experimental en la observación de entrada es de 1.45 en cambio en la observación de salida asume la media de 2.28 lo que nos permite afirmar que el juego de construcción mejora la creatividad en la dimensión flexibilidad, es decir los niños los niños del 1° grado C de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 – Puno han desarrollado la capacidad de aportar ideas diferentes, al adaptarse a los cambios y sustituir una idea por otra asumiendo cierto grado de diversidad.

CUARTA: La diferencia de medias respecto a la fluidez entre el grupo experimental y control de la observación de salida es significativa (0.828), es decir que el nivel de creatividad de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010. Esta afirmación se sostiene en tanto la media aritmética de \bar{x} GE en la observación de salida es (2.66) en cambio que la media del \bar{x} GE en la observación de entrada es de (1.66) es decir mucho menor a al anterior. Es decir, la cantidad de ideas que los niños del 1° grado C, son capaces de promover de forma espontánea nuevas idea y conocimientos.

QUINTA: La diferencia de medias entre el grupo experimental y control es significativa en la dimensión elaboración (0.448), la media aritmética del \bar{x} GE según la observación de entrada es de (1.31) y la media del mismo grupo en la observación de salida es de (2.28) como se puede observar se ha



incrementado significativamente el nivel de influencia que el juego de construcción mejora la creatividad en la dimensión elaboración. Por tanto, los niños del 1° grado C reflejan en sus construcciones la capacidad de completar un proceso aportando nuevas ideas elaboradas, atendiendo a los detalles, es decir se perfecciona cada una de sus ideas.

SEXTA: La diferencia de medias entre el grupo experimental y control en la dimensión coherencia interna es significativa (0.897), la media aritmética del \bar{x} GE según la observación de entrada es de (1.76) y la media del mismo grupo en la observación de salida es de (2.66) como se puede observar se ha incrementado significativamente esto demuestra que el juego de construcción mejora la creatividad en la dimensión coherencia interna significativamente. Por tanto, los niños del 1° grado C reflejan en sus construcciones la capacidad de armonizar todos los elementos de su construcción la obra creada para que construyan con sentido y coherencia.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A los directivos de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010, implementar el juego libre de construcción en el desarrollo de las actividades académicas a través de talleres que se articulen con la programación curricular de la institución, el desarrollo de la creatividad forma parte de las políticas educativas del sistema educativo nacional.

SEGUNDA: A la Universidad Nacional del Altiplano implementar talleres con materiales de LEGO que permitan a los futuros docentes capacitarse en el desarrollo de la creatividad. Los talleres de juegos deben estar planificados en proyectos y en sesiones de aprendizaje.

TERCERA: Incentivar los talleres de juegos de construcción a los estudiantes y docentes orientando a desarrollar las actividades en el salón, cumpliendo con el seguimiento y monitoreo adecuado por parte de los docentes de la universidad.

CUARTA: Se sugiere a los estudiantes a que practiquen con frecuencia implementar los juegos libres de construcción en sus sesiones, para obtener mejores resultados con los niños y niñas del primer grado.

QUINTA: A los investigadores sugerimos ampliar las investigaciones en esta línea de investigación tomando en cuenta los aportes teóricos, metodológicos que proponemos en esta investigación



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños(as) del nivel inicial de la escuela Benjamin Carrion. *Conrado*, 15(66), 209-213.
- Ander-Egg, E. (2001). *Métodos y Técnicas de Investigación Social I. Acerca del conocimiento y del pensar científico*. 267 p.
- Arce, D., & Sildaña, A. (2014). Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. N° 252 – “Niño Jesús”, de Trujillo, en el año 2013. [Universidad Nacional de Trujillo]. En *Universidad Nacional de Trujillo*.
http://www.dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1591/TESIS_ARCE_DOMÍNGUEZ-SALDAÑA_LARA%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, F. (2012). El Proyecto De Investigación: Introducción a la metodología científica. En Editorial Episteme (Ed.), *El Proyecto De Investigación* (6° Edicion).
<https://doi.org/10.29327/527957>
- Arias, J. L., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación* (ENFOQUES CONSULTING EIRL (ed.); Primera ed, Número June).
- Baños, M. (1999). *Agradecimientos*. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/3818/1/T23813.pdf>
- Caceres, S., & Limachi, F. (2020). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la institución educativa inicial san José de Cottolengo-Circa distrito de cerro colorado, arequipa-2019*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA.
- Caluori, R. (2020). *El juego LEGO y la creatividad en niños de primaria: estudio de la construcción creativa en grupo* [UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID]. [file:///C:/Users/Dell/Desktop/15-25_L_Q_FALTA_P_ANTECEDENTES/5-I-2020 tesis madrid Romina Caluori Funes.pdf](file:///C:/Users/Dell/Desktop/15-25_L_Q_FALTA_P_ANTECEDENTES/5-I-2020%20tesis%20madrid%20Romina%20Caluori%20Funes.pdf)
- Carrión, A. A. (2019). El Juego Y Su Importancia Cultural En El Aprendizaje De Los Niños En Educación Inicia. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 2528-8083. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>



- Crespo, A. (2018). Creatividad y Educación: prácticas docentes para fomentar la creatividad en niños de nivel inicial. En *Compas*. <https://www.rayuela.ec/l/creatividad-y-educacion-practicas-docentes-para-fomentar-la-creatividad-en-ninos-de-nivel-inicial/47369/9789942770530>
- Emma, R., & Garrido, S. (2019). *El Juego Libre En Los Sectores y El Desarrollo De La Expresión Oral En Niños De La I.E.I 367 Virgen De La Medallita Milagrosa De S.M.P TRABAJO*. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ.
- Garavito, E. (2017). TIPO DE VALORES MORALES QUE SE DESARROLLA EN EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 84 DEL DISTRITO DE TARACO Y LA IEI 194 “CORAZÓN DE JESÚS” DEL DISTRITO DE ACORA - 2016 [UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO]. En *Tesis UNA*. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5283/Garavito_Flores_El_via.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gutierrez, M., & Quispe, R. (2022). *Hora del juego libre de sectores y desarrollo de creatividad en niños y niñas de 4 y 5 años de la institucion educativa inicial N° 506 de Tungasuca Canas-Cusco 2021*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO.
- Hernandez-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología De La Investigación : Las Rutas Cuantitativa y Mixta* (S. A. de C. V. E. McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES (ed.); primera ed).
- Jiménez, L., & Muñoz, D. (2012). Educar en creatividad: Un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, *10*(3), 1099-1122. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v10i28.1551>
- Krumm, G., Vargas-Rubilar, J., Lemos, V., & Oros, L. (2015). Percepción de la creatividad en niños, padres y pares: efectos en la producción creativa. *Pensamiento Psicológico*, *13*(2), 21-32. <https://doi.org/10.11144/javerianacali.ppsi13-2.pcnp>
- MINEDU. (2003). Ley General de Educación N° 28044. En *Sobre Educación*.



http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf

- Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. En *Programa Curricular de Educación Inicial*.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4550>
- Ñaupas, H., Mejia, E., Novoa, E., & Villagomez, A. (2014). Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa y Redacción de Tesis. En C. Edición (Ed.), *Ediciones de la U* (Quinta Edición, Vol. 1999, Número December).
- Padron, J. (2014). *Estilos de pensamiento y enfoques epistemológicos*. *Revista Científica*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22714.08642>
- Penagos, J., & Aluni, R. (2000). *Preguntas más frecuentes sobre creatividad*.
<http://inteligenciacreatividad.com/recursos/revista-psicologia/index.html>
- Porello, A. (2022). El juego artístico en el ámbito escolar. Un dispositivo para la formación integral. *Diálogos Pedagógicos*, 20(39), 117-128.
- Ramon-Verdu, A., Boj-Perez, L., & Villalba-Gomez, J. (2021). Estudio prospectivo sobre el autoconcepto Creativo. Percepción de la formación creativa por estudiantes del grado de educación primaria en etapas educativas previas. *EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA*, 29(03), 23-38.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.6035/Artseduca.2021.29.3>
- Rodríguez, J. (2003). PARADIGMAS, ENFOQUE Y METODOS EN LA INVESTIGACION EDUCATIVA. En *Investigación educativa* (Vol. 7, p. 23-39).
<https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/8177/7130>
- Santos, M. R. (1986). Treinta y cinco años del pensamiento divergente: Teoría de la creatividad de Guilford [Article]. *Estudios de Psicología*, 7(27-28), 175-192.
<https://doi.org/10.1080/02109395.1986.10821474>
- Tamayo, M. (2003). *El Proceso de la Investigación Científica* (EDITORIAL).
- Ventura, Y. (2018). *Programa de juegos de construcción y la capacidad de creatividad en los niños de 5 años en una institución educativa-Chota* [Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].



https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1611/1/TL_VenturaOlidenYovani.pdf



ANEXOS

ANEXO 1 Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES DE EL JUEGO LIBRE DE CONSTRUCCIÓN	METODOLOGIA	POBLACION Y MUESTRA	MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Problema general: ¿En qué medida es eficaz el juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de eficacia del juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad dimensión <i>fluidez</i> de los niños del primer grado de la institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno?</p> <p>¿Cuál es el nivel de eficacia del juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad dimensión <i>Flexibilidad</i> de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno?</p> <p>¿Cuál es el nivel de eficacia del juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad dimensión <i>coherencia interna</i> de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno?</p> <p>¿Cuál es el nivel de eficacia del juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad dimensión <i>originalidad</i> de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno?</p>	<p>Objetivo General: Establecer el nivel de eficacia del juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad.</p> <p>Objetivos específicos. Identificar el nivel de eficacia del juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad <i>dimensión fluidez</i>.</p> <p>Determinar el nivel de eficacia del juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad <i>dimensión Flexibilidad</i>.</p> <p>Determinar el nivel de eficacia del juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad <i>dimensión coherencia interna</i>.</p> <p>Identificar el nivel de eficacia del juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad <i>dimensión originalidad</i>.</p>	<p>Hipótesis General El juego libre de construcción es altamente eficaz en el desarrollo de la creatividad.</p> <p>Hipótesis Específicas El juego libre de construcción es medianamente eficaz en el desarrollo de la creatividad dimensión <i>fluidez</i>.</p> <p>El juego libre de construcción es medianamente eficaz en el desarrollo de la creatividad dimensión <i>Flexibilidad</i>.</p> <p>El juego libre de construcción es medianamente eficaz en el desarrollo de la creatividad dimensión <i>coherencia interna</i>.</p> <p>El juego libre de construcción es medianamente eficaz en el desarrollo de la creatividad dimensión <i>originalidad</i>.</p>	<p>EL JUEGO LIBRE DE CONSTRUCCIÓN Exploración Libre.</p> <ul style="list-style-type: none"> Imaginación <p>Proceso de construcción.</p> <ul style="list-style-type: none"> Creación Juego <p>Puesta en común.</p> <ul style="list-style-type: none"> Comparte experiencias Reflexión <p>DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none"> Fluidez Flexibilidad Coherencia Interna Elaboración Originalidad 	<p>Diseño: diseño Cuasi Experimental-Longitudinal.</p> <p>Tipo: Enfoque cuantitativo de corte explicativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Análisis estadístico: Para el tratamiento se utilizará la estadística inferencial, programa estadístico SPSS 26.5</p> <p>Frecuencias Análisis estadístico</p>	<p>La población es: La población está constituida por todos los estudiantes de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno2022-II</p> <p>Muestra. Esta se determinará por muestreo no probabilístico es decir muestreo intencional, deliberado u opinático en este caso se tomará en cuenta las características del instrumento y sobre todo la predisposición de las niñas(as) de las estudiantes primer grado A y C. Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno</p>	<p>Método: Científico</p> <p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Observación Encuesta <p>Instrumento: Cuestionario de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford- Escala tipo Likert</p>



ANEXO 2 Acta de aprobación del proyecto de tesis



Universidad
Nacional del
Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Plataforma de Investigación
Universitaria Integrada a la Labor
Académica con Responsabilidad

2022-1783



ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE TESIS

En la Ciudad Universitaria, a los 20 días del mes OCTUBRE del 2022 siendo horas 11:53:28. Los miembros del Jurado, declaran APROBADO POR UNANIMIDAD el PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE TESIS titulado:

EL JUEGO LIBRE DE CONSTRUCCIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA GRAN UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS 70010.

Presentado por los Bachilleres:

**NADINE YAMILE APAZA MESTAS
ANA CRISTINA CHURA SARMIENTO**

De la Escuela Profesional de:

EDUCACIÓN PRIMARIA

Siendo el Jurado Dictaminador, conformado por:

Presidente : Mg. MIRYAM PARI ORIHUELA
Primer Miembro : Dra. NELLY OLGA ZELA PAYI
Segundo Miembro : KATIA PEREZ ARGOLLO
Director/Asesor : M.Sc. NILTON CESAR MAYTA JARA

Para dar fe de este proceso electrónico, el Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno, mediante la Plataforma de Investigación se le asigna la presente constancia y a partir de la presente fecha queda expedito para la ejecución de su PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE TESIS.

Puno, OCTUBRE de 2022



Vicerrectorado de Investigación
Telefono: 051-365054

web: <http://vriunap.pe>



ANEXO 3 Solicitud de ejecución del proyecto de investigación

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

SOLICITO: EJECUTAR MI PROYECTO DE TESIS

SR. DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70010 "GRAN UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS" – PUNO

Yo, Nadine Yamile Apaza Mestas, identificado con DNI N° 74380389, domiciliado en la provincia de Puno, egresada de la Escuela Profesional Educación Primaria, de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno, ante usted me presento respetuosamente y expongo:

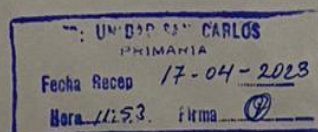
Que, actualmente egresada de la carrera profesional de Educación Primaria de la Universidad mencionada por tal motivo tengo que realizar mi proyecto de investigación, por ende, **SOLICITO encarecidamente a su persona para que me facilite ejecutar mi proyecto de tesis en su Institución Educativa**, por un periodo de treinta días. Que constan de realizar 10 talleres, con los niños (as) del primer grado sección "C" y "D". Titulado: "El juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos 70010", que será de mucha importancia para la obtención del título profesional.

Por lo expuesto:

Ruego a Ud. acceder a mi petición por ser justa y legal.

Puno, 17 de abril del 2023

Est. Nadine Yamile Apaza Mestas





"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

SOLICITO: EJECUTAR MI PROYECTO DE TESIS

SR. DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70010 "GRAN UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS" – PUNO

Yo, Ana Cristina Chura Sarmiento, identificado con DNI N° 74808829, domiciliado en la provincia de Puno, egresada de la Escuela Profesional Educación Primaria, de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno, ante usted me presento respetuosamente y expongo:

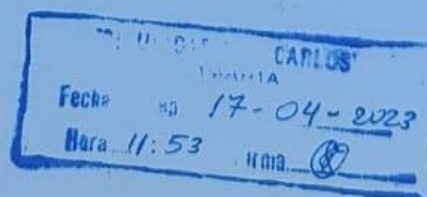
Que, actualmente egresada de la carrera profesional de Educación Primaria de la Universidad mencionada por tal motivo tengo que realizar mi proyecto de investigación, por ende, **SOLICITO encarecidamente a su persona para que me facilite ejecutar mi proyecto de tesis en su Institución Educativa**, por un periodo de veinte días. Que constan de realizar 10 talleres. Titulado: "El juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos 70010", que será de mucha importancia para la obtención del título profesional.

Por lo expuesto:

Ruego a Ud. acceder a mi petición por ser justa y legal.

Puno, 17 de abril del 2023

Est. Ana Cristina Chura Sarmiento





ANEXO 4 Constancia de ejecución del proyecto de investigación

	PERÚ	Ministerio de Educación	Dirección Regional de Educación Puno	Unidad de Gestión Educativa Local Puno	Sub Dirección Primaria G.U.E. SAN CARLOS PUNO	
--	------	-------------------------	--------------------------------------	--	---	--

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

INSTITUCION EDUCATIVA BOLIVARIANA Y EMBLEMÁTICA GRAN UNIDAD ESCOLAR –SAN CARLOS PUNO
NIVEL PRIMARIO

CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE, SUB DIRECTOR DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BOLIVARIANA Y EMBLEMÁTICA GRAN UNIDAD ESCOLAR "SAN CARLOS" DE PUNO;

HACE CONSTAR:

Que, la Señorita **NADINE YAMILE APAZA MESTAS** identificado con D.N.I. N° 74380389, Código N° 180157, egresada de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano-Puno; ha concluido satisfactoriamente la **ejecución de talleres del Proyecto de Investigación (Tesis)** consistente en Diez Talleres con estudiantes del Primer Grado-Sección "C" y "D, Titulado "El juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos 70010", realizado por el lapso de un mes y medio, bajo mi supervisión; cumpliendo con las exigencias establecidas, demostrando capacidad, responsabilidad y buena formación académica.

Se expide la presente, a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Puno, 12 de Julio del 2023.

Mg. Silvestre Quispe Sandoval
SUB DIRECTOR
I.E. PRIMARIA G.U.E. "SAN CARLOS"

SQS/SUB DIR. NP/IEBE GUESC P
Gbcch/Secret.
C.c. Archivo.
EXP. N° 396-23.



PERÚ

Ministerio de
Educación

Dirección Regional
de Educación Puno

Unidad de Gestión
Educativa Local Puno

Sub Dirección Primaria
G.U.E. SAN CARLOS PUNO



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

INSTITUCION EDUCATIVA BOLIVARIANA Y EMBLEMÁTICA GRAN UNIDAD ESCOLAR –SAN CARLOS PUNO
NIVEL PRIMARIO

CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE, SUB DIRECTOR DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BOLIVARIANA Y EMBLEMÁTICA GRAN UNIDAD ESCOLAR "SAN CARLOS" DE PUNO;

HACE CONSTAR:

Que, la Señorita **ANA CRISTINA CHURA SARMIENTO** identificado con D.N.I. N° 74808829, Código N° 180954, egresada de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano-Puno; ha concluido satisfactoriamente la **ejecución de talleres del Proyecto de Investigación (Tesis)** consistente en Diez Talleres con estudiantes del Primer Grado-Sección "C" y "D, Titulado "El juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad de los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos 70010", realizado por el lapso de un mes y medio, bajo mi supervisión; cumpliendo con las exigencias establecidas, demostrando capacidad, responsabilidad y buena formación académica.

Se expide la presente, a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Puno, 12 de Julio del 2023.

Mg. Silvestre Quispe Sandoval
SUB DIRECTOR
L.E. PRIMARIA G.U.E. "SAN CARLOS"

SQS/SUB DIR. NP/IEBE GUESC P

Gbcch/Secret.

C.c. Archivo.

EXP. N° 397-23.



EVALUACION DE PROCESO

ESCALA DE ESTIMACION DEL PROCESO DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN BASE A LAS APTITUDES DE GUILFORD, A TRAVEZ DEL JUEGO DE CONSTRUCCION

Información del Grupo:

Institución Educativa Primaria :

Nombre del Grupo :

Número de integrantes del grupo Masculino: Femenino:

Fecha y hora de observación Fecha: Hora:

PUNTUAR LAS SIGUIENTES PREGUNTAS DEL 1 AL 5, CORRESPONDIENDO 1 A LA VALORACIÓN MÁS BAJA Y 5 A LA MÁS ALTA (marca un solo valor por cada dimensión)

D	N°	Aptitudes de los participantes, según la personalidad de cada alumno y cómo éste se desenvuelve en clase	Puntuación				
		Fluidez por el número de Productos contruidos.					
	01	Realizaron 2 construcciones o menos	1				
	02	Realizaron 3 construcciones		2			
	03	Realizaron 4 construcciones			3		
	04	Realizaron 5 construcciones				4	
	05	Realizaron más de 5 construcciones					5
		Fluidez por número de fichas por construcción					
	06	Se utilizaron menos de 5 fichas	1				
	07	Se utilizaron entre 6 y 15 fichas		2			
	08	Se utilizaron entre 16 y 30 fichas			3		
	09	Se utilizaron entre 31 y 50 fichas				4	
	10	Se utilizaron más de 50 fichas					5
		Fluidez por porcentaje de fichas Utilizaron					
	11	Utilizaron menos del 80% de las fichas totales	1				
	12	Utilizaron entre el 81% y el 85% de las fichas totales		2			
	13	Utilizaron entre el 86% y el 90% de las fichas totales			3		
	14	Utilizaron entre el 91% y el 95% de las fichas totales				4	
	15	Utilizaron el 100% de las fichas totales					5
FLUIDEZ		Fluidez por porcentaje de fichas por construcción					



	16	Se utilizaron menos del 10% de los LEGOS totales	1				
	17	Se utilizaron entre 10% y 20% de los LEGOS totales		2			
	18	Se utilizaron entre 21% y 30% de los LEGOS totales			3		
	19	Se utilizaron menos del 50% de los LEGOS totales				4	
	20	Se utilizaron más del 50% de los LEGOS totales					5
	Flexibilidad						
FLEXIBILIDAD	21	Utiliza 5 colores diferentes y sólo ladrillos de las mismas características.	1				
	22	Utiliza 6 colores diferentes, ladrillos pequeños y grandes		2			
	23	Utiliza más de 7 colores diferentes, ladrillos pequeños, grandes y alguna pieza especial (ventanas, bases u ojos)			3		
	24	Utiliza más de 7 colores diferentes, ladrillos pequeños, grandes y ruedas				4	
	25	Utiliza más de 7 colores, ladrillos pequeños, grandes, ruedas y piezas especiales (ventanas o bases u ojos)					5
	Originalidad						
	26	Se repite la misma idea con el resto de grupos y dentro de las construcciones que hace el propio grupo	1				
	27	Se repite la misma idea con el resto de grupos, pero hay alguna construcción diferente dentro de la que hace el propio grupo		2			
	28	Las ideas no se repiten con el resto de grupos, pero las construcciones que hace el grupo son todas iguales			3		
	29	Las ideas no se repiten con el resto de grupos, pero las construcciones que hace el grupo se repiten en un 60%				4	
	30	Las ideas no aparecen ni se repiten entre las construcciones creadas por otros grupos ni dentro del propio grupo en más del 90%					5
	Elaboración						
ELABORACION	31	Las construcciones no tienen prácticamente detalles.	1				
	32	Sólo alguna construcción tiene pocos detalles		2			
	33	Sólo alguna construcción tiene muchos detalles			3		
	34	Más del 65% de las construcciones tiene muchos detalles				4	
	35	Todas las construcciones tienen muchos detalles					5
	Coherencia interna según el sentido del producto						
COHERENCIA	36	Prácticamente ninguna construcción tiene sentido	1				
	37	Muy pocas construcciones tienen sentido		2			
	38	Algunas construcciones tienen sentido			3		
	39	Bastantes construcciones tienen sentido Muchas				4	



40	Muchas construcciones tienen sentido					5
Coherencia interna a simple vista						
41	La construcción no tiene ningún sentido a simple vista	1				
42	La construcción no tiene sentido a simple vista ni con la explicación de los niños		2			
43	La construcción no tiene sentido, pero lo adquiere con la explicación de los niños			3		
44	La construcción tiene sentido sin necesidad de ser explicada				4	
45	La construcción tiene sentido a simple vista y se enriquece con la explicación de los niños					5
SUB TOTAL		09	18	27	36	45
TOTAL						



ANEXO 6 Plan de los talleres

PLAN DE LOS TALLERES DE JUEGOS DE CONSTRUCCION

I. Datos Informativos

Institución Universitaria	: Universidad Nacional del Altiplano
Escuela Profesional	: Educación Primaria
Institución Educativa	: N° 70010 Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno
Primaria	
Investigadoras	: Nadine Yamile Apaza Mestas – Ana Cristina Chura Sarmiento
Docente de Aula de la IEP	: Flor de María Carrera Aruquipa – Gladis Magdalena Llanos Palomino
Grado y Sección	: Primero C y D
Temporalización	: Del 23 de mayo al 18 de julio del 2023

II. Situación Significativa:

La creatividad es una aptitud fundamental que debe fomentarse tanto en la escuela como en los hogares, potenciando el desarrollo de la flexibilidad, fluidez, originalidad, elaboración y coherencia interna de los niños, ya que esto ayudará a formar personas preparadas para adaptarse a los continuos cambios y encontrar soluciones ante los problemas Caluori, (2020), el niño de nivel primario es un niño deseoso de resolver problemas por sí mismo de enfrentarse a situaciones novedosas a través de la búsqueda de soluciones inesperadas por nosotros los adultos, este se encuentra en una etapa ideal para el desarrollo de su creatividad y si se opta por un accionar rígido y poco motivador no se desarrollará la creatividad(Crespo, 2018). En las instituciones educativas de educación primaria de la ciudad de Puno se privilegian actividades rígidas relacionadas con la escritura, pintado, actividades de llenado de esquemas entro otros, la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno, no es ajena a esta situación. Ante esta realidad surge la motivación por demostrar que el juego de construcción es significativamente eficaz en el desarrollo de la creatividad en los niños de primer grado.

III. Productos de la Investigación.

Intangibles : Desarrollo de la creatividad a través del juego de construcción

Tangibles : Construcciones con piezas del LEGO

IV. Organización Secuencial de los Talleres

Nombre del Taller	Propósito	Recursos y Materiales	Cronograma
Taller 01 (Pre test): Construcción libre con piezas del LEGO	Crear construcciones utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños	Piezas del LEGO	23/05/2023
Taller 02: Construcción con cuentos cortos	Crear construcciones con cuentos cortos utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños.	Piezas del LEGO	26/05/2023
Taller 03: Crea construcciones a	Crear construcciones a partir de la canción, utilizando las	Piezas del LEGO	01/06/2023



partir de la canción (personajes).	piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños.		
Taller 04: Construcción de los personajes de la poesía.	Crear construcciones de los personajes de la poesía utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños.	Piezas del LEGO	06/06/2023
Taller 05: Construcción de los personajes de la fábula.	Crear construcciones de los personajes de la fábula utilizando las piezas del lego a partir de la imaginación de los niños.	Piezas del LEGO	13/06/2023
Taller 06: Crea construcciones con imágenes de animales	Usa distintas imágenes de animales con ello realizan una conversación a partir de ello crea construcciones utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños.	Piezas del LEGO	15/06/2023
Taller 07: Construcción de los personajes de “Fábrica de cuentos”	Crear construcciones de los personajes obtenidos a través de la “Fabrica de cuentos” utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños (as).	Piezas del LEGO	27/06/2023
Taller 08: Crea e imagina a través de un título de una fabula	Crear construcciones con la imaginación de un título de una fábula utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños.	Piezas del LEGO	04/07/2023
Taller 09: Construcción de robots	Crear construcciones de robots utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños (as).	Piezas del LEGO	07/07/2023
Taller 10: Crear construcciones a través del pictograma	Crear construcciones a través del pictograma, utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños.	Piezas del LEGO	11/07/2023
Taller 11: Crea construcciones de la escenificación con las caretas.	Crear construcciones de la escenificación con las caretas, utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños.	Piezas del LEGO	14/07/2023
Taller 12 (pos test): Construcción de los números naturales	Crear construcciones de los números naturales (0 – 9) utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños (as).	Piezas del LEGO	18/07/2023

V. Instrumentos de investigación

- Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford
- Escala de estimación del proceso de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford, a través del juego de construcción



Taller de juego de construcción 01

I. Datos Informativos:

IEP	: N° 70010 “Gran Unidad Escolar San Carlos” - Puno
Grado	: Primero
Sección	: C y D
Temporalización	: 23 de mayo del 2023
Nombre del Taller	: Construcción libre con piezas del LEGO
Investigadoras	Nadine Yamile Apaza Mestas – Ana Cristina Chura Sarmiento

II. Condiciones para generar aprendizajes.

- Acuerda con los estudiantes algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor.
- Organización de grupos de trabajo, los niños eligen aun coordinador
- Las piezas del LEGO están distribuidas en montículos donde los niños puedan acceder cómodamente y jugar.

III. Propósito del Taller

Crear construcciones utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños

IV. Secuencia Metodológica

Momentos		Estrategias	Materiales y recursos
INICIO	Motivación	La maestra inicia la actividad motivando a los niños presentándoles algunas imágenes y de acuerdo a ello se formó un cuento. La maestra interroga a través de las siguientes preguntas para generar la creatividad en los niños: ¿Quiénes son los personajes del cuento? ¿Qué título le pondrías al cuento?, ¿En qué lugar se desarrolló la historia? Les gustaría crear utilizando las piezas del LEGO	Texto narrativo cuento
	Saberes Previos Conflicto Cognitivo		
DESARROLLO	Gestión y Acompañamiento	Imaginación: Los niños organizados en grupos imaginan en forma individual una situación que desean crear a través de las piezas del LEGO, la maestra señala las consignas.	Mesa, LEGO
		Creación: Los niños participan en la construcción de a partir de lo imaginado en forma individual Juego: La maestra señala que pueden jugar con los objetos que han creado Comparte Experiencias: La maestra induce a los niños para que expresen lo que han creado a través de interrogantes, cada niño expone lo que ha creado: ¿Qué es lo que has creado?, ¿Por qué elegiste? Reflexión: La maestra interactúa con los niños sobre la creación que han realizado: ¿cómo has construido?, ¿Que otros objetos te gustaría construir con las piezas del LEGO?, ¿Crees que puedes mejorar?	
CIERRE	Evaluación	La maestra utiliza la escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford para evaluar a cada niño para evaluar el nivel de creatividad	Instrumento de evaluación

Taller de juego de construcción 02

I. Datos Informativos:

IEP	: N° 70010 “Gran Unidad Escolar San Carlos” - Puno
Grado	: Primero
Sección	: C
Temporalización	: 26 de mayo del 2023
Nombre del Taller	: Construcciones con cuentos cortos
Investigadoras	Nadine Yamile Apaza Mestas – Ana Cristina Chura Sarmiento


II. Condiciones para generar aprendizajes.

- Se hace el recuerdo de algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor.
- Organización de grupos de trabajo, los niños eligen aun coordinador
- Los estudiantes acuerdan como se llamará su grupo.
- Se les entrega a los estudiantes las piezas del LEGO para que puedan iniciar con la construcción.

III. Propósito del Taller

Crear construcciones con cuentos cortos utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños.

IV. Secuencia Metodológica

Momentos		Estrategias	Materiales y recursos
INICIO	Motivación	La maestra inicia la actividad motivando a los niños y niñas con la narración de un cuento breve titulado “La familia Mona”	Texto narrativo
	Saberes Previos		Imágenes
	Conflicto Cognitivo	<p>La maestra interroga a través de las siguientes preguntas para generar la creatividad en cada uno de los niños: ¿Qué personajes observas en la pizarra?, ¿Sabes cuál es el título del cuento?, ¿De qué trata el texto? Les gustaría crear utilizando las piezas del LEGO</p>	



DESARROLLO	Gestión y Acompañamiento	<p>Imaginación: Cada uno de los niños y niñas organizados en grupos imaginan en forma individual cada situación diferente de crear los cuentos cortos a través de las piezas del LEGO, la maestra señala las consignas.</p> <p>Creación: Los niños participan de manera individual en la construcción de los personajes del cuento que es la familia Mono a partir de lo imaginado.</p> <p>Juego: La maestra señala a cada grupo, que pueden realizar otro cuento breve, con los objetos que han creado</p> <p>Comparte Experiencias: La maestra induce a cada uno de los niños puedan expresar lo que han creado a través de las siguientes interrogantes, un integrante de cada grupo expone lo que ha creado su grupo: ¿Qué es lo que han creado?, ¿Por qué los colores elegidos?</p> <p>Reflexión: La maestra interactúa con todos los niños y niñas sobre la creación que han realizado: ¿cómo has construido?, ¿Que otros objetos te gustaría construir con las piezas del LEGO?, ¿Estuvo difícil?, ¿Crees que puedes mejorar?</p>	Mesa, LEGO
CIERRE	Evaluación	La maestra utiliza la escala de estimación del proceso de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford, a través del juego de construcción para evaluar a cada grupo para evaluar el nivel de creatividad	Instrumento de evaluación

Taller de juego de construcción 03

I. Datos Informativos:

IEP	: N° 70010 “Gran Unidad Escolar San Carlos” - Puno
Grado	: Primer Grado
Sección	: C
Temporalización	: 1 de junio del 2023
Nombre del Taller	: Crea construcciones a partir de la canción (personajes).
Investigadoras	Nadine Yamile Apaza Mestas – Ana Cristina Chura Sarmiento

II. Condiciones para generar aprendizajes.

- Acuerda con las estudiantes algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor.
- Organización de grupos de trabajo, los niños eligen un coordinador
- Las piezas del LEGO están distribuidas en montículos donde los niños puedan acceder cómodamente y jugar.

III. Propósito del Taller

Crear construcciones a partir de la canción, utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños

IV. Secuencia Metodológica

Momentos		Estrategias	Materiales y recursos
INICIO	Motivación	La maestra inicia con la actividad del día de hoy motivando a los niños y niñas a escuchar una canción “El baile del Sapito”	Equipo de Sonido
	Saberes Previos Conflicto Cognitivo	La maestra interroga a través de las siguientes preguntas para generar la creatividad en los niños: ¿Les gusto la canción?, ¿Quién es el personaje de la canción? ¿Les gustaría volver a cantar y saltar? ¿Les gustaría utilizar las piezas del LEGO	
DESARROLLO		Imaginación: Todos los niños y niñas organizados en grupos de 5 y 6 integrantes, imaginan de forma individual lo que cada niño desea crear con las piezas del LEGO por ejemplo el sapito, la maestra señala las consignas que se debe tener en cuenta. Creación: Los niños participan en la construcción a partir de lo que cada uno a imaginado en forma individual a su sapito, utilizando su creatividad.	Mesa, LEGO
	Gestión y Acompañamiento	Juego: La maestra señala que pueden empezar a jugar con los objetos que han creado y empezar a crear otros objetos de construcción. Comparte Experiencias: La maestra induce a que cada uno de los niños y niñas, expresan lo que ha credo con su imaginación a través de las siguientes interrogantes, cada niño expondrá su creación: ¿Qué es lo que han creado?, ¿Por qué lo eligieron?, ¿Te gusta lo que han creado? Reflexión: La maestra interactúa con todos los niños sobre la creación que han realizado en grupo: ¿cómo lo han construido?, ¿Por qué lo han construido?, ¿Que otros objetos te gustaría construir con las piezas del LEGO?, ¿Crees que puedes mejorar?, ¿Fue difícil?	
CIERRE	Evaluación	La maestra utiliza la escala de estimación del proceso de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford, a través del juego de construcción para evaluar a cada niño para evaluar el nivel de creatividad	Instrumento de evaluación

Taller de juego de construcción 04

I. Datos Informativos:

IEP : N° 70010 “Gran Unidad Escolar San Carlos” - Puno
Grado : Primero
Sección : C
Temporalización : 06 de junio del 2023
Nombre del Taller : Construcción de los personajes de la poesía
Investigadoras Nadine Yamile Apaza Mestas – Ana Cristina Chura Sarmiento


II. Condiciones para generar aprendizajes.

- Se hace el recuerdo de algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor.
- Organización de grupos de trabajo, los niños eligen un coordinador
- Los estudiantes acuerdan como se llamará su grupo.
- Se les entrega a los estudiantes las piezas del LEGO para que puedan iniciar con la construcción.

III. Propósito del Taller

Crear construcciones de los personajes de la poesía utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños

IV. Secuencia Metodológica

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos
INICIO	<p>Motivación</p> <p>La maestra inicia la actividad motivando a los niños con una poesía titulado “La casa de Juan”</p>  <p>Saberes Previos</p> <p>Conflicto Cognitivo</p> <p>La maestra interroga a través de las siguientes preguntas para generar la creatividad en los niños: ¿A quiénes se menciona en la poesía? ¿De quién era la casa? ¿Cuántos animales había?</p> <p>Les gustaría crear la casa de Juan utilizando las piezas del LEGO</p>	<p>Poesía</p> <p>Iconos</p> <p>Papelote</p>



DESARROLLO	Gestión y Acompañamiento	<p>Imaginación: Todos los niños organizados por grupos imaginan en forma individual la casa de Juan y los animales que se menciona en la poesía a través de las piezas del LEGO, la maestra señala las consignas.</p> <p>Creación: Los niños acuerdan en grupo quien hará la casa de Juan y quienes harán los animales, luego participan en la construcción de a partir de lo imaginado en forma individual</p> <p>Juego: La maestra señala que pueden crear otra poesía con los objetos que han creado, en forma grupal.</p> <p>Comparte Experiencias: La maestra induce a los niños para que expresen lo que han creado a través de interrogantes, cada grupo expone lo que ha creado: ¿Qué es lo que han creado?, ¿Pueden expresar su poesía?</p> <p>Reflexión: La maestra interactúa con los niños sobre la creación que han realizado: ¿Cómo has construido?, ¿Que otros objetos te gustaría construir con las piezas del LEGO?, ¿Crees que puedes mejorar?</p>	Mesa, LEGO
CIERRE	Evaluación	La maestra utiliza la escala de estimación del proceso de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford, a través del juego de construcción para evaluar a cada grupo para evaluar el nivel de creatividad	Instrumento de evaluación

Taller de juego de construcción 05

I. Datos Informativos:

IEP	: N° 70010 “Gran Unidad Escolar San Carlos” - Puno
Grado	: Primer Grado
Sección	: C
Temporalización	: 13 de junio del 2023
Nombre del Taller	: Construcción de los personajes de la fábula.
Investigadoras	Nadine Yamile Apaza Mestas – Ana Cristina Chura Sarmiento

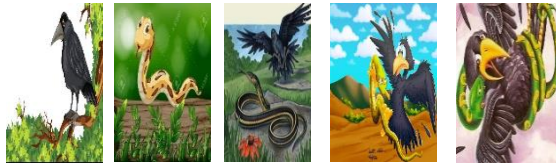
II. Condiciones para generar aprendizajes.

- Se hace el recuerdo de algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor.
- Organización de grupos de trabajo, los niños eligen un coordinador
- Los estudiantes acuerdan como se llamará su grupo.
- Se les entrega a los estudiantes las piezas del LEGO para que puedan iniciar con construcción.

III. Propósito del Taller

Crear construcciones de los personajes de la fábula utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños

IV. Secuencia Metodológica

Momentos		Estrategias	Materiales y recursos
INICIO	Motivación	La maestra inicia la actividad motivando a los niños (as) mostrándoles imágenes de las escenas de la fábula en desorden para que ellos lo ordenen y luego pedirles que pongan un título.	Texto narrativo cuento Papelote Imágenes
	Saberes Previos		
	Conflicto Cognitivo	La maestra interroga a través de las siguientes preguntas para generar la creatividad en los niños: ¿Quiénes son los personajes de la fábula?, ¿Te fue difícil ordenar?, ¿Te fue difícil crear la fábula? Les gustaría crear los personajes de la fábula utilizando las piezas del LEGO	



DESARROLLO	Gestión y Acompañamiento	<p>Imaginación: Los niños organizados en grupos imaginan en forma individual al cuervo y la culebra para luego crear a través de las piezas del LEGO, la maestra señala las consignas.</p> <p>Creación: Los niños formados por grupos participan en la construcción de a partir de la fábula de las escenas que ordenaron y partir de ello crearan los personajes de la fábula.</p> <p>Juego: La maestra señala que pueden jugar con los personajes de la fábula que han creado</p> <p>Comparte Experiencias: La maestra induce a los niños para que expresen lo que ha credo a través de interrogantes, el coordinador del grupo expone lo que ha creado: ¿Trabajaron en grupo?, ¿Qué es lo que han creado?</p> <p>Reflexión: La maestra interactúa con los niños sobre la creación que han realizado: ¿Cómo has construido?, ¿Que otros personajes te gustaría construir con las piezas del LEGO?, ¿Creen que pueden mejorarlo?</p>	Mesa, LEGO
CIERRE	Evaluación	La maestra utiliza la ESCALA DE ESTIMACION DEL PROCESO DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN BASE A LAS APTITUDES DE GUILFORD, A TRAVEZ DEL JUEGO DE CONSTRUCCIÓN para evaluar a cada grupo para evaluar el nivel de creatividad	Instrumento de evaluación

Taller de juego de construcción 06

I. Datos Informativos:

- IEP** : N° 70010 “Gran Unidad Escolar San Carlos” - Puno
- Grado** : Primer Grado
- Sección** : C
- Temporalización** : 21 de Junio del 2023
- Nombre del Taller** : Crea construcciones con imágenes de animales
- Investigadoras** Nadine Yamile Apaza Mestas – Ana Cristina Chura Sarmiento


II. Condiciones para generar aprendizajes.

- Se hace el recuerdo de algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor.
- Organización de grupos de trabajo, los niños eligen aun coordinador
- Los estudiantes acuerdan como se llamará su grupo.
- Se les entrega a los estudiantes las piezas del LEGO para que puedan iniciar con la construcción.

III. Propósito del Taller

Usa distintas imágenes de animales con ello realizan una conversación a partir de ello crea construcciones utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños.

IV. Secuencia Metodológica

Momentos		Estrategias	Materiales y recursos
INICIO	Motivación	<p>La maestra inicia la actividad motivando a los niños, mostrándoles algunas imágenes en forma de marionetas de algunos animales que son de la sierra y de la selva.</p> 	<p>Imágenes de los animales. Cinta de embalaje.</p>
	Saberes Previos	<p>La maestra a través de las imágenes mostradas realiza las siguientes interrogantes a través de las siguientes preguntas para generar la creatividad de cada uno de los niños: ¿Cuáles son los nombres de los animales?, ¿Sabes dónde vive estos animales? ¿Les gusto las marionetas?</p>	
	Conflicto Cognitivo	<p>A partir de las imágenes observadas, les gustaría crear utilizando las piezas del LEGO</p>	
DESARROLLO	Gestión y Acompañamiento	<p>Imaginación: Los niños organizados en grupos de 5 a 6 integrantes, imaginan a cada uno de los animales que está en la imagen en forma individual creando una conversación por cada grupo, por lo que van a crear construcciones a través de las piezas del LEGO, la maestra señala las consignas a seguir.</p> <p>Creación: Cada grupo participan en cada una de las construcciones que se va realizando en el proceso, a partir de lo imaginado en forma individual cada uno en sus respectivos grupos.</p> <p>Juego: La maestra señala que pueden jugar con los objetos que han creado, pero siempre manteniendo el orden en el aula.</p> <p>Comparte Experiencias: La maestra motiva a los niños y niñas, a que puedan participar y puedan expresar lo que han creado a través de las siguientes interrogantes, cada grupo sale al frente y cada niño explica lo que ha creado: ¿Qué es lo que has creado?, ¿Por qué lo eligieron?, ¿Les gusto trabajar en grupos?, ¿Cuántas piezas utilizaron?</p> <p>Reflexión: La maestra interactúa con los niños sobre la creación que han realizado: ¿cómo has construido?, ¿Que otros objetos te gustaría construir con las piezas del LEGO?, ¿Crees que puedes mejorar?, ¿Te fue difícil crearlo?</p>	<p>Mesa, LEGO</p>
CIERRE	Evaluación	<p>La maestra utiliza la ESCALA DE ESTIMACION DEL PROCESO DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN BASE A LAS APTITUDES DE GUILFORD, para evaluar a cada niño para evaluar el nivel de creatividad</p>	<p>Instrumento de evaluación</p>



Taller de juego de construcción 07

I. Datos Informativos:

IEP	: N° 70010 “Gran Unidad Escolar San Carlos” - Puno
Grado	: Primero
Sección	: C
Temporalización	: 27 de Junio del 2023
Nombre del Taller	: Construcción de los personajes de “Fabrica de cuentos”
Investigadoras	Nadine Yamile Apaza Mestas – Ana Cristina Chura Sarmiento

II. Condiciones para generar aprendizajes.

- Se les hace un recuerdo de las normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor.
- Organización de grupos de trabajo, los niños eligen aun coordinador
- Los estudiantes acuerdan como se llamará su grupo.
- Se les entrega a los estudiantes las piezas del LEGO para que puedan iniciar con la construcción.

III. Propósito del Taller

Crear construcciones de los personajes obtenidos a través de la “Fábrica de cuentos” utilizado las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños (as).

IV. Secuencia Metodológica

Momentos		Estrategias	Materiales y recursos
INICIO	Motivación	<p>La maestra inicia la actividad motivando a los niños con la “Fábrica de cuentos”, esto consta que los niños (as) sacaran 6 imágenes (inicio, lugar, final, tiempo, personaje y transporte) y luego empezaran con la narración de un cuento.</p> 	Caja de “fábrica cuentos” de Imágenes
	Saberes Previos	<p>La maestra interroga a través de las siguientes preguntas para generar la creatividad en los niños: ¿Quiénes son los personajes del cuento?, ¿en qué lugar se desarrolló la historia?, ¿Qué título le pondrías?</p>	
	Conflicto Cognitivo	<p>Les gustaría crear los personajes del cuento de acuerdo a la imagen que obtuvieron de la “Fabrica de cuentos” utilizando las piezas del LEGO</p>	
DESARROLLO	Gestión y Acompañamiento	<p>Imaginación: Los niños organizados en grupos de 5 a 6 integrantes imaginan en forma individual a los personajes que obtuvieron de la “Fábrica de cuentos” y crear a través de las piezas del LEGO, luego la maestra señala las consignas.</p> <p>Creación: Los niños participan en grupos en la construcción de los personajes que obtuvieron de la “Fábrica de cuentos” de a partir de lo imaginado en forma individual.</p> <p>Juego: La maestra señala que pueden jugar con los objetos que han creado en grupo, pero a través de un cuento.</p> <p>Comparte Experiencias: La maestra induce a los niños para que expresen lo que han creado cada grupo a través de interrogantes, el líder del grupo expone lo que han creado: ¿Qué es lo que han creado?, ¿Qué personajes o que objetos crearon?, ¿Trabajaron en equipo?</p> <p>Reflexión: La maestra interactúa con los niños sobre la creación que han realizado: ¿cómo lo han construido?, ¿Que otros personajes u objetos te gustaría construir con las piezas del LEGO?, ¿Crees que puedes mejorar?, ¿fue difícil?</p>	Mesa, LEGO
		Evaluación	
CIERRA			

Taller de juego de construcción 08

I. Datos Informativos:

IEP	: N° 70010 “Gran Unidad Escolar San Carlos” - Puno
Grado	: Primer Grado
Sección	: C
Temporalización	: 04 de Julio del 2023
Nombre del Taller	: Crea e imagina a través de un título de una fábula
Investigadoras	Nadine Yamile Apaza Mestas – Ana Cristina Chura Sarmiento

II. Condiciones para generar aprendizajes.

- Se les hace un recuerdo de las normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor.
- Organización de grupos de trabajo, los niños eligen aun coordinador
- Los estudiantes acuerdan como se llamará su grupo.
- Se les entrega a los estudiantes las piezas del LEGO para que puedan iniciar con la construcción.

III. Propósito del Taller

Crea construcciones con la imaginación de un título de una fábula, utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños

IV. Secuencia Metodológica

Momentos		Estrategias	Materiales y recursos
INICIO	Motivación	La maestra inicia la actividad motivando a los niños y niñas con una fábula titulado “El león y el ratón” 	Texto narrativo fábula
	Saberes Previos	La maestra realiza algunas interrogantes a través de las siguientes interrogantes, para generar la creatividad en los niños y niñas: ¿Te gusto la fábula? ¿Quiénes son los personajes?, ¿En qué lugar se encontraban los personajes?	
	Conflicto Cognitivo	Les gustaría crear utilizando las piezas del LEGO	



DESARROLLO	Gestión y Acompañamiento	<p>Imaginación: Los niños y niñas organizados en grupos imaginan en forma individual una situación parecida a la que se dio un ejemplo del León y el Ratón, para luego empezar a crear a través de las piezas del LEGO, la maestra señala algunas de las consignas.</p> <p>Creación: Los niños y niñas participan en grupo en la construcción, a partir de la escenificación con cada uno de los personajes del cuento.</p> <p>Juego: La maestra señala que pueden jugar con los objetos que han creado durante el proceso de construcción que pueden realizar una pequeña escenificación.</p> <p>Comparte Experiencias: La maestra induce a los niños para que expresen lo que han creado en grupo a través de las siguientes interrogantes, y cada niño expresa lo que ha creado: ¿Qué es lo que has creado?, ¿Por qué elegiste?, ¿Te fue difícil construir?</p> <p>Reflexión: La maestra interactúa con los niños sobre la creación que han realizado: ¿cómo lo han construido?, ¿Que otros objetos te gustaría construir con las piezas del LEGO?, ¿Crees que puedes mejorar?</p>	Mesa, LEGO
CIERRE	Evaluación	La maestra utiliza la ESCALA DE ESTIMACION DEL PROCESO DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN BASE A LAS APTITUDES DE GUILFORD, para evaluar a cada niño para evaluar el nivel de creatividad	Instrumento de evaluación

Taller de juego de construcción 09

I. Datos Informativos:

IEP	: N° 70010 “Gran Unidad Escolar San Carlos” - Puno
Grado	: Primero
Sección	: C
Temporalización	: 07 de Julio del 2023
Nombre del Taller	: Construcción de robots
Investigadoras	Nadine Yamile Apaza Mestas – Ana Cristina Chura Sarmiento


II. Condiciones para generar aprendizajes.

- Se les hace un recuerdo de las normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor.
- Organización de grupos de trabajo, los niños eligen aun coordinador
- Los estudiantes acuerdan como se llamará su grupo.
- Se les entrega a los estudiantes las piezas del LEGO para que puedan iniciar con la construcción.

III. Propósito del Taller

Crear construcciones de robots utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños (as).

IV. Secuencia Metodológica

Momentos		Estrategias	Materiales y recursos
INICIO	Motivación	La maestra inicia la actividad motivando a los niños con un baile de coordinación (robots) https://youtu.be/Ibf9CodbYnw y luego se les presentara una imagen de robots.	Mímica Imágenes
	Saberes Previos		
	Conflicto Cognitivo	La maestra interroga a través de las siguientes preguntas para generar la creatividad en los niños: ¿Lograron identificar el baile? y ¿Cuál es la diferencia entre un robot y un Transformers? ¿Alguna vez vieron un robot? Les gustaría crear unos robots utilizando las piezas del LEGO	



DESARROLLO	Gestión y Acompañamiento	<p>Imaginación: Los niños organizados en grupos de 5 a 6 integrantes imaginan en forma individual, pero trabajaran de forma grupal, ellos a través de su imaginación del robot crean a través de las piezas del LEGO, la maestra señala las consignas.</p> <p>Creación: Los niños participan en grupos en la construcción de robots de a partir de lo imaginado de cómo es un robot, el grupo creara uno o más robots.</p> <p>Juego: La maestra señala que pueden jugar con los robots que crearon</p> <p>Comparte Experiencias: La maestra induce a los niños para que expresen detalladamente lo que han creado a través de interrogantes, cada grupo expone lo que han creado: ¿Qué es lo que han creado?, ¿Dónde vieron algo igual?, ¿Para qué sirve?</p> <p>Reflexión: La maestra interactúa con los niños sobre la creación que han realizado: ¿Cómo lo han construido?, ¿Trabajaron en equipo?, ¿Crees que pueden mejorarlo?</p>	Mesa, LEGO
CIERRE	Evaluación	La maestra utiliza la escala de estimación del proceso de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford, para evaluar a cada niño para evaluar el nivel de creatividad	Instrumento de evaluación

Taller de juego de construcción 10

I. Datos Informativos:

IEP	: N° 70010 “Gran Unidad Escolar San Carlos” - Puno
Grado	: Primer Grado
Sección	: C
Temporalización	: 11 de Julio del 2023
Nombre del Taller	: Crear construcciones con cuentos de pictogramas
Investigadoras	Nadine Yamile Apaza Mestas – Ana Cristina Chura Sarmiento


II. Condiciones para generar aprendizajes.

- Acuerda con las estudiantes algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor.
- Organización de grupos de trabajo, los niños eligen aun coordinador
- Las piezas del LEGO están distribuidas en montículos donde los niños puedan acceder cómodamente y jugar.

III. Propósito del Taller

Crear construcciones con cuentos de pictogramas, utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños

IV. Secuencia Metodológica

Momentos		Estrategias	Materiales y recursos
INICIO	Motivación	La maestra inicia la actividad motivando a los niños con pictogramas en el cual se les presentara unas imágenes titulado “cuentos con pictogramas” 	Cuentos de pictogramas Imágenes
	Saberes Previos	La maestra interroga a través de las siguientes preguntas para generar la creatividad en los niños: ¿Saben que es un pictograma? ¿Qué imágenes observan?, ¿Qué les gustaba comer a los personajes?, ¿A ustedes les gusta el helado?	
	Conflicto Cognitivo	Les gustaría utilizar y construir con las piezas del LEGO	



DESARROLLO	Gestión y Acompañamiento	<p>Imaginación: Los niños organizados en grupos de 5 a 6 integrantes imaginan en forma individual, acerca de cómo crear con las piezas del LEGO, según a su imaginación al construir un carrito de helado, a los animales según a su creatividad, la maestra dará algunas indicaciones durante la construcción que se ira realizando.</p> <p>Creación: Los niños participan en la construcción, a partir de lo imaginado en forma individual compartirán con sus compañeros de grupo.</p> <p>Juego: La maestra señala que pueden jugar con los objetos que han creado en grupo.</p> <p>Comparte Experiencias: La maestra induce a que todos los niños y niñas puedan explicar lo que han creado a través de las siguientes interrogantes, cada niño expondrá lo que ha creado en grupo: ¿les gusta su construcción?, ¿Por qué utilizaron esos colores?, ¿ya vieron algo similar antes?</p> <p>Reflexión: La maestra interactúa con los niños y niñas sobre la creación de cada grupo que han realizado: ¿cómo lo han construido?, ¿Que otros objetos te gustaría construir con las piezas del LEGO?, ¿ Les gusto trabajar en equipo?, ¿Crees que puedes mejorar?</p>	Mesa, LEGO
CIERRE	Evaluación	La maestra utiliza la ESCALA DE ESTIMACION DEL PROCESO DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN BASE A LAS APTITUDES DE GUILFORD, para evaluar a cada niño para evaluar el nivel de creatividad	Instrumento de evaluación

Taller de juego de construcción 11

I. Datos Informativos:

IEP	: N° 70010 “Gran Unidad Escolar San Carlos” - Puno
Grado	: Primer Grado
Sección	: C
Temporalización	: 14 de Julio del 2023
Nombre del Taller	: Construcción de la dramatización con caretas de animales
Investigadoras	Nadine Yamile Apaza Mestas – Ana Cristina Chura Sarmiento


II. Condiciones para generar aprendizajes.

- Se les hace un recuerdo de las normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor.
- Organización de grupos de trabajo, los niños eligen aun coordinador
- Los estudiantes acuerdan como se llamará su grupo.
- Se les entrega a los estudiantes las piezas del LEGO para que puedan iniciar con la construcción.

III. Propósito del Taller

Crea construcciones de la dramatización con caretas de distintos animales, utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños

IV. Secuencia Metodológica

Momentos		Estrategias	Materiales y recursos
INICIO	Motivación	La maestra inicia la actividad motivando a los niños y niñas con una pequeña escenificación de una fábula titulado “La Liebre y La Tortuga” 	Texto narrativo fábula Títeres
	Saberes Previos	La maestra realiza algunas interrogantes a través de las siguientes preguntas, para generar la creatividad en los niños y niñas: ¿De qué trata? ¿Será un cuento o una fábula?, ¿Quiénes son los personajes?	
	Conflicto Cognitivo	Les gustaría crear los personajes que escenificaste, utilizando las piezas del LEGO	



DESARROLLO	Gestión y Acompañamiento	<p>Imaginación: Los niños y niñas organizados en grupos 5 y 6 integrantes, imaginan en forma individual y trabajaran en forma grupal, para luego construir los personajes que escenificaron anteriormente, la maestra señala algunas de las consignas a seguir.</p> <p>Creación: Los niños y niñas participan en grupo en la construcción, a partir de la escenificación con cada uno de los personajes de la fábula interpretados por cada grupo.</p> <p>Juego: La maestra señala que pueden jugar con los objetos que han creado durante el proceso de construcción.</p> <p>Comparte Experiencias: La maestra induce a los niños para que expresen lo que han creado a través de las siguientes interrogantes, cada grupo expresa lo que ha creado según a la escenificación: ¿Qué es lo que has creado?, ¿Por qué lo elegiste?, ¿Te pareció interesante?</p> <p>Reflexión: La maestra interactúa con los niños y niñas sobre la creación que han realizado en la escenificación: ¿cómo lo han construido?, ¿Que otros objetos te gustaría construir con las piezas del LEGO?, ¿Crees que puedes mejorar?</p>	Mesa, LEGO
CIERRE	Evaluación	La maestra utiliza la ESCALA DE ESTIMACION DEL PROCESO DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN BASE A LAS APTITUDES DE GUILFORD, para evaluar a cada niño para evaluar el nivel de creatividad	Instrumento de evaluación



Taller de juego de construcción 12 (Post Test)

I. Datos Informativos:

IEP : N° 70010 “Gran Unidad Escolar San Carlos” - Puno

Grado : Primero

Sección : C y D

Temporalización : 18 de Julio del 2023

Nombre del Taller : Construcción de los números naturales

Investigadoras Nadine Yamile Apaza Mestas – Ana Cristina Chura Sarmiento

II. Condiciones para generar aprendizajes.

- Se les hace un recuerdo de las normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor.
- Organización de grupos de trabajo, los niños eligen aun coordinador
- Los estudiantes acuerdan como se llamará su grupo.
- Se les entrega a los estudiantes las piezas del LEGO para que puedan iniciar con la construcción.

III. Propósito del Taller

Crea construcciones de los números naturales (0 al 9) utilizando las piezas del LEGO a partir de la imaginación de los niños

IV. Secuencia Metodológica

Momentos		Estrategias	Materiales y recursos
INICIO	Motivación	La maestra inicia la actividad motivando a los niños a partir de una canción de los números: https://youtu.be/pSqn12eSu9Y	Texto narrativo cuento
	Saberes Previos	La maestra interroga a través de las siguientes preguntas para generar la creatividad en los niños: ¿Qué números se menciona en la canción? ¿Cómo se llaman?, ¿?	
	Conflicto Cognitivo	Les gustaría crear utilizando las piezas del LEGO	



DESARROLLO	Gestión y Acompañamiento	<p>Imaginación: Los niños organizados en grupos de 5 a 6, imaginan en forma individual de cómo construir los números naturales que desean crear a través de las piezas del LEGO, la maestra señala las consignas.</p> <p>Creación: Los niños participan en la construcción de los números naturales a partir de lo imaginado en forma individual</p> <p>Juego: La maestra señala que pueden jugar con los números a través de la suma y formando números de tres cifras.</p> <p>Comparte Experiencias: La maestra induce a los niños para que expresen lo que han creado a través de interrogantes, cada niño expone lo que ha creado: ¿Qué es lo que has creado?, ¿Por qué elegiste?</p> <p>Reflexión: La maestra interactúa con los niños sobre la creación que han realizado: ¿cómo has construido?, ¿Que otros objetos te gustaría construir con las piezas del LEGO?, ¿Crees que puedes mejorar?</p>	Mesa, LEGO
CIERRE	Evaluación	La maestra utiliza la ESCALA DE ESTIMACION DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN BASE A LAS APTITUDES DE GUILFORD para evaluar a cada niño para evaluar el nivel de creatividad	Instrumento de evaluación

ANEXO 7 Capturas fotográficas del desarrollo de talleres

Descripción: Evidencia donde se explica a los niños (as) del primer grado “C” sobre el primer taller (aplicación del Pre test)



Descripción: evidencia donde los niños (as) del primer grado “C” realizan construcciones libres con el material LEGO



Descripción: Evidencia donde se explica a los niños (as) del primer grado “D” sobre el primer taller (aplicación del Pre test)



Descripción: Evidencia donde los niños (as) del primer grado “D” realizan construcciones libres con el material LEGO



Descripción: Evidencia de los niños (as) del primer grado “C” donde se les muestra la caja de “Fábrica de cuentos” donde ellos cogen algunas imágenes para luego crear un cuento.



Descripción: Evidencia de los niños (as) del primer grado “C” donde por grupo escenificaron con caretas de diferentes animales, después construyeron distintos animales con el material LEGO





ANEXO 8 Declaración jurada de autenticidad de tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Nadine Yamile Apaza Mestas,
identificado con DNI 74380389 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
Educación Primaria

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
“EL JUEGO LIBRE DE CONSTRUCCIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
DE LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIMARIA GRAN UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS N° 70010 - PUNO”

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 30 de JULIO del 2024


FIRMA (obligatoria)



Huella



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Ana Cristina Chura Sarmiento,
identificado con DNI 44808829 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

Educación Primaria

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

“EL JUEGO LIBRE DE CONSTRUCCIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE
LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA GRAN
UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS N° 40010 – PUNO”

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 30 de JULIO del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 9 Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Nadine Yamile Apaza Mestas,
identificado con DNI 74380389 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

Educación Primaria,
informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

“EL JUEGO LIBRE DE CONSTRUCCIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
DE LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA
GRAN UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS N° 70010 – PUNO”

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los “Contenidos”) que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

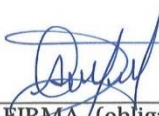
En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 30 de JULIO del 2024


FIRMA (obligatoria)



Huella



AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Ana Cristina Chura Sarmiento,
identificado con DNI 74 80 88 29 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

Educación Primaria

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

“EL JUEGO LIBRE DE CONSTRUCCIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE
LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA GRAN
UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS N° 70010 – PUNO”

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los “Contenidos”) que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 30 de JULIO del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella