

**UNIVERSIDAD NACIONAL**

**JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**ESCUELA DE POSGRADO**

**TESIS**

**LOS JUEGOS COGNITIVOS Y SU RELACION CON LA CREATIVIDAD EN LOS**

**NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL 669 FLOR DE MARIA**

**DRAGO PERSIVALE HUACHO**

**PRESENTADO POR:**

**Ketty Vanessa Oyola Espinoza**

**PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA GESTION**

**EDUCATIVA CON MENCION EN ESTIMULACION TEMPRANA**

**ASESOR(A):**

**Mg. Esperanza Santos Palomino**

**HUACHO – 2021**

**LOS JUEGOS COGNITIVOS Y SU RELACION CON LA CREATIVIDAD EN LOS  
NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL 669 FLOR DE MARIA  
DRAGO PERSIVALE - HUACHO**

Ketty Vanessa Oyola Espinoza

**TESIS DE MAESTRIA**

Asesor(a): Mg. Esperanza Santos Palomino

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA GESTION EDUCATIVA CON  
MENCION EN ESTIMULACION TEMPRANA  
HUACHO  
2021**

## **DEDICATORIA**

**A Dios por ser parte de mi camino,  
por no dejarme sola y llegar a culminar con  
satisfacción este gran logro, a mi madre  
porque ella sembró en mí el valor de la  
responsabilidad y el deseo de triunfar y  
superarme.**

## **Agradecimiento**

**Primeramente, doy gracias a Dios por permitirme tener**

**una buena experiencia dentro de mi universidad**

**Gracias a cada maestro que hizo parte de este proceso**

**integral de formación a mi asesora por facilitarme los**

**medios necesarios para lograr cumplir con el desarrollo de mi tesis**

**A mis padres y hermanos por el apoyo moral y la constante**

**motivación para que logre cumplir con unos de mis grandes objetivos**

**A mis amigas (os) que siempre estuvieron ahí conmigo motivando**

**Dándome aliento para no decaer y llegar a cumplir este gran reto y**

**Finalmente, a Dios porque no me dejo sola en este camino**

# ÍNDICE

## **CAPÍTULO I:**

Dedicatoria.....	III
Agradecimiento.....	IV
Índice.....	V
Resumen.....	VI
Abstrac.....	VII
Introduccion.....	VIII

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1. Descripción de la realidad problemática .....	4
1.2. Formulación del problema.....	5
1.2.1. Problema general .....	6
1.2.2. Problemas específicos .....	6
1.3. Objetivos de la investigación.....	7
1.3.1. Objetivo general.....	7
1.3.2. Objetivos específicos .....	7
1.4. Justificación de la investigación.....	8
1.5 Delimitaciones del estudio .....	9

1.6. Viabilidad del estudio.....	9
----------------------------------	---

## **CAPÍTULO II:**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1 Antecedentes de la investigación.....	11
2.1.1. Investigaciones internacionales .....	11
2.1.2. Investigaciones nacionales.....	12
2.2 Bases teóricas .....	14
2.3 Bases Filosóficas .....	21
2.4 Definición de términos básicos .....	22
2.5 Hipótesis de la investigación.....	24
2.5.1 Hipótesis general .....	24
2.5.2 Hipótesis específicas.....	24
2.6 Operacionalización de las variables .....	25

## **CAPÍTULO III:**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1 Diseño metodológico.....	28
3.2 Población y muestra .....	28
3.2.1 Población .....	28

3.2.2 Muestra .....	229
3.3 Técnica de recolección de datos .....	29
3.4 Técnicas para el Proceso de la Información.....	29

## **CAPÍTULO IV:**

### **Resultados**

4.1 Análisis de los Resultados .....	28
4.2 Contratación de Hipótesis .....	29

## **CAPÍTULO V:**

### **Discusión**

<b>5.1</b> Discusión de los Resultados.....	<b>27</b>
---	-----------

## **CAPITULO VI**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

<b>6.1</b> Conclusiones.....	<b>44</b>
<b>6.2</b> Recomendaciones.....	<b>45</b>

## **CAPITULO VII**

### **REFERENCIAS**

5.1. Fuentes bibliográficas .....	47
5.2. Fuentes hemerográficas .....	47
5.3. Fuentes electrónicas .....	48

## **ANEXOS**

Anexos.....	51
3.4 Matriz de consistencia.....	54

## RESUMEN

El trabajo tiene como objetivo señalar la conexión entre los juegos cognitivos y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho, para la obtención de resultados concretos se determinó el diseño descriptivo correlacional, se hizo la selección de los instrumentos en base a las características de la muestra no probabilística que fue elegida por la investigadora de forma intencional, aplicando Ítems de observación que fueron aplicados a los niños de Población de 161 estudiantes donde la muestra se constituyó de 33 niños de 3 años.

Los resultados confirmaron que los juegos cognitivos potencializan la memoria y la inteligencia por ser una estrategia que promueve la concentración y la reflexión y es un canalizador de la creatividad, como indica en la tabla 8 una correlación de  $r= 0,49$  lo que permite la hipótesis opcional y se contradice la premisa nula. Por lo que se sostiene que existe relación entre los juegos cognitivos y la creatividad.

Las conclusiones confirman nuestras hipótesis demostrando la relacion con las variables y las dimensiones.

Palabras claves: Juegos cognitivos, creatividad y aprendizaje.

## **ABSTRAC**

The objective of the work is to point out the connection between cognitive games and creativity in children of the initial educational institution 669 Flor de María Drago Persivale - Huacho, to obtain specific results the correlational descriptive design was determined, the selection of the instruments based on the characteristics of the non-probabilistic sample that was intentionally chosen by the researcher, applying observation items that were applied to the children of the Population of 161 students where the sample consisted of 33 3-year-old children.

The results confirmed that cognitive games potentiate memory and intelligence as it is a strategy that promotes concentration and reflection and is a channel for creativity, as indicated in Table 8 by a correlation of  $r = 0.49$ , which allows the optional hypothesis and the null premise is contradicted. Therefore, it is argued that there is a relationship between cognitive games and creativity.

The conclusions confirm our hypotheses by demonstrating the relationship with the variables and dimensions.

Keywords: Cognitive games, creativity and learning.

## **INTRODUCCION**

En la actualidad los juegos tienen un lugar imprescindible dentro de la educación básica por los aportes pedagógicos que proporciona, el análisis se realizó en siete capítulos teniendo en cuenta el reglamento actualizado de investigación.

El inicio se consolida con la identificación de la problemática en base a un diagnóstico del tema a analizar y definiendo los objetivos claros y precisos que argumenten la dificultad abordada y debe estar debidamente sustentada, porque es importante el análisis de este tema y porque debe ejecutarse y en que beneficiara a la educación.

En la segunda parte del trabajo se ha considerado el acopio de antecedentes o análisis previos y diversas teorías que serán soporte del proyecto y de las hipótesis.

La determinación del procedimiento y la metodología se planteara en este capítulo de acuerdo a la muestra seleccionada lo cual definirán los resultados.

El cuarto capítulo contiene los resultados porcentuales, es la parte más importante del trabajo y le dan peso y consistencia a las hipótesis.

El quinto capítulo considera la discusión de los resultados en base a los antecedentes referentes a nuestra investigación.

Las conclusiones serán el producto de los resultados y las recomendaciones están considerados en el sexto capítulo.

Los anexos están inmerso dentro del ultimo capitulo donde se consideran los instrumentos y la matriz de consistencia.

## **CAPITULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

## **1.1. Descripción de la realidad problemática.**

En la actualidad existe la necesidad de incentivar la creatividad en las primeras edades de la vida del hombre, específicamente durante la etapa de educación infantil, para ello es necesario que los maestros sepan manejar y dirigir los estímulos de los infantes de manera correcta utilizando estrategias metodológicas innovadoras, con el objetivo de crear niños autónomos, independientes y sobre todo con mucha seguridad.

En nuestro país uno de los principales problemas que existe es que no se relaciona la creatividad con el juego, en especial durante la práctica ya que la educación se centra en la enseñanza de conceptos y contenidos basados en contenidos no flexibles, cabe resaltar que la creatividad y los juegos con representaciones del saber, conocer, concretizar y sobre todo aprender, y están muy ligados como potencialidades del hombre que se va construyendo con el tiempo, siendo un pilar importante en la formación del ser humano

En la actualidad el juego es tratado como una actividad que todo niño hace y disfruta, por ello es que dentro de las escuelas forman parte importante del proceso de enseñanza por su facilidad a la hora de brindar conocimientos, siendo aplicados por los maestros, además de ser una actividad que permite la competencia intelectual, la fortaleza emocional, la capacidad de pensamiento y sobre todo da júbilo, demostrando resultados muy favorables en el aprendizaje reflejado en el rendimiento académico de los estudiantes.

## **1.2. Formulación del problema.**

### **1.2.1. Problema general.**

¿Cómo se relacionan los juegos cognitivos y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho?

### **1.2.2. Problemas específicos.**

¿Cómo se relacionan los rompecabezas y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho?

¿Cómo se relacionan las adivinanzas y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho?

¿Cómo se relacionan los cuentos y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho?

### **1.3. Objetivos de la investigación.**

#### **1.3.1 Objetivo general.**

Determinar la relación que hay entre los juegos cognitivos y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

Determinar la relación que hay entre los rompecabezas y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho

Determinar la relación que hay entre las adivinanzas y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho

Determinar la relación que hay entre los cuentos y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho

## **1.4 Justificación de la investigación.**

### **1.4.1 Justificación teórica.**

La presente investigación tiene como justificación la necesidad de realizar juegos cognitivos como una actividad importante en la vida de todo niño puesto que está estrechamente vinculado a importantes funciones en su desarrollo, ante esta realidad establecemos como necesario el desarrollo del estudio en nuestra realidad, la tesis considera la gran contribución del juego cognitivo en el desarrollo de la creatividad, puesto que permite que los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho den inicio a las conexiones necesarias para potenciar las capacidades que permitan adquirir nuevos conocimientos.

### **1.4.2 Justificación práctica.**

La presente investigación busca desarrollar la estimulación a nivel intelectual, afectiva y física para poder explotar al máximo los talentos, atributos e inclinaciones de la imaginación y creatividad de los niños, por último es importante plasmar que este trabajo formativo que si bien es indicado para el nivel inicial, sus diversos beneficios también abarcaran el resto de niveles de la educación escolar.

### **1.4.3 Justificación metodológica.**

Consideramos que metodológicamente es importante ésta investigación porque las técnicas e instrumentos aplicados en el estudio, se podrán aplicar a otras investigaciones a fines.

### **1.4.4 Justificación social.**

La finalidad del estudio es realizar un análisis y posible diagnóstico sobre la los juegos cognitivos, a fin de determinar su relación con la creatividad de los niños que estudian en esta institución y así plasmar recomendaciones para optimizar la situación existente.

## **1.5.Delimitación del estudio.**

### **1.5.1 Delimitación espacial.**

La investigación se desarrolló los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale - Huacho

### **1.5.2 Delimitación temporal.**

La investigación se realizó durante el primer semestre del año académico 2019, donde se incluye el trabajo de gabinete, trabajo de campo. La redacción de informe final para la sustentación respectiva se realizó en el mismo año.

## **1.6 Viabilidad del estudio.**

La investigación es viable ya que se contó con la colación del personal docente y administrativo de la institución, además de contar con las bases teóricas necesarias y con el apoyo financiero necesario.

### **1.6.1 Evaluación Técnica**

El presente estudio cumple con la totalidad de requisitos establecidos por la oficina de grados y títulos de la facultad de educación de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho.

### **1.6.2 Evaluación Ambiental**

Debido a su naturaleza de investigación descriptiva netamente académica, no ha generado impacto ambiental negativo en ninguno de los componentes del ecosistema.

**CAPÍTULO II**

**MARCO TEÓRICO**

## **2.1 Antecedentes de la investigación.**

### **Nivel internacional**

**(Izquierdo, 2018)**, La autora realizó una guía para incentivar la creatividad en los niños de edad preescolar, en pleno siglo 21 las instituciones educativas manifiestan que fomentar la creatividad se ha vuelto una de las necesidades más complejas que brinda herramientas importantes para alcanzar el desarrollo integral de los niños, y es labor de los maestros potenciar las habilidades de cada niño, la investigación es de tipo proyectiva puesto que su objetivo es crear una guía de actividades dirigidas a los maestros para desarrollar la creatividad de los niños, la muestra estuvo conformada por 8 maestros, lo que permitió concluir lo siguiente: *la guía brinda los pasos necesarios para servir de apoyo al maestro en la realización de actividades concretas, inicia con un repaso de los enfoques de la creatividad y analiza los distintos modelos cognitivos creativos, luego se hace una fundamentación teórica acerca de las dimensiones del desarrollo en los niños, considerando sobre todo la etapa cognitiva.*

**(Sánchez, 2018)**, La investigación nos habla acerca de los juegos didácticos como actividades que favorecen el desarrollo cognitivo de los niños de primer grado, durante la niñez el juego es una actividad propia del hombre, mediante la cual se posibilita y facilita su sano crecimiento de manera individual y social pero sobre todo brinda la oportunidad de enriquecer su conocimiento continuamente, para lo cual se utilizó como técnica a la encuesta, misma que fue dirigida a los maestros con el fin de diagnosticar el uso del juego didáctico durante el desarrollo de las clases, la muestra estuvo compuesta de 22 niños, llegando a concluir lo siguiente: *la mitad de los niños de la muestra mostraron un bajo nivel de desarrollo cognitivo, por lo cual se puso en práctica una guía donde se plantaban una serie de actividades por dos meses para posterior a ello reevaluar a los niños y poner en evidencia la efectividad de las*

*actividades escritas, mostrando un desarrollo significativo del nivel cognitivo, alcanzando un nivel satisfactorio un total de 18 niños por lo que finalmente se resalta la gran importancia de aplicar la guía en el proceso de enseñanza teniendo como base el juego educativo que debe aplicarse diariamente en cada sesión de clases para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños.*

**(Vera, 2017)**, la tesis titulada el juego para el desarrollo de la creatividad de niños de dos y tres años de edad, el estudio tiene como enfoque el análisis de las variables que influyen sobre el juego y la creatividad, haciendo una descripción de los problemas y los aciertos que nacieron en el proceso de educación con la finalidad de potenciar la creatividad de los niños, partiendo de la búsqueda de diversas teorías en las que tienen el mismo enfoque educativo, la tesis tiene un diseño cuasi experimental, contando con un población de 130 niño y una muestra de 38, utilizando como instrumento a las fichas de observación, concluyendo lo siguiente: *los resultados de la investigación ha mostrado que los nexos entre la creatividad y el juego aún faltan asimilar en su totalidad, además es de resaltar que los niños no cumplen con todos los objetivos planteados, de tal manera que les permita concluir que el juego potencia su proceso de creatividad las maestras por ende tienen la gran función de ayudarlos ya que sobre sus hombros cae la responsabilidad de promover el juego como una herramienta metodológica que enriquezca, desarrolle y fortalezca su creatividad desde la etapa escolar.*

### **Nivel nacional**

**(Palacios & Ruiz, 2019)**. Los autores hicieron un análisis y diagnóstico de la creatividad en niños de cuatro años de edad, puesto que es la capacidad que tiene una persona para crear nuevos conceptos e ideas, produciendo soluciones novedosas e innovadoras, por ello la creatividad es conocido también como pensamiento original, la investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y descriptivo, la muestra sumo un total de catorce niños de cuatro años,

a los cuales se les aplicó como instrumentos una lista de cotejo para obtener la información necesaria, lo que nos permitió finalmente llegar a concluir lo siguiente: *la mitad de la muestra demostró tener un nivel de creatividad destacado, considerando las dimensiones originalidad y elaboración proceso, además cerca del 60% de los niños alcanzó el nivel inicialmente previsto considerando la fluidez de pensamiento, y la capacidad de análisis, por lo tanto la mitad de la clase se encuentra dentro de los niveles establecidos para el desarrollo de la creatividad teniendo en cuenta su edad.*

(**Ángeles, 2015**), la autora nos habla acerca del juego como parte de una estrategia educativa para desarrollar la creatividad de niños de cinco años de edad, el estudio tiene una naturaleza proyectiva, rigiéndose en un enfoque de tipo cualitativo, para lo cual se tuvo como muestra a tres maestros y a ocho niños, a los cuales se le aplicaron la entrevista como instrumento y el test de pensamiento divergente, quedando claro en el diagnóstico que los maestros rigen su clase a modelos tradicionales de enseñanza, dejando de lado la esencia del nivel inicial, sin considerar al juego como una herramienta educativa que favorece el completo desarrollo y el fortalecimiento de la creatividad, cabe resaltar que el pensamiento divergente, la neuropedagogía y el enfoque social son los pilares de la presente propuesta, finalmente se concluye lo siguiente: *elaborar y diseñar los propios materiales para el desarrollo de los juegos, contribuye mucho en el desarrollo del pensamiento creativo, reflexivo, las habilidades, la curiosidad y por lo tanto en el aprendizaje significativo, siendo entonces un estudio con proyectiva sólida que favorecerá a la solución de problemas académicamente hablando.*

(**Cuba & Palpa, 2015**), Los autores nos hablan acerca de la hora del juego libre y su relación con el desarrollo de la creatividad en niños del nivel inicial, el cual inicial desde la idea de analizar el uso de la hora del juego y la creatividad, considerando factores específicos como el nivel de crecimiento, la zona sea rural o urbana en el que se desarrollan, lo cuales

influyen en el aprendizaje de los escolares, la metodología aplicada en este estudio es la no experimental, descriptivo y correlacional, para lo cual se utilizó como muestra a 60 niños a quienes se les aplicó como instrumento a las fichas de observación, los resultados fueron tabulados de manera esquemática llegando a las siguientes conclusiones: *existe una relación significativa entre el juego libre y la creatividad, considerando las dimensiones fluidez, flexibilidad, originalidad y sensibilidad, por lo que es necesario que los maestros se actualicen y capaciten constantemente en su forma de enseñanza.*

## **2.2 Bases teóricas.**

### **2.2.1. Variable juegos cognitivos.**

Se definen como aquellos juegos basados en la aplicación de destrezas intelectuales como por ejemplo la memoria y el lenguaje, para que gracias a ello se pueda dar solución a diversas situaciones, este tipo de juegos se rigen a reglas un tanto complicadas y generalmente se realizan en tableros o fichas. (Hinostraza, 2015)

### **Procesos cognitivos**

Son procesos que brindan la oportunidad al hombre de transformar, almacenar, imitar o sintetizar el ingreso sensorial del proviene del exterior, y se relaciona con todo lo que el hombre realiza y con sus vivencias, por ende los procesos cognitivos nos permiten asimilar información recibida por medio de los sentidos. (Franco, 2017)

Los procesos cognitivos son una parte fundamental en el desarrollo del ser humano, puesto que tienen una gran influencia en la adquisición de información, y está compuesta por habilidades tan sencillas como la atención, la memoria y la percepción y habilidades más completas como la comprensión y la concentración, a continuación daremos un ejemplo didáctico acerca de los procesos cognitivos como parte importante de nuestra vida diaria, Luis

intenta escribir una historia, para ello debe conocer primero el lenguaje y el idioma en que lo redactará, en segundo lugar deberá conocer bien el tema del que tratará su historia, el cual irá recordando poco a poco mientras escribe, lo cual representa a la memoria, que finalmente será plasmado en un papel gracias a la escritura, proceso cognitivos conocido como pensamiento, como podemos ver las personas durante nuestro día a día utilizamos los procesos cognitivos y es justamente por ello que al recibir un daño a nivel de estas funciones, el hombre queda severamente afectado en su normal desenvolvimiento. (Franco, 2017)

Los seres humanos desde nuestros primeros días de vida, tenemos la capacidad de fijar nuestra atención en un punto que llame nuestra atención, es decir de todo lo que está a nuestro alrededor escogemos algo en especial para mirarlo detalladamente, con el pasar de los meses esta atención se hace más duradera y empezamos a tocar los objetos para poder conocerlos, cabe resaltar que cuando se es niño, la atención se pierde con facilidad puesto que son muchas las cosas que llaman su atención al mismo momento. (Fuenmayor & Villasmil, 2018)

Ahora mencionaremos a otro proceso cognitivo fundamental para nuestro correcto desarrollo, la memoria, es sabido que los niños no necesitan de mucho esfuerzo para recordar las cosas, ellos simplemente las recuerdan incluso sin ser conscientes del significado de cada una, como ejemplo mencionaremos, que un bebé se alegra cuando mira la cara de su mamá, cuando le enseñan su biberón, o algún juguete de su agrado, por ello se dice que la memoria de un bebé, infante o de un niño se encuentra estrechamente relacionada con sentimientos de afectividad y de percepción. (Fuenmayor & Villasmil, 2018)

Los procesos cognitivos que tienen mayor importancia son lo que pasan sin que la persona sea consciente de ello, por ejemplo tenemos a la memoria, la percepción y la atención, todos los cuales se dan como una necesidad biológica, con lo mencionamos no decimos que las personas no seamos capaces de controlar nuestros procesos cognitivos, eso si es posible pero

para ello es necesario alcanzar primero un grado de madurez y desarrollo de tipo funcional. (Fuenmayor & Villasmil, 2018)

### **Procesos cognitivos básicos.**

#### **La sensación.**

El proceso sensorial es el momento inicial del despertar al mundo, y tiene un rol importante en la organización de las actividades sirviendo además como base del proceso racional, la sensación se define como el estímulo inmediato que recibe la persona en su organismo, es decir es la recepción del estímulo, y consta de una serie de procesos fisiológicos, por ello se dice que es parte de un proceso biológico ya que la sensación es el proceso mediante el cual la recepciones sensoriales y el sistema nervioso reciben la energía que viene del entorno. (Franco, 2017)

#### **La atención**

Función cognitiva que permite dirigir los diversos recursos cognitivos para poder elaborar una tarea, la atención inicia cuando el niño se interesa por un determinado objeto y lo mira fijamente, ya sea porque lo motiva o estimula, en ocasiones la persona canaliza su atención selectivamente interpretando así la información que se le brinda, otra característica de la atención es la discriminación, puesto que si una persona le prestara atención a cada objeto que se le presenta, viviría muy abrumado y estresada con tanta información. (López, 2014)

#### **La percepción**

Proceso cognitivo que brinda la oportunidad al hombre de asociar sensaciones con vivencias adquiridas durante su vida, lo que le brinda significancia, por ende la percepción se

genera cuando una persona tiene claro el significado de cada cosa, es sin duda un proceso más complejo, en resumen gracias a la percepción adquirimos información y le brindamos un claro sentido, entonces no basta sólo con leer un texto o escucharlo, su significado es más amplio, es analizar detalladamente la información, para así comprenderla, para lo cual se utilizan los sentidos y que es finalmente almacenada en nuestro cerebro. (López, 2014).

### **La memoria.**

Se define como la capacidad que tiene la persona para retener y recordar algún tipo de información de manera conceptual y perceptual, es por ello que la memoria brinda la oportunidad de evocar lo pasado, almacenar vivencias y así interpretar la información que se obtiene, para poder memorizar algo se debe primero codificarla y representarla gráficamente en nuestra mente, el origen pudiera ser acústico, semántico o visual, que se guardará en nuestra mente para que en el momento adecuado se recuerde. (López, 2014)

Cuando hablamos de interpretar alguna información nos referimos a establecer conexiones con informaciones previamente recibidos, demostrando con ello que memorizar no es sólo grabar algo nuevo, sino que la atención y la memoria son procesos cognitivos muy relacionados puesto que muchos problemas de la memoria se relacionan con no prestar atención, la memoria a largo y corto plazo dependerán del tiempo que una persona recuerda la información recibida. (López, 2014)

### **La concentración.**

Es la inhibición de toda aquella información sin importancia y focalizarnos a la información relevante, con un mantenimiento considerablemente prolongado, la concentración se pone en manifiesto al resistir de desviar la atención en otras cosas, personas o cualquier estímulo

secundario, la cual se ve con el esfuerzo que pone el hombre en el estado de vigilia, es decir, la concentración es el incremento de la atención sobre un determinado estímulo, por ende se dice que son procesos estrechamente relacionados. (López, 2014)

Normalmente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, el niño se encuentra inmerso a diversos estímulos tantos externos como internos, pero tiene la capacidad de procesar de manera simultánea sólo a algunos de los ellos, aquellos relacionados con satisfacción de una necesidad, la selección tendrá que ver con las características del estímulo recibido y también de la manera que como es adquirida por el niño, de acuerdo a sus necesidades, experiencias, intereses y de sus exigencias. (López, 2014)

### **El juego didáctico para trabajar el desarrollo cognitivo de los niños.**

En el juego didáctico, los niños desarrollan su capacidad de creación, imaginación y participación de manera libre, característica propia del aprendizaje, es decir aprenden jugando a lado de su maestro, el cual tendrán la función de facilitador, puesto que en realidad el juego es para el niño una actividad que le permite ponerse limitaciones, cuando el niño se da cuenta cual es el objetivo del juego, en su mente empieza a crearse estrategias, plantearse reglas y principios para llegar a la meta, sobre todo si la actividad le es interesante, en el nivel inicial, el niño ya ha desarrollado cierta capacidad de expresión, socialización, sentimiento y personalidad definida, pero ante todo es un ser con muchas ganas de aprender y descubrir cosas nuevas, es importante que el maestro conozca en que momento evolutivo se encuentra el niño, para saber que se les puede pedir y que esperar de ellos, cabe resaltar que cada niño tiene un ritmo propio el cual no debe ser forzado pero si estimulado. (Gutiérrez, 2015)

El nivel de desarrollo de cada niño dependerá de las vivencias que tenga en relación con su entorno, por consiguiente durante la niñez, es la etapa precisa para estimular todo tipo de conocimientos, por lo que se hace necesario que todo maestro aproveche al máximo todos los

recursos que tiene a su disposición ayudando así al desarrollo cognitivo del niño brindándole experiencias significativas que potenciarán su aprendizaje, además el niño a esta edad ya tiene un grado de razonamiento importante, igualándose incluso muy cercana a la de una persona adulta, ya que son realistas y equilibrados en su pensamiento, así también a esta edad, los niños empiezan a comprender las reglas y la competencia comienza a tomar fuerza, los niños por naturaleza son seres curiosos, inquietos, sociales, y buscan compartir juegos con sus semejantes, con el tiempo el juego se hace más organizado, cada niño respeta sus roles, toman más responsabilidad de sus actos y ponen en práctica los conocimientos que va adquiriendo en el día a día. (Gutiérrez, 2015)

### **Dimensiones de la variables juegos cognitivos.**

#### **Los rompecabezas.**

Llamado también puzzle, es un juego de mesa que tiene como objetivo el formar figuras, mediante la combinación correcta de sus partes, las cuales se hallan en diversos pedazos o piezas planas, su nivel de dificultad dependerá del número de piezas que el rompecabezas tenga, entre los beneficios de este juego cognitivo tenemos al fortalecimiento de conexiones entre nuestras células cerebrales, por lo que es una muy buena forma de mejorar la memoria a corto plazo en los niños, utilizamos la memoria durante el proceso de completar el rompecabezas, cuando nos memorizamos las distintas piezas, formas y tamaños y visualizamos en donde encajan para formar la imagen deseada, el armado de los rompecabezas tienen la capacidad de crear nuevas conexiones cerebrales lo que ayuda a prevenir el daño cerebral que ocasiona enfermedades neurodegenerativas. (Ramos, Herrera & Ramirez, 2014)

#### **Las adivinanzas.**

Es una clase de acertijo planteado mediante enunciados, que por lo general se presentan en forma de rimas que despiertan el interés de los oyentes, las adivinanzas son enigmas sencillos,

en los cuales se hace una descripción indirecta de manera que el oyente adivine la respuesta, cabe resaltar que dentro del enunciado se encuentran inmersas una serie de pistas que ayudan a encontrar la solución, la mayoría de las adivinanzas se encuentran dirigidas a los niños, y tienen siempre un componente educativo, que expone conceptos básicos acerca de animales, frutas, profesiones u objetos. (Ramos, Herrera & Ramirez, 2014)

Las adivinanzas se escriben en distintos formatos de métrica y composición, por lo general se plantean en versos octosílabos, con estrofas de dos o cuatro versos y rimas de manera asonante y consonante, aunque también es muy usual ver los juegos de palabras, entre los principales beneficios que brindan las adivinanzas son potenciar la memoria del niño, estimula el conocimiento de nuevas palabras, potencia el desarrollo del lenguaje oral, estimula la creatividad, la curiosidad y sobre todo motiva al niño para seguir aprendiendo. (Ramos, Herrera & Ramirez, 2014)

### **Los cuentos.**

Es una narración corta, escrita por una o varios autores, y puede ser basada en hechos imaginarios, reales o una combinación de ambos, la trama puede ser representada por un pequeño grupo de personajes y por lo general tiene un argumento sencillo, se puede transmitir entre las generaciones de manera oral o escrita, pero lo que si no debe faltar es un final impactante, el objetivo principal de los cuentos es despertar una reacción emocional en los lectores, los cuentos pueden ser redactados en verso o en prosa y se dividen en tres partes fundamentales, la introducción, el nudo y el desenlace, entre los objetivos se pueden destacar, que estimulan la creatividad, la sensibilidad, ejercitan la memoria, la forma de expresión, enriquecen el vocabulario, aumenta la percepción, la comprensión, permite que el niño aprenda a escuchar atentamente y les enseña la importancia de la paciencia. (Ramos, Herrera & Ramirez, 2014)

### **2.2.2. Variable creatividad**

La creatividad es la innovación de ideas, la creación de nuevos conceptos o formas de pensamiento nunca antes escuchada, los cuales tiene como objetivo principal dar solución a problemas que pudieran existir, la creatividad es una característica propia del hombre, la cual se encuentra más acentuada durante la etapa de niñez, incluso se encuentra más desarrollada en algunas personas más que en otras, todo ello reflejado mediante la invención de objetos nuevos, la reutilización de objetos que parecían inservibles, las opiniones novedosas, etc. (Girona, 2010)

Hoy en día, la creatividad es una característica muy valorada dentro de la sociedad, ya que lo novedoso llama más que lo tradicional, un claro ejemplo de ello es la práctica del reciclaje, en donde se utilizan como materia prima objetos ya utilizados y aparentemente inservibles para crear nuevas y hermosas cosas con funciones distintas a las inicialmente establecidas, generando como beneficio adicional el ayudar a cuidar a nuestro planeta. (Girona, 2010)

En la actualidad la creatividad es muy apreciada y valorada en todos los ámbitos, ya que la novedad se aprecia más que lo tradicional, un ejemplo claro de ello es el reciclaje, que a la vez de ayudar a mantener nuestro planeta, se pueden crear objetos hermosos, con una función nueva a partir de objetos aparentemente en desuso. (Girona, 2010)

### **La personalidad creativa**

Una persona que tiene personalidad creativa siempre observa lo positivo en las cosas que suceden, es optimista, reconoce sus errores y trata de enmendarlos, intentándolo las veces necesarias con tal de alcanzar sus objetivos, no se conforma con lo que pueda tener siempre anhela más, y en cada error que comete encuentra una oportunidad para aprender y subsanarlo, tiene la imaginación desarrollada y ve las cosas desde distintas perspectivas para hallar la mejor solución. (Díaz, 2011)

## **La creatividad en los niños**

El ser humano por naturaleza es creativo en mayor o menor medida, para poder empezar a crear un requisito inicial es soñar, dejar salir al soñador que cada persona lleva dentro y dejarlo fluir, para luego dejar pasar al realista en donde se hará un análisis de tus limitaciones y encontrar un equilibrio de tal manera de no abrumarse por las limitaciones y más bien darle una forma concreta a tus sueños, es importante mencionar que un soñador sin ser realista se convierte en solo un soñador, una propuesta importante es crear el rincón soñador dentro de las aulas de las instituciones educativas en donde exista todo lo necesario para que los niños puedan crear sin limitaciones, los niños nacen con una gran capacidad de creación, cerca de los cinco o seis años son genios del pensamiento divergente, luego de esta edad esta característica se va perdiendo y es ahí donde los maestros y familia tienen un papel importante en su desarrollo, además las instituciones educativas deben capacitar a sus maestros para que sepan dirigirlos. (Díaz, 2011)

## **El Maestro Creativo**

El maestro tiene una importante función dentro y fuera del aula, sus actividades deberán estar encaminadas a orientar a los estudiantes para que sean capaces de afrontar ellos mismos los desafíos que se le pudiesen presentar, el maestro creativo tiene como objetivo que sus estudiantes no sólo repitan esquemas o ideas previamente establecidas, sino fomentar en ellos la creatividad, la espontaneidad, y su potencial para su desarrollo, canalizando su entusiasmo, sentimientos y emociones, en ese sentido el docente debe tener los conocimientos necesarios y las aptitudes para que pueda crear las condiciones adecuadas para alcanzar el aprendizaje, y sobre todo acondicionar los medios necesarios que les permitan desarrollar su creatividad y alcanzar su autorrealización. (Díaz, 2011)

## **Características de la creatividad**

### ✓ **La espontaneidad:**

Las personas creativas siempre sobresalen ante los demás, sin ninguna planificación previa, brindan sus opiniones sin ser conscientes de los novedosas que pueden ser, cambiando incluso el rumbo de las estrategias planteadas para alcanzar los objetivos planteados. (Salas, 2010)

### ✓ **La libertad para expresarse:**

Las personas creativas, por lo general no se rigen a normas establecidas, su característica principal es tener ideas innovadoras que no siguen paradigmas y que las expresan sin temor al rechazo de los demás. (Salas, 2010)

### ✓ **Excitabilidad:**

La creatividad es estimulada por el medio en que el niño se desarrolla, con las vivencias y experiencias que tiene en el tiempo, inspirándose en la cultura, las tradiciones, el arte de donde proviene, las amistades, la familia, etc. (Salas, 2010)

### ✓ **Sensibilidad:**

Si bien es cierto la inteligencia es una parte fundamental para que la persona creativa pueda expresar de manera apropiada sus ideas y ésta pueda ser entendida por el resto, la sensibilidad es también importante para que la persona logre percibir el medio en que se desarrolla y orientarse a los objetivos que se deseen alcanzar. (Salas, 2010)

### ✓ **Fluidez**

Característica importante del proceso creativo, el cual consiste en una serie de pasos continuos, que consisten en una sucesión de ideas. (Salas, 2010)

✓ **Flexibilidad.-**

La persona que es flexible, tiene la capacidad de adaptarse con facilidad al trabajo en equipo, a sus personalidades e ideas, aceptando los cambios que pudieran pasar y siempre buscando el lado positivo de las cosas, una persona creativa debe ser muy abierta y holgadas a todas las posibilidades, asumiendo además las críticas que pudiera recibir para poder . (Salas, 2010)

✓ **Originalidad**

Es la capacidad de crear o pensar cosas que hasta ese momento nadie lo ha hecho o hacerlo de manera distinta. (Salas, 2010)

✓ **Capacidad de redefinición.**

Es la capacidad de acomodar los conceptos de manera que sean más claros y entendibles para el resto de personas. (Salas, 2010)

✓ **Capacidad de Abstracción.-**

Persona con capacidad de estudiar los componentes del estudio y relacionarlos entre ellos. (Salas, 2010).

**Importancia de la creatividad**

La creatividad es un pilar fundamental en el desarrollo del hombre y en su desenvolvimiento social puesto que ha permitido que resuelva los problemas que se le presenta a lo largo de su vida, la creatividad es una característica que permite diferenciar unos de otros seres humanos, y ser los seres que dominan la tierra, entre los ejemplos de creatividad que se

han dado a lo largo de la historia tenemos a los inventos científicos como las computadoras, los televisores, los teléfonos, inventos artísticos como son las danzas, las pinturas, los diseños arquitectónicos como son las casas modernas, los enormes edificios, etc. (Díaz, 2011)

## **Dimensiones de la variable creatividad**

### **La preparación**

Para que una persona inicie su proceso de creatividad, existe un momento de preparación, el cual trata de elegir un tema que despierte el interés de la persona para poder analizarlo, pero no de manera tubular sino considerando los factores que están a su alrededor, en este momento es que justificamos el interés en el tema considerado, y es justamente este interés el que nos lleva a justificar las ganas de conocer más de ello, puesto que llega a la mente preguntas que aparentemente quedan en el aire, y decidimos dar nuestro tiempo para resolverlas, en este momento es importante tener claro nuestro interés hacia el tema, y nos abre la oportunidad para el siguiente momento de la creatividad. (Vélez, 2013)

### **La incubación**

Segundo momento de la creatividad, aquí es donde se toma la decisión del tema específico, para posteriormente interiorizarlo y procesarlo gracias a lado derecho de nuestro cerebro y lo relacionamos con nuestros conocimientos previos, este momento se torna algo intenso cuando buscamos soluciones y parece no tener resultados, otra situación en este momento que nos quita la tranquilidad es el tiempo que nos pudiera demorar, y es justo por ello que muchas personas en este momento retroceden y no llevan a cabo el proyecto. (Vélez, 2013)

### **La iluminación**

Momento en que las preguntas planteadas inicialmente, empiezan a encontrar una solución, dándose cuenta entonces que todo lo pensando anteriormente tenía un sentido, se refleja puesto que todo encaja de manera clara, en esta etapa se despiertan sentimientos de satisfacción y alegría por haber podido encontrar respuestas a nuestros problemas, el tiempo y la dedicación invertida tiene entonces un sentido claro. (Vélez, 2013).

### **La verificación**

Ultimo momento de la creatividad, en la cual se hace un análisis de la situación y de las respuestas planteadas para poder estar seguros de lo realizado y así evitar errores además de cambiar o rectificar la solución planteada. (Vélez, 2013)

### **2.3. Bases filosóficas**

Según Vygotsky las funciones mentales se dividen en superiores e inferiores, éstas últimas son aquellas con las que nacemos, y por ende se encuentra determinado de manera genética, el comportamiento que se deriva de estas es limitado, y se encuentra limitado por lo que se puede hacer, en cambio las funciones mentales superiores se desarrollen conforme interactuamos con nuestro medio, por ello se dice que son medidas culturalmente. (Baquero, 1997).

El conocimiento es el resultado de la persona con su interacción social, adquiriendo así consciencia, aprendiendo el uso de símbolos que nos dan la oportunidad de conocer cosas más complejas, por ello para el autor, mientras más interacción social tenga una persona mayor será su conocimiento y por ende más posibilidades para desenvolverse y mejor desarrollo de sus funciones mentales, por ello se aconseja a los maestros pongan en práctica ejercicios de

aprendizaje de manera colectiva en donde los niños conozcan otras realidades y formas de pensar, y con ello aprendan a desarrollar otro tipo de habilidades con la ayuda de sus compañeros. (Baquero, 1997).

## **2.4. Definición de términos básicos.**

### **Juegos cognitivos.**

Se definen como aquellos juegos basados en la aplicación de destrezas intelectuales como por ejemplo la memoria y el lenguaje, para que gracias a ello se pueda dar solución a diversas situaciones, este tipo de juegos se rigen a reglas un tanto complicadas y generalmente se realizan en tableros o fichas. (Hinostroza, 2015).

### **Procesos cognitivos**

Son procesos que brindan la oportunidad al hombre de transformar, almacenar, imitar o sintetizar el ingreso sensorial del proviene del exterior, y se relaciona con todo lo que el hombre realiza y con sus vivencias, por ende los procesos cognitivos nos permiten asimilar información recibida por medio de los sentidos. (Franco, 2017)

### **La sensación.**

Se define como el estímulo inmediato que recibe la persona en su organismo, es decir es la recepción del estímulo, y consta de una serie de procesos fisiológicos, por ello se dice que es parte de un proceso biológico. (Franco, 2017)

### **La atención**

Función cognitiva que permite dirigir los diversos recursos cognitivos para poder elaborar una tarea, la atención inicia cuando el niño se interesa por un determinado objeto y lo mira

fijamente, ya sea porque lo motiva o estimula, en ocasiones la persona canaliza su atención selectivamente interpretando así la información que se le brinda. (López, 2014)

### **La percepción**

Proceso cognitivo que brinda la oportunidad al hombre de asociar sensaciones con vivencias adquiridas durante su vida, lo que le brinda significancia, por ende la percepción se genera cuando una persona tiene claro el significado de cada cosa, es sin duda un proceso más complejo. (López, 2014)

### **La memoria.**

Capacidad que tiene la persona para retener y recordar algún tipo de información de manera conceptual y perceptual, es por ello que la memoria brinda la oportunidad de evocar lo pasado, almacenar vivencias y así interpretar la información que se obtiene. (López, 2014)

### **La concentración.**

Es la inhibición de toda aquella información sin importancia y focalizarnos a la información relevante, con un mantenimiento considerablemente prolongado, la concentración se pone en manifiesto al resistir de desviar la atención en otras cosas, personas o cualquier estímulo secundario. (López, 2014)

### **La creatividad**

Es la innovación de ideas, la creación de nuevos conceptos o formas de pensamiento nunca antes escuchada, los cuales tiene como objetivo principal dar solución a problemas que pudieran existir, la creatividad es una característica propia del hombre, la cual se encuentra más acentuada durante la etapa de niñez.. (Girona, 2010).

## **2.5. Formulación de hipótesis**

### **2.5.1 Hipótesis general**

Los juegos cognitivos se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho.

### **2.5.2. Hipótesis específicas**

Los rompecabezas se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho.

Las adivinanzas se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho.

Los cuentos se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho.

## 2.6 Operacionalización de variables.

**Tabla 1. Operacionalización de variables**

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Items
<p><b>Los juegos cognitivos</b></p>	<p>Se definen como aquellos juegos basados en la aplicación de destrezas intelectuales como por ejemplo la memoria y el lenguaje, para que gracias a ello se pueda dar solución a diversas situaciones, este tipo de juegos se rigen a reglas un tanto complicadas y generalmente se realizan en tableros o fichas. (Hinostraza, 2015)</p>	<p>Los rompecabezas</p> <p>Las adivinanzas</p> <p>Los cuentos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿El niño reconoce las piezas del rompecabezas?</li> <li>• ¿El niño es capaz de armar los rompecabezas?</li> <li>• ¿El niño agrupa las piezas según sus características?</li> <li>• ¿El niño escucha con atención las adivinanzas?</li> <li>• ¿el niño se concentra para dar una respuesta?</li> <li>• ¿El niño da respuestas creativas?</li> <li>• ¿el niño escucha con atención los cuentos?</li> <li>• ¿el niño relaciona los distintos escenarios que se presentan?</li> <li>• ¿El niño imagina con mucha creatividad los escenarios expuestos?</li> </ul>	<p>Fichas de observación</p>



**CAPÍTULO III**  
**METODOLOGÍA**

### **3.1 Diseño de investigación**

El diseño de investigación es descriptiva correlacional.

#### **Tipo de investigación**

La presente investigación es de tipo descriptivo, correlacional por conveniencia.

Los estudios que se rigen a un tipo descriptivo tiene como finalidad observar y describir una realidad, una persona o en general un tema que sea de interés social, sin buscar cambiarla, influenciar sobre ella o alterar la realidad que se presenta, además la investigación es de tipo correlacional ya que se busca la relación existente entre las variables juegos cognitivos y la creatividad.

#### **Población**

La población conocida también como universo, es el número total de participantes del estudio, sin considerar los criterios de exclusión, para la presenta investigación están representados por los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho, que suman un total de: 161 niños.

#### **Muestra**

La muestra se define como la parte representativa del estudio, es decir los resultados obtenidos de ellos representan a toda la población, en este caso se consideraron: 33 niños de 3 años.

### **3.3. Técnica de recolección de datos**

El instrumento aplicado para obtener la información necesaria para nuestro trabajo de investigación serán las fichas de observación ya que nuestro objeto de estudio son niños de aproximadamente 5 años.

### 3.4. Técnicas para el procedimiento de la información

Con la información obtenida de nuestro trabajo de investigación se procedió al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se utilizó para ello el SPSS (programa informático Statistical Package for Social Sciences versión 20.0 en español), para hallar resultados de la aplicación de las fichas de observación.

#### Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Variable X*

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Los rompecabezas		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Adivinanzas		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Cuentos		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Los juegos cognitivos		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

**Tabla 2**

*Variable Y*

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Preparación		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Incubación		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Verificación		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
La creatividad		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

## **CONFIABILIDAD**

Midiendo los items de la variable Juegos cognitivos

Alfa de Cronbach	N de elementos
<b>0,856</b>	12

Midiendo los items de la variable La creatividad

Alfa de Cronbach	N de elementos
<b>0,829</b>	12

**CAPÍTULO IV**  
**RESULTADOS**

#### 4.1. Analisis descriptivo por variables y dimensiones

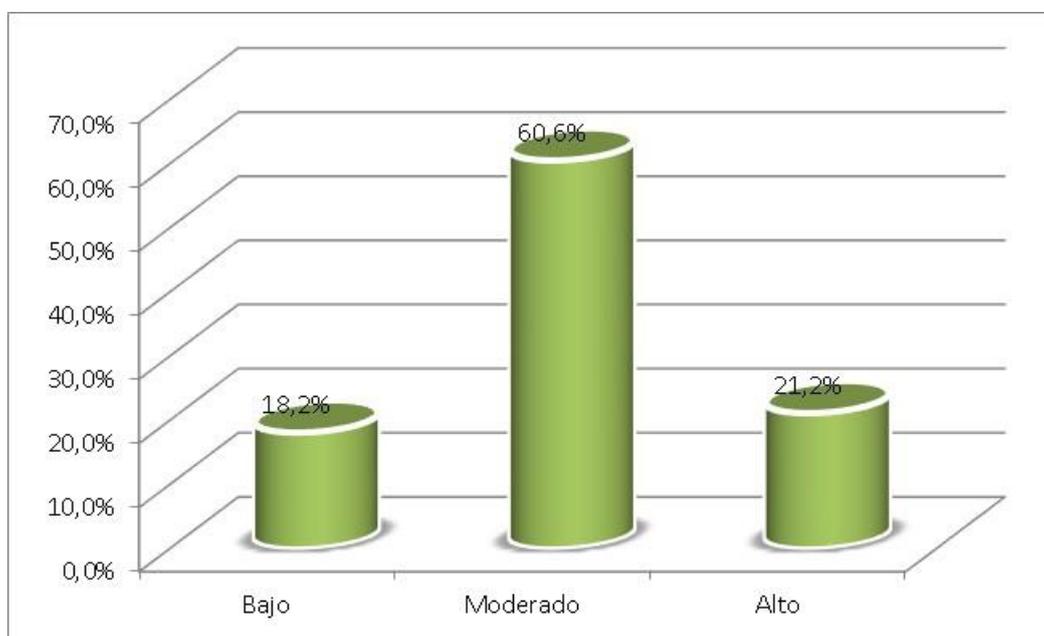
Tabla 3

##### Los juegos cognitivos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	18,2%
Moderado	20	60,6%
Alto	7	21,2%
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho.

Figura 1



De la fig. 1, un 60,6% de los niños de la I.E. Inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho alcanzaron un nivel moderado en la variable juegos cognitivos, un 21,2% adquirieron un nivel alto y un 18,2% obtuvieron un nivel bajo.

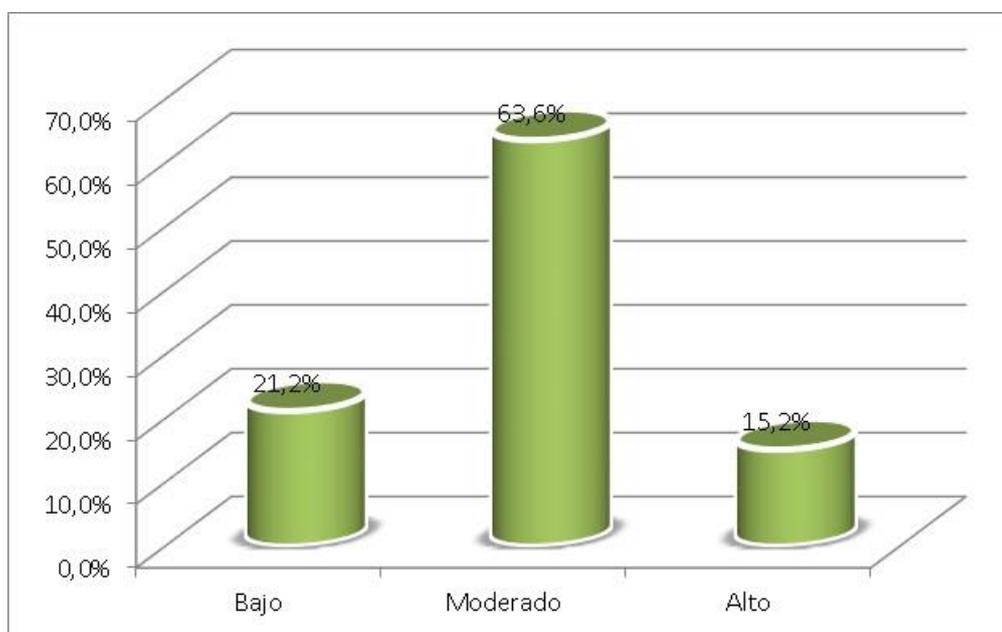
**Tabla 4**

**Los rompecabezas**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	7	21,2%
Moderado	21	63,6%
Alto	5	15,2%
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho.

**Figura 2**



De la fig. 2, un 63,6% de los niños de la I.E. Inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho alcanzaron un nivel moderado en la dimensión rompecabezas, un 21,2% adquirieron un nivel bajo y un 15,2% obtuvieron un nivel alto.

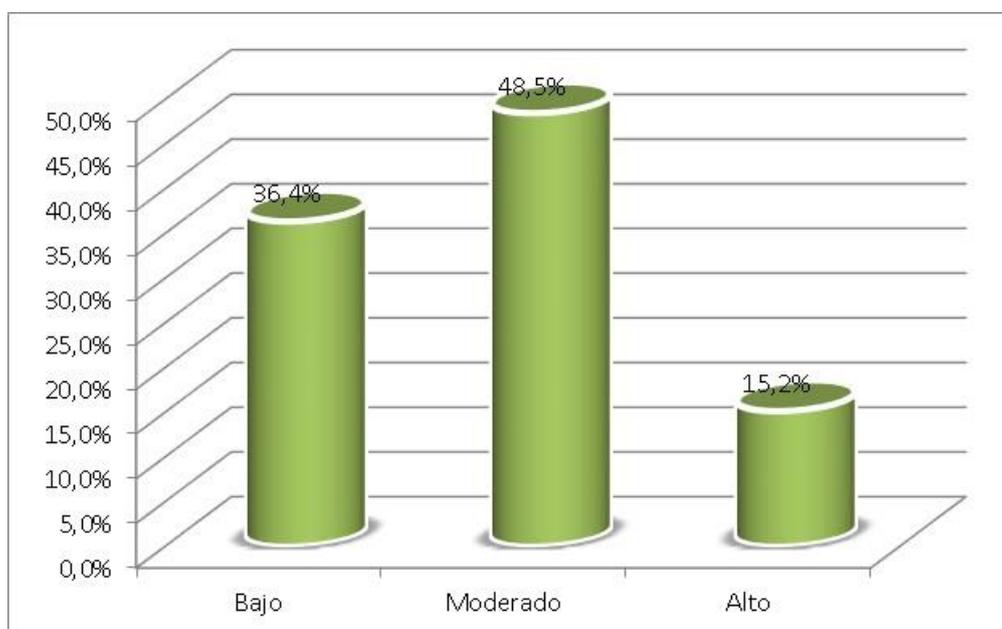
**Tabla 5**

**Adivinanzas**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	12	36,4%
Moderado	16	48,5%
Alto	5	15,2%
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho.

**Figura 3**



De la fig. 3, un 48,5% de los niños de la I.E. Inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho alcanzaron un nivel moderado en la dimensión adivinanzas, un 36,4% adquirieron un nivel bajo y un 15,2% obtuvieron un nivel alto.

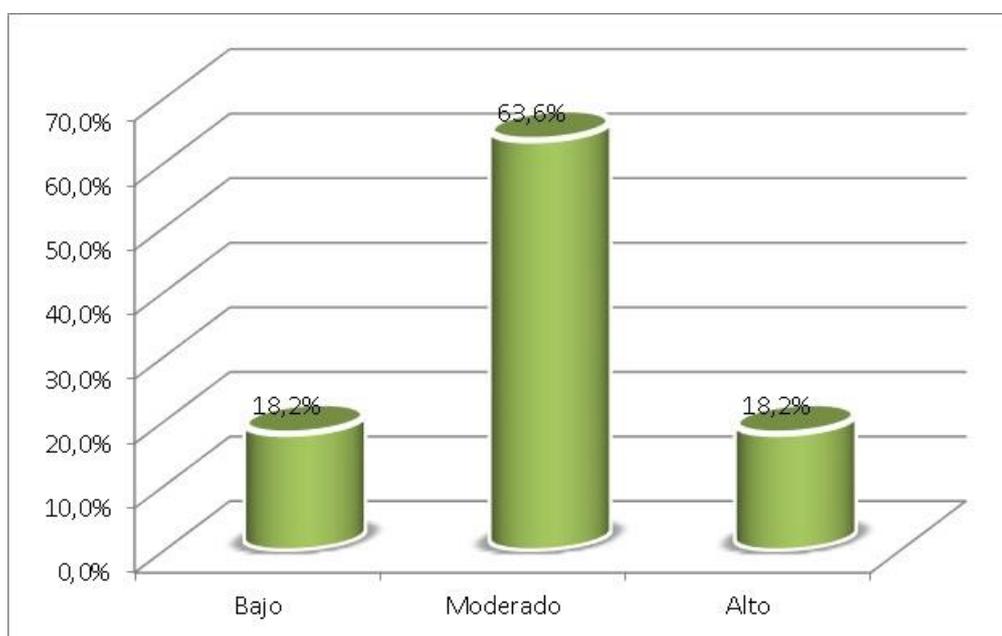
**Tabla 6**

**Cuentos**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	6	18,2%
Moderado	21	63,6%
Alto	6	18,2%
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho.

**Figura 4**



De la fig. 4, un 63,6% de los niños de la I.E. Inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho alcanzaron un nivel moderado en la dimensión cuentos, un 18,2% adquirieron un nivel bajo y un 18,2% obtuvieron un nivel alto.

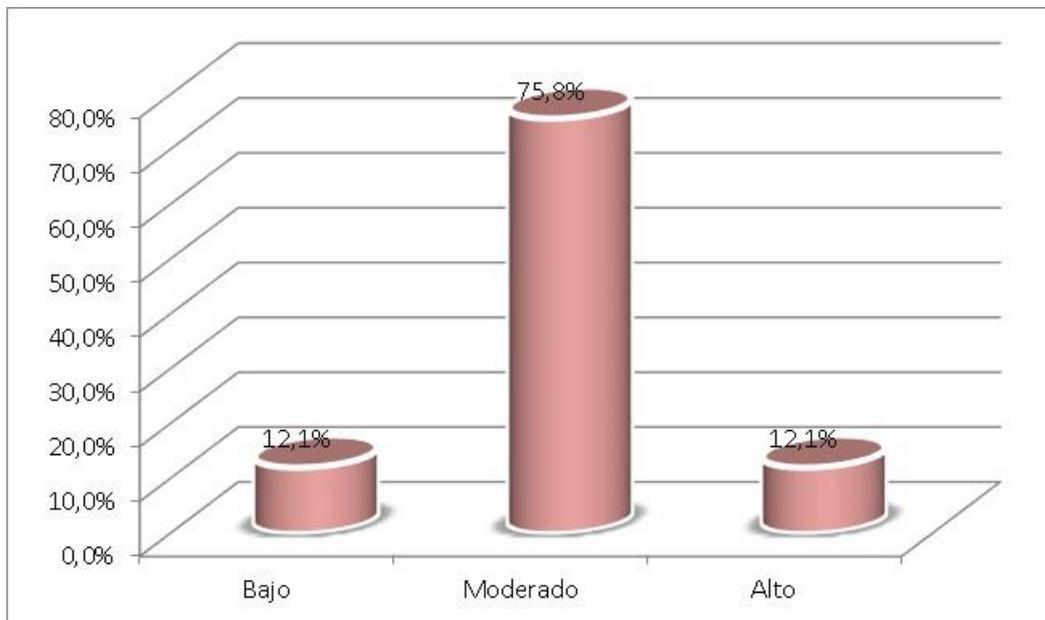
**Tabla 7**

**La creatividad**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	4	12,1%
Moderado	25	75,8%
Alto	4	12,1%
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho.

**Figura 5**



De la fig. 5, un 75,8% de los niños de la I.E. Inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho alcanzaron un nivel moderado en la variable creatividad, un 12,1% adquirieron un nivel bajo y un 12,2% obtuvieron un nivel alto.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

### Hipótesis general

Ha: Los juegos cognitivos se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho.

H<sub>0</sub>: Los juegos cognitivos no se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho.

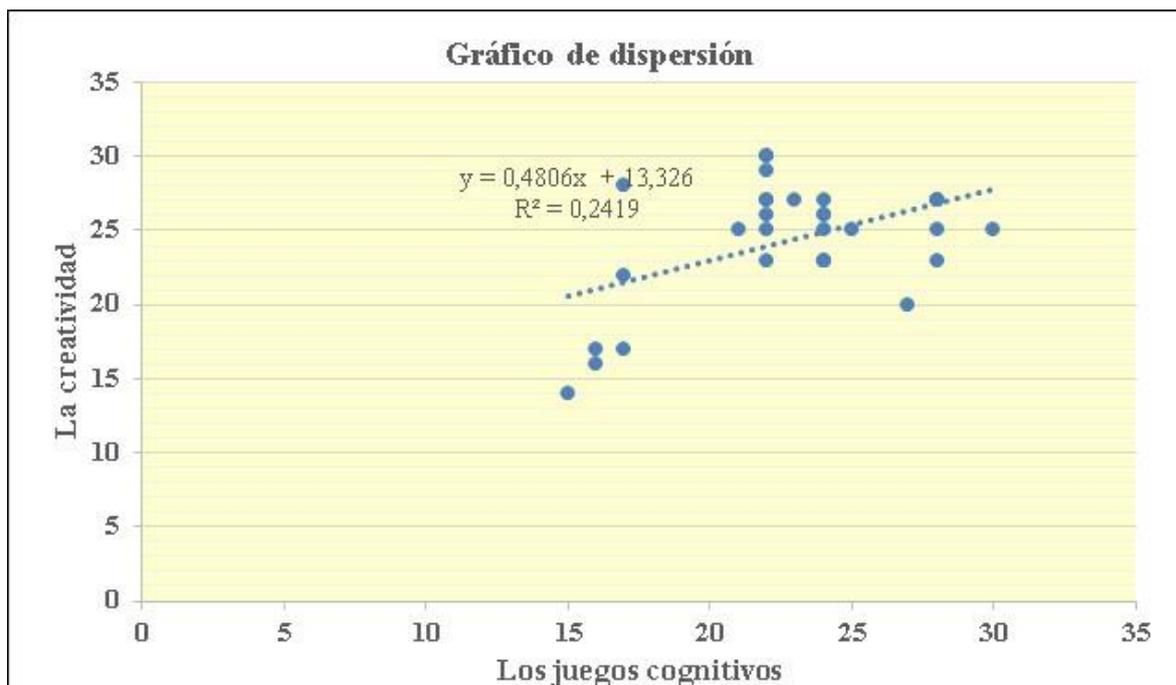
**Tabla 8**

*Los juegos cognitivos y la creatividad*

			Correlaciones	
			Los juegos cognitivos	La creatividad
Rho de Spearman	Los juegos cognitivos	Coef. Correlación	1	0,49
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	33	33
	La creatividad	Coef. Correlación	0,49	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	33	33

\*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

La tabla 8 muestra una correlación de  $r = 0,49$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe relación entre los juegos cognitivos y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho. La correlación es de magnitud moderada.



**Figura 6.** Los juegos cognitivos y la creatividad.

### Hipótesis específica 1

**H1:** Los rompecabezas se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho.

**H0:** Los rompecabezas no se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho.

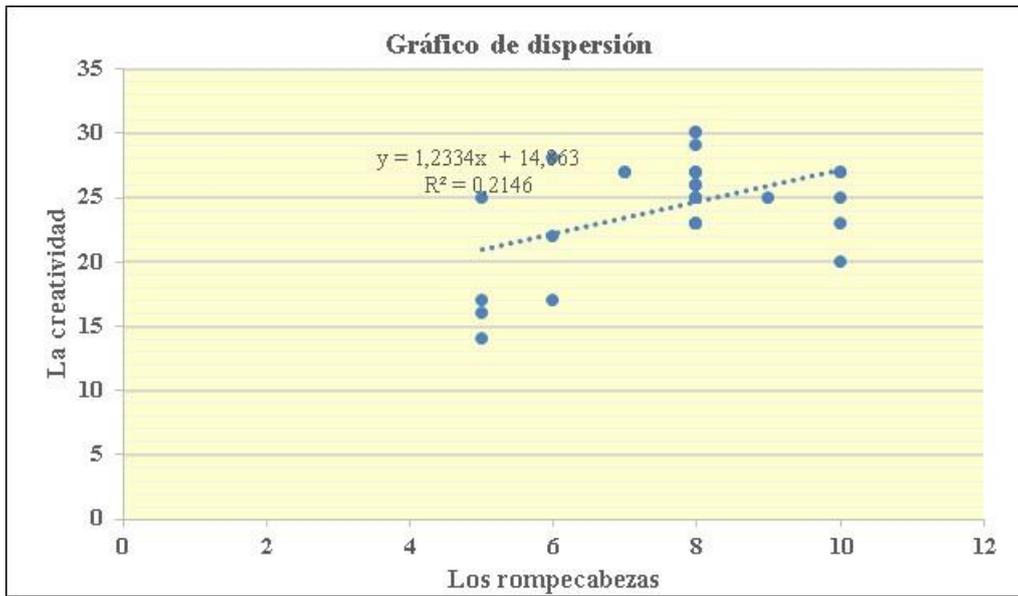
**Tabla 9**

*Los rompecabezas y la creatividad*

		Correlaciones		
			Los rompecabezas	La creatividad
Rho de Spearman	Los rompecabezas	Coef. Correlación	1	0,46
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	33	33
	La creatividad	Coef. Correlación	0,46	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	33	33

\*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

La tabla 9 muestra una correlación de  $r = 0,46$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe relación entre rompecabezas y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho. La correlación es de magnitud moderada.



**Figura 7.** Los rompecabezas y la creatividad.

## Hipótesis específica 2

**H2:** Las adivinanzas se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho.

**H0:** Las adivinanzas no se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho.

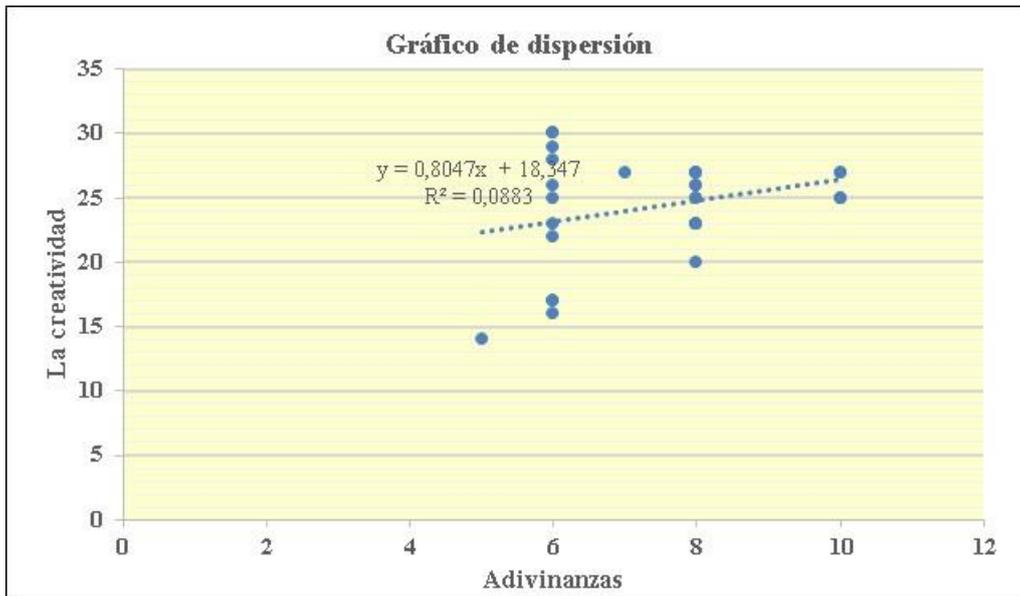
**Tabla 10**

*Las adivinanzas y la creatividad*

			Correlaciones	
			Adivinanzas	La creatividad
Rho de Spearman	Adivinanzas	Coef. Correlación	1	0,30
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	33	33
	La creatividad	Coef. Correlación	0,30	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	33	33

\*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

La tabla 10 muestra una correlación de  $r= 0,30$ , con una valor  $Sig<0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe relación entre las adivinanzas y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho. La correlación es de magnitud baja.



**Figura 8.** Las adivinanzas y la creatividad

### Hipótesis específica 3

**H2:** Los cuentos se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho

**H0:** Los cuentos no se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho

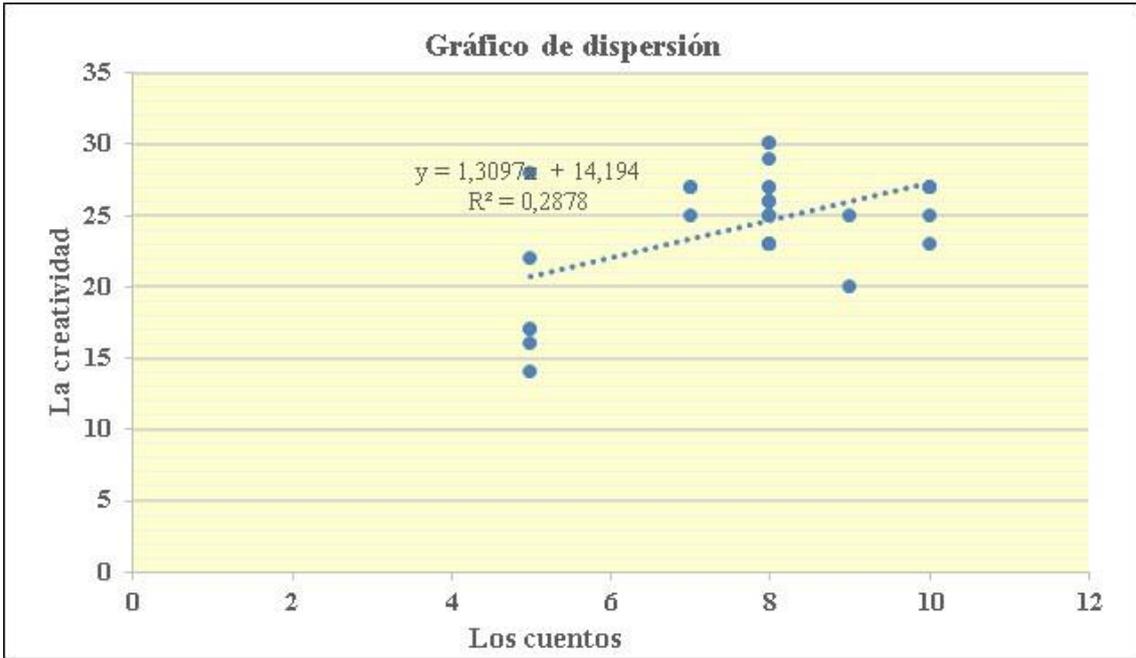
**Tabla 11**

*Los cuentos y la creatividad*

		Correlaciones		
			Cuentos	La creatividad
Rho de Spearman	Cuentos	Coef. Correlación	1	0,54
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	33	33
	La creatividad	Coef. Correlación	0,54	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	33	33

\*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

La tabla 11 muestra una correlación de  $r = 0,54$  con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe relación entre los cuentos y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho. La correlación es de magnitud moderada.



**Figura 9.** Los cuentos y la creatividad

**CAPITULO V**  
**DISCUSION**

## 5.1 Discusión

En la actualidad los juegos tienen un lugar imprescindible dentro de la educación básica por los aportes pedagógicos que proporciona, se almacena información referida al planteamiento de nuestro problema a nivel internacional considerando a **(Izquierdo, 2018)**, la guía brinda los pasos necesarios para servir de apoyo al maestro en la realización de actividades concretas, inicia con un repaso de los enfoques de la creatividad y analiza los distintos modelos cognitivos creativos, luego se hace una fundamentación teórica acerca de las dimensiones del desarrollo en los niños, considerando sobre todo la etapa cognitiva, **(Sánchez, 2018)**, alcanzando un nivel satisfactorio un total de 18 niños por lo que finalmente se resalta la gran importancia de aplicar la guía en el proceso de enseñanza teniendo como base el juego educativo que debe aplicarse diariamente en cada sesión de clases para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, **(Vera, 2017)**, el juego potencia su proceso de creatividad las maestras por ende tienen la gran función de ayudarlos ya que sobre sus hombros cae la responsabilidad de promover el juego como una herramienta metodológica que enriquezca, desarrolle y fortalezca su creatividad desde la etapa escolar, a nivel nacional se consideró a **(Palacios & Ruiz, 2019)**. considerando las dimensiones originalidad y elaboración proceso, además cerca del 60% de los niños alcanzó el nivel inicialmente previsto considerando la fluidez de pensamiento, y la capacidad de análisis, por lo tanto la mitad de la clase se encuentra dentro de los niveles establecidos para el desarrollo de la creatividad teniendo en cuenta su edad, para **(Ángeles, 2015)**, elaborar y diseñar los propios materiales para el desarrollo de los juegos, por lo tanto en el aprendizaje significativo, siendo entonces un estudio con proyectiva sólida que favorecerá a la solución de problemas académicamente hablando, así mismo **(Cuba & Palpa, 2015)**, existe una relación significativa entre el juego libre y la creatividad, considerando las dimensiones fluidez, flexibilidad, originalidad y sensibilidad.

**CAPITULO VI**  
**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## 6.1 Conclusiones

1. **Primera:** Existe relación entre los juegos cognitivos y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho. La correlación es de magnitud moderada.
2. **Segunda:** Existe relación entre rompecabezas y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho. La correlación es de magnitud moderada.
3. **Tercera:** Existe relación entre las adivinanzas y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho. La correlación es de magnitud baja..
4. **Cuarta:** Existe relación entre los cuentos y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho. La correlación es de magnitud moderada..

## **6.2 Recomendaciones**

Las maestras deben aplicar los juegos cognitivos con mayor frecuencia dentro de su programación escolar para fortalecer la atención y las capacidades de abstracción.

Propiciar actividades de juegos donde se faciliten la mayor cantidad de estímulos que sean recepcionados mediante los emisores sensoriales, indicando claramente lo que se debe hacer y de esta forma ejercitar el área cognitiva del cerebro, a excluir la información que no se necesita y reforzar lo que es útil mejorando considerablemente el aprendizaje.

Motivar a los apoderados a que propicien en sus hogares juegos cognitivos que aporten el desarrollo del cerebro y de esta manera mejorar la concentración, estos juegos pueden darse de manera colectiva o individual como los legos o rompecabezas.

**CAPÍTULO VII:**

**FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA**

### **Fuentes bibliográficas**

Díaz, D. (2011). *La importancia de la creatividad en edades tempranas*. México: Editorial Trillas.

Franco, A. (2017). *Gramática comunicativa*. Caracas. Venezuela: editorial de la Universidad del Zulia.

Gutiérrez, F. (2015). *Teorías el desarrollo cognitivo*. Madrid, España: Editorial SINBM.

Hinostroza, A. (2015). *Enseñanza de los procesos cognitivos*. Lima. Perú: Editorial San Marcos

Ramos, P., Herrera, L. & Ramírez, A. (2014). *Desarrollo de las habilidades cognitivas con aprendizaje móvil*. Monterrey, México. Editorial: Monte Rey.

Salas, G. (2010). *Pensamiento creativo*. Bogotá. Colombia: Editorial Bogotá

### **Fuentes Hemerográficas**

Ángeles, L. (2015) “*El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años*” (Tesis de pregrado). Universidad San Ignacio de Loyola. Perú.

Cuba, N. & Palpa, E. (2015) *“La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara”*. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Perú.

Izquierdo, R. (2018) *Guía para fomentar la creatividad en los niños de preescolar (4-6 años)*. (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana. Colombia.

Palacios, Y. & Ruiz, R. (2019). *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la institución educativa particular Rafaela de la pasión Veintimilla – Castilla, 2019*. (Tesis de pregrado) Universidad nacional de Piura. Perú

Sánchez, V. (2018), *El juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños de primer grado de educación general básica paralelo “d” sección matutina de la escuela teniente Hugo Ortiz de la ciudad de Loja, periodo 2017-2018*. (Tesis de pregrado). Universidad nacional de Loja. Ecuador.

Vera, D. (2017), *“El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. Emblemático Chordeleg. Período lectivo 2016 – 2017”*. (Tesis de pregrado). Universidad politécnica Salesiana, sede Cuenca. Ecuador.

#### **Fuentes electrónicas.**

Baquero, R. (1997). *Vygotsky y el Aprendizaje Escolar* (Vol. II). Argentina: Aique Grupo.  
Recuperado el 24 de 08 de 2017, de <http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1MQLSN4JP-17YHV2W14J7/art%C3%ADculo.pdf>

- Fuenmayor, G. & Villasmil, Y. (2018). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 9 (22). Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1701/170118859011>
- Girona, F. (2010). Emprender es posible. *Creatividad*. Recuperado de: <http://www.emprenderesposible.org/creatividad>
- López, L. (2014). Los procesos cognitivos. *Artículos Ceril*. Recuperado de: <http://ceril.net/index.php/articulos?id=395#:~:text=Los%20procesos%20cognitivos%20son%20los,cosas%20tan%20cotidianas%20como%20ba%C3%B1arse>.
- Vélez, R. (2013). Las 4 etapas de la creatividad. *Revista Impulso facilitador*. 01(12). Recuperado de: <https://medium.com/@facilitadorimpulsa/las-4-etapas-del-proceso-creativo-seg%C3%BAAn-graham-wallas-d3456b4531ef>

# **ANEXOS**

## FICHA DE OBSERVACION

### APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COGNITIVOS

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

- **Los rompecabezas**

¿El niño reconoce las piezas del rompecabezas?

SI ( ) NO ( )

¿El niño es capaz de armar los rompecabezas?

SI ( ) NO ( )

¿El niño agrupa las piezas según sus características?

SI ( ) NO ( )

- **Las adivinanzas**

¿El niño escucha con atención las adivinanzas?

SI ( ) NO ( )

¿El niño se concentra para dar una respuesta?

SI ( ) NO ( )

¿El niño da respuestas creativas?

SI ( ) NO ( )

- **Los cuentos**

¿El niño escucha con atención los cuentos?

SI ( ) NO ( )

¿El niño relaciona los distintos escenarios que se presentan?

SI ( ) NO ( )

¿El niño imagina con mucha creatividad los escenarios expuestos?

SI ( ) NO ( )

## FICHA DE OBSERVACION

### APLICACIÓN CREATIVIDAD

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

- **Preparación**

¿El niño se interesa por investigar?

SI ( ) NO ( )

¿El niño muestra emoción por conocer nuevas cosas?

SI ( ) NO ( )

¿El niño analiza las situaciones que se le presentan?

SI ( ) NO ( )

- **Incubación**

¿El niño piensa antes de dar alguna respuesta?

SI ( ) NO ( )

¿El niño analiza las situaciones que se le presentan?

SI ( ) NO ( )

¿El niño se muestra inquieto cuando no encuentra respuestas a sus preguntas?

SI ( ) NO ( )

- **Iluminación**

¿El niño resuelve sus inquietudes?

SI ( ) NO ( )

¿El niño muestra satisfacción al lograr sus objetivos?

SI ( ) NO ( )

¿El niño brinda respuestas innovadoras?

SI ( ) NO ( )

- **Verificación**

¿El niño muestra seguridad en sus respuestas?

SI ( ) NO ( )

¿El niño acepta si se equivoca y busca retractarse?

SI ( ) NO ( )

¿El niño busca siempre dar respuestas a sus preguntas?

SI ( ) NO ( )



TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<b>LOS JUEGOS COGNITIVOS Y SU RELACION CON LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 669 FLOR DE MARÍA DRAGO PERSIVALE - HUACHO</b>	<b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿Cómo se relacionan los juegos cognitivos y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho?	<b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar la relación que hay entre los juegos cognitivos y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b> Los juegos cognitivos se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> Los juegos cognitivos -Los Rompecabezas -Adivinanzas -Cuentos	<b>INVESTIGACIÓN</b>  <b>Descriptiva</b>  <b>Correlacional</b>  <b>Intensional</b>  <b>DISEÑO</b> No experimental	<b>MÉTODO</b> Científico  <b>TÉCNICAS</b> Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental  <b>INSTRUMENTOS:</b> Fichas de observación	Población: 161 estudiantes  <b>MUESTRA</b> Muestra: 33 niños de 3 años.
	<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b> ¿Cómo se relacionan los rompecabezas y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho?	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> Determinar la relación que hay entre los rompecabezas y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho  Determinar la relación que hay entre las adivinanzas y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICA</b> Los rompecabezas se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho  Las adivinanzas se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho	<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> <b>La creatividad</b> Preparación  Incubación  Iluminación  Verificación			
	¿Cómo se relacionan las adivinanzas y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho?	Determinar la relación que hay entre las adivinanzas y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho	Los cuentos se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho				
	¿Cómo se relacionan los cuentos y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho?	Determinar la relación que hay entre los cuentos y la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho	Los cuentos se relacionan directamente con la creatividad en los niños de la institución educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho				

