

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN



FACULTAD DE EDUCACIÓN

TESIS

**LOS JUEGOS VISUALES MOTORES EN EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
INICIAL N° 378 EL FARO SANTA MARIA - HUACHO**

Presentada por

Negrillo Guzmán Berenice Diana

Asesor:


Mg. Katerine Ocrospoma Valdivia de Soto
DOCENTE
DNU 381

Mg. Katerine Pamela Ocrospoma Valdivia

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
NIVEL INICIAL ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE**

HUACHO – PERÚ

2021

LOS JUEGOS VISUALES MOTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	1library.co Fuente de Internet	8%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	2%
5	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	www.takey.com Fuente de Internet	1%

**LOS JUEGOS VISUALES MOTORES EN EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
INICIAL N°378 EL FARO SANTA MARIA-HUACHO**

NEGRILLO GUZMAN BERENICE DIANA

TESIS

ASESORA: MG. KATERINE PAMELA OCROSPOMA VALDIVIA

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINOSÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL Y ARTE**

HUACHO

2021

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios y a mis padres, gracias por llevarme por el camino correcto, lo que me hace querer crecer y amarme día a día y utilizar los conocimientos que adquiero para glorificar a mi familia. Gracias a sus esfuerzos y sacrificios me dieron un buen futuro

AGRADECIMIENTO

Damos gracias a Dios por esta oportunidad de vida y la fuerza que a veces nos falta en el crecimiento personal y profesional.

Gracias a nuestros padres por su apoyo incondicional, su trabajo y su ejemplo de humanidad, nos hacen creer que todavía hay padres que predicán con valores.

ÍNDICE

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

CAPÍTULO I:

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 Operacionalizacion 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 Contrastación de Hipótesis	29

CAPÍTULO V:

Discusión

5.1	Discusión de los Resultados.....	27
------------	---	-----------

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1	Conclusiones.....	44
6.2	Recomendaciones.....	45

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

La presente tesis titulada: **Los juegos visuales motores en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 378 el faro Santa María - Huacho**, tuvo como **objetivo principal** determinar la relación de los juegos motores visuales en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N°378 el faro Santa María - huacho, **la metodología** Sabemos que es una progresión de forma ordenada que adjunta normas técnicas fundamentales para el diseño propuesto en el trabajo que se desarrolló en la investigación de logros en los resultados tomados como referencias de diversos autores con un amplio dominio en lo investigado, con el objetivo de darle una descripción adecuada a las variables en la cual por naturaleza son versátiles y a su vez deberán tener una relación entre sí, la misma que se aplicó a una **muestra** estuvo conformada por: 37 niños. Las **conclusiones** muestran que existe relación entre los juegos motores visuales y el desarrollo de la creatividad; relación entre los bloques lógicos de construcción y el desarrollo de la creatividad; relación entre los juegos con montajes lógicos y el desarrollo de la creatividad y relación entre los juegos con encajes y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 378 El faro Santa María - Huacho. La correlación es de magnitud buena.

Palabras Clave:

Juegos Visuales Motores - Creatividad

ABSTRAC

The present thesis entitled: Visual motor games in the development of creativity in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 378 the Santa María - Huacho lighthouse, had as its main objective to determine the relationship of visual motor games in the development of creativity in 5-year-old children of the initial Educational Institution No. 378 the Santa María lighthouse - huacho, the methodology We know that it is an orderly progression that attaches fundamental technical standards for the design proposed in the work that was developed in the investigation of achievements in the results taken as references from various authors with a broad domain in the research, with the aim of giving an adequate description to the variables in which by nature they are versatile and in turn must have a relationship with each other, the same one that was applied to a sample consisted of: 37 children. The conclusions show that there is a relationship between visual motor games and the development of creativity; relationship between logical building blocks and the development of creativity; relationship between games with logical assemblies and the development of creativity and relationship between games with lace and the development of creativity in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 378 El faro Santa María - Huacho. The correlation is of good magnitude.

Keywords:

Visual Games Motors - Creativity

INTRODUCCION

Los juegos visuales son fundamentales para un óptimo desarrollo y fortalecimiento del saber de los niños a través de los sentidos y mediante esta investigación buscamos plantear esta problemática a través de 5 secuencias de acuerdo a la normatividad vigente de la institución iniciando con el planteamiento de problema identificando y analizando por ser un tema de interés pedagógico el cual permitirá mejorar el aprendizaje de los alumnos planteándonos metas a largo y corto plazo según la planificación y cronograma de la investigación, este tema beneficiara a todos los segmentos educativos, para poder describir esta problemática construiremos las referencias teóricas sustente el análisis de trabajo considerando textos, artículos, folletos y pagines de internet resaltando la importancia de estas, a su vez plantearemos un abanico de propuestas sobre el tema estudiado, así mismo poner en ejercicio el análisis para ejecutarlo, así mismo identificaremos la metodología adecuada de acuerdo a las cualidades de la muestra aplicando los cuestionarios pertinentes que será de apoyo para los resultados estadísticos.

Los resultados es el producto de la estadística aplicada en base a la información a través de las tablas y figuras porcentuales.

Las conclusiones y recomendaciones son importantes para obtener

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El ser humano desde las primeras semanas de vida utiliza el juego como medio de aprendizaje para lograr desarrollar sus capacidades tanto motrices como cognitivas, a través de esta investigación buscamos emplear de una forma similar los juegos utilizando los sentidos para alcanzar un despliegue factible para el aprendizaje correcto según el objetivo ya establecido, mediante esta investigación buscamos resaltar la importancia de los juegos visuales en la enseñanza actual y así mejorar los diversos aspectos a trabajar según el planteamiento establecido, resaltando los beneficios en el trabajo con el niño como mejorar y fortalecer la memoria visual, mejora en el aspecto cognitivo, fortalecer y ejercitar la mente en forma general de forma positiva, mejorar la capacidad de prestar atención y a sí mismo una mejor memoria a corto y largo plazo. En el jardín N°378 el Faro Santa María-Huacho se observó las deficiencias en el uso de las técnicas visuales por parte de las maestras lo cual se busca mejorar a través de esta investigación y así lograr un mejor concientización del uso de las del tema planteado. Dentro del planteamiento de la investigación hemos considerado diversos juegos de concentración dirigido a los niños en edad pre-escolar para ello se ha considerado la elaboración de estos recursos así mismo para la aplicación del instrumento los cuales serán estrictamente de observación por la característica cronológica de los niños.

De acuerdo a nuestro planteamiento de problema y la importancia del tema nuestra investigación es factible por el aporte pedagógico que beneficiara a los docentes y a los niños en las diversas áreas cognitivas de su desarrollo.

1.2 . Formulación del problema

1.2.1 Problema general:

¿Cómo se relacionan los juegos motores visuales en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho?

1.2.2 Problemas específicos:

¿Cómo se relacionan los juegos con bloques de construcción en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho?

¿Cómo se relacionan los juegos con montajes lógicos en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho?

¿Cómo se relacionan los juegos con encaje en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación de los juegos motores visuales en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación de los juegos con bloques de construcción en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho.

Determinar la relación de los juegos con montajes lógicos en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho.

Determinar la relación de los juegos con encaje en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho.

1.4. Justificación de la investigación.

Teniendo en cuenta que la educación no es estática y se encuentra en constantes cambios de enfoques pedagógicos y estos cambios deben beneficiar y conllevar a la calidad educativa, por esta razón los docentes deben estar en constante perfeccionamiento en sus áreas curriculares y los únicos beneficiados deben de ser los docentes, para ello los maestros deben innovar nuevas técnicas de trabajo como los juegos visuales motores que va a desarrollar en los niños su desarrollo integral en las diversas áreas estimulando en todo momento su creatividad.

Justificación metodológica.

El propósito de esta investigación es poder proporcionar a los niños nuevas técnicas de trabajo de manera lúdica el cual ellos se sientan motivados en el trabajo que realizan logrando diversas habilidades mentales y motoras, mediante estos juegos el niño aprenderá a solucionar

problemas creando nuevas alternativas logrando de esta manera su autonomía en la toma de decisiones en determinados momentos.

Justificación social

Mediante los juegos visuales motores la estrategia de trabajo será cooperativa lo cual desarrollara la parte social de cada uno de los niños, el trabajo en equipo aporta grandes beneficios en el desarrollo de los valores y los niños pondrán en práctica estos valores en su entorno social, si mucho tiene que ver la parte familiar para reforzar estos aprendizajes para ello se organizara talleres de trabajo donde la comunidad tendrá opción de participar y construir materiales en bien de la institución.

1.5 Delimitaciones del estudio.

El jardín N° 378 se encuentra en el distrito de Santa María, es un distrito principalmente dedicado al cultivo de productos menores y cuenta con una población regular, la dirección es la avenida Francisco Bolognesi 444 – A ubicado en el Faro, es de tipo escolarizado y atiende en el turno de mañana y está sujeta a la administración del sector público, actualmente tiene 52 niños matriculados a cargo de tres maestras en tres aulas.

Viabilidad del estudio

Los juegos es la acción más valiosa que tiene el ser humano para conocer su entorno, desarrollar múltiples habilidades y socializarse, es el recurso que utiliza la pedagogía para que los niños aprendan de forma lúdica y entretenida, en tal sentido el tema analizado ayuda a los niños a asimilar sus saberes desarrollando sus posibilidades intelectuales teniendo como base los sentidos favoreciendo la creatividad por tal motivo es indispensable aplicarlo en las aulas para desarrollar de forma óptima el aprendizaje de los estudiantes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Nivel Internacional

(Céspedes, 2011) En el planteamiento de esta tesis el autor busca darnos a conocer el aspecto fundamental de la estimulación de forma temprana en los niños de educación básica y así obtener y estimular los diversos beneficios como el desarrollo psicológico del niño, en el aspecto de la motricidad, un desarrollo fisiológico adecuado y una buena relación con su entorno, sin embargo también nos habla de lo elemental que es no forzar al niño al momento de querer estimular las diversas capacidades motoras y dando prioridad a las limitaciones que presente por la edad y tomando cada trabajo en el momento propicio, mediante esta investigación podremos llegar a las siguientes conclusiones dado como algo fundamental el uso adecuado de diversas estrategias para lograr una adecuada estimulación temprana teniendo la adecuada consideración de que las capacidades y facilidad de aprendizaje futuro dependerá de un adecuado estímulo en sus primeros años, así mismo los docentes deberán capacitarse y contar con las herramientas adecuadas para lograr el objetivo planteado.

(Mamani, 2011) Por medio de esta investigación podremos observar la relación que existe entre las actividades lúdicas y la adecuada progresión en el aspecto psicomotor del niño, a sabiendas que el juego es una manera que emplea el ser humano desde las primeras semanas de vida como un medio de aprendizaje en los diversos aspectos tanto cognitivos como motrices. Por este medio el maestro va a utilizar el juego como una herramienta para lograr una adecuada conexión con los dicentes y así lograr un aprendizaje adecuado según los planeamientos establecidos a ejecutar según el régimen al se esté valiendo el docente por lo tanto podemos llegar a las siguientes conclusiones el juego es un instrumento de despliegue pedagógico por le

cual vamos a desarrollar las diversas capacidades del niño, a su vez resaltar el fundamentalismo que este aporta para lograr un óptimo desarrollo en el aspecto cognitivo, en el desarrollo emocional, social, psicomotor por ende podemos decir que el juego va de la mano con la psicomotricidad y sin este no obtendríamos un desarrollo óptimo en este aspecto recalando en todo momento su función de este con los infantes.

(Bermúdez, 2015) Se recalca en esta investigación la importancia de los juegos visuales motores no solo en las diversas capacidades motoras que este nos otorga como parte de los beneficios de emplearlo en una planificación curricular sino también con simplicidad vamos a lograr captar de forma eficaz la atención de los infantes y poder trabajar de una forma conjunta para lograr un aprendizaje significativo en estos mismos, por ende podemos recalcar de una forma genérica a los juegos visuales motores como una herramienta fundamental que los docentes pueden emplear para lograr una progresión constante en los diversos aspectos motores y cognitivos en los docentes y a si lograr un desarrollo genérico según lo planteado en el curricular, a través de esto podremos llegar a las siguientes conclusiones. Vamos a emplear a los juegos visuales motores como un instrumento fundamental que los docentes podrán contar para así desarrollar de forma óptima las diversas capacidades cognitivas y motrices que vamos a utilizar al momento de realizar la actividad en sí, también nos recalca la facilidad con la que podremos llamar la atención de los niños logrando así un trabajo de forma conjunta.

A nivel Nacional

(Arzola, 2018) Según esta tesis el autor considera que el juego es uno de los canales más relevantes que necesita el hombre para su desarrollo de manera natural juega desde el vientre por medio del cual explora y conoce el mundo que le rodea, esta actividad innata debe ser libre y espontánea. Los juegos motores ayudan al desarrollo de habilidades en la motricidad gruesa del niño de acá parte la investigación y llego a la conclusión que al poner en práctica los juegos

motores en el alumnado se vio un progreso óptimo en la psicomotricidad gruesa a sí mismo un cambio positivo en la coordinación global y lateralidad de los niños, a su vez logrando una progresión óptima en el dominio del espacio temporal y resaltando mediante este estudio que los juegos motores son una forma óptima de lograr una progresión adecuada adaptándose al planeamiento curricular establecido y logrando cumplir así los objetivos planteados.

(Rosales, 2014) Podemos interpretar la idea planteado del autor en esta tesis dando la importancia a los juegos en la enseñanza de los niños, sabiendo que estas tareas lúdicas que realiza el individuo desde las primeras semanas de vida lo vamos a emplear como herramienta refiriéndonos de forma específica a los juegos motores, mediante estos vamos a buscar un desarrollo en la parte coordinativa del alumno dando énfasis a las habilidades motoras gruesas de forma coordinativa mediante esto podemos llegar a la deducción que esta actividades motores se conectan de forma significativa en aumento de la coordinación dinámica gruesa obteniendo un desarrollo óptimo en los alumnos a si mismo se notó una gran diferencia en este aspecto cuando se empezó a aplicar los juegos motores gruesos no solo mejorando en lo planteado sino en otros aspectos como la parte motriz en una forma global o es desarrollo y dominio del espacio temporal que rodea al niño.

(Cacñahuaray, Mancco 2013) En la tesis presentada el investigador busca dar a exponer de la importancia de estas actividades motoras para el despliegue de los estudiantes en los diversos aspectos tanto cognitivos como motrices y a su vez poder usar en su vida de forma cotidiana los conocimientos aprendidos, estos mismos juegos los vamos a emplear como una herramienta fundamental en la educación física logrando mejorar de forma estratégica las capacidades motoras gruesas, de coordinación y el dominio del espacio temporal, por lo tanto podemos llegar a las siguientes conclusiones. Se demuestra de forma asertiva una relación entre los

juegos motores y la educación física, empleándolo como un instrumento para lograr un aprendizaje eficiente en el aspecto cognitivo procedimental y actitudinal.

2.2 Bases teóricas

Variable Juegos Visuales Motores

El Juego

El juego es una actividad empleada como un medio para la recreación, en el cual podremos fortalecer las diversas capacidades tanto fisiológicas como cognitivas en los que participen busquen un objetivo en conjunto y a su vez siguiendo las normas y reglas establecidas en este mismo. (Madeiros, 2005)

Los juegos desde un punto lúdico parte de las experiencias individuales en el aspecto creativo, a través de la cual se va a posibilitar de forma progresiva a las dimensiones interponiendo otros elementos comunicativos, estéticos, cognitivos y éticos entrelazadas teniendo como referente el ambiente en el cual se está trabajando o el objetivo que se plantea a lograr mediante el juego. Jiménez (2009)

El juego es una actividad la cual se desarrolla desde las primeras semanas de vida y en la cual va a desarrollas sus primeros aprendizaje de forma autónoma considerando este como una de las actividades mas puras que desarrolla el hombre desde las primeras edades de su ser. (Froebel 2003)

Importancia del Juego

Un elemento primordial para un optimo desarrollo del ser, siendo a través de este una forma de interacción donde las diversas formas comunicativas y de acción intervienen de una forma

igualitaria volviéndose esta por ende una forma flexible y a su vez integradoras con la cual se iniciara un proceso de forma natural de adherencia y adquisición de diversas habilidades de forma específica y saberes referidos a la contextualización en la cual e va a desarrollar el juego y de las normativas de este, teniendo en consideración los recursos y elementos en el ámbito psicológico que podremos rescatar de este. (Ortega, 1992)

Una visión distinta al mundo que va de desde las ideologías internas del ser, buscaremos exteriorizarla mediante el juego y a su vez vemos a ver el entorno que nos rodea y lo vamos a interiorizar hacia nosotros mismos, por ende mediante el juego nosotros vamos a ver el mundo de acorde a nuestra imaginación y expresar nuestras ideas obteniendo un desarrollo de la creatividad de forma óptima y desarrollando las diversas capacidades cognitivas dependiendo de las normativas planteadas en el juego a seguir. (Zabalza, 1987)

El juego es un recipiente lleno de aprendizajes previos y de gran estimulación para lograr adquirir una mayor firmeza y dominios de los saberes para lograr un mejor proceso de aprendizaje a medida que vallan progresando en su vida académica, resaltando la importancia de estos para adquirir una buena base en su niñez. (Bruner, 1983)

Los Juegos Visuales Motores

Esta estrategia de trabajo es innovadora para la niñez con la intención que aprendan de manera lúdica y se encuentren motivados desarrollando capacidades de concentración mediante actividades que a su vez el niño se vuelve más analítico y sea capaz de hacer síntesis, a su vez mediante esta metodología de trabajo logren mejorar tanto las capacidades físicas como cognitivas empleando el constante error y aprendizaje y perfeccionamiento de las capacidades practicadas a si logrando una mejora constante demostrando la eficacia de esta herramienta a la hora de buscar un aprendizaje significativo a corto o largo plazo. (Essy, 2012)

Los ejercicios visuales motores tanto en un contexto educativo como social son de eje fundamental para el desarrollo del niño tanto en el aspecto educativo como en la vida de forma global, durante la actividad el participante tendrá una actividad de forma activa, fijando la atención y manteniendo esta durante el proceso planteado que se aplican desde el punto de partida hasta la conclusión del mismo captando la concentración de los participantes en todo momento, también lograr un aprendizaje a través del factor error y volver a intentarlo hasta lograr el objetivo planteado. Salcedo (2012)

Importancia de los Juegos Visuales Motores

Las actividades lúdicas en una forma activa desarrollan una buena parte de las facultades del dicente ya que por medio de esta tomaran una conciencia activa de la realidad a través de la acción, el razonamiento y juicio que se verán desarrollados mediante la actividad del juego. Se podrá definir como un proceso de adaptación a su entorno calificando como un proceso de aprendizaje. El docente actuara como un facilitador de las actividades lúdicas que el niño va a realizar para lograr un desarrollo personal pleno. (Padilla, 2002).

El desarrollo motriz se produce debido a las diversas necesidades a nivel fisiológico y social que presentan los niños de temprana, el dicente deberá poder moverse con mayor fluidez y ser más exacto en el conjunto de movimientos coordinados por lo que mediante a diversas actividades lúdicas deberá de perfeccionarlos de manera progresiva, logrando con el tiempo una mejor coordinación, equilibrio y desplazamientos, entonces tendremos en conocimiento la importancia de la motricidad para desarrollar las diversas capacidades del infante. (Martínez, 2000)

Características

- El punto en el que se va a empezar a trabajar se da desde visión en aspecto sensorial.
- El dicente debe ya tener un desarrollo en la destreza viso motora.

- Es una herramienta que busca la autonomía del niño en la actividad logrando un entorno y aspecto creativo tanto en lo fisiológico (progresión y mejoría en el aspecto motor, sensorial, muscular, etc.) como cognitivo sabiendo que el niño pondrá todo su ingenio creativo e imaginativo para llevar de una forma divertida para el y a su vez optima en niveles de sociales para la actividad realizada.
- Se refleja en la actividad el cumulo de experiencias que ha desarrollado con el tiempo tanto a niveles educativos como sociales.
- Tiene un gran valor a niveles sociales puesto que va a ayudar a desarrollar hábitos de solidaridad y ayuda, poder enfrentar a las diversas situaciones que la vida le podrá plantear y por tanto logrará obtener un conocimiento mas enfocado a la realidad que se vive de forma cotidiana en la sociedad.
- Se puede emplear como una herramienta para desarrollar el aspecto afectivo del niño, lo que será de utilidad al psicólogo y educador, sobre todo para lograr una mejor comunicación a la hora de expresar los sentimientos u problemas que el dicente pueda tener.
- Desarrollará la flexibilidad del dicente y la adaptabilidad a su entorno.
- Esta actividad lúdica es muy valorada porque pone al dicente en relación y contexto de diversas situaciones adultas tanto en la primera como en la segunda infancia.
- Mediante el juego el niño aprende diversos valores sociales como el relacionarse mejor con su entorno o la importancia y valor de los compañeros que lo rodean a si logrando un desarrollo óptimo en los aspectos esenciales y a si iniciando un medio transformador en la socialización. (Pilla, 2014)

Áreas de los Juegos Motores

-Área socio-afectivas: Mediante esta área permitirá al infante a llevar un mejor dominio de sus emociones permitiendo afrontar las dificultades que pueda tener, permitiendo una mejor capacidad de adaptación y socialización con su entorno.

-Área motora: Lograremos desarrollar las diversas capacidades físicas del cuerpo tanto como en el aspecto muscular como en la progresión beneficiosa en la motricidad fina y gruesa para así lograr cumplir los objetivos de enseñanza trazados por el docente.

-Área cognitiva: Vamos a lograr mejorar el pensamiento en si logrando una mayor claridad y visión de la realidad, sabiendo afrontar los diversos conflictos cognitivos y a su vez logrando alumnos más racionales, dentro de esta vamos a mejorar de forma los aspectos coordinativos y lógicos.

-Área del lenguaje: Obtendremos una ampliación en el vocablo del niño logrando así un mayor dominio de la palabra convirtiéndose en una persona más crítica y expresiva sabiendo manifestar sus ideas y sentimientos. (Uzcategui, 2012)

Clasificación de los Juegos Motores

Los cubos: Vamos a tener como objetivo la clasificación de cubos dentro de un contenedor (caja) en el cual solo va a encajar de forma exacta de acorde a la cantidad de cubos dados, vamos a contar con cubos de diversos colores o variaciones de tamaño y también podremos emplearlos mediante los colores a formar pequeñas figuras según lo planeado para la sesión.

La Clasificación: La finalidad es hacer una clasificación de diversos objetos de tamaño pequeño y ordenarlos de forma que concorde en cajones de madera, en cada una tendrá compartimientos de seis o cuatro. Elegiremos cada objeto según cada niño pues serán empleados por lo que usen de forma frecuente para el juego cotidiano, estos pueden ser tales

como pequeñas esferas, aros, objetos pequeños, ropa para muñecas. El infante tendrá la potestad de elegir el compartimiento en el cual desee colocar los objetos empleados, También podremos ser nosotros los que elegimos en donde se va a determinar en donde se podrá cada objeto mediante una etiqueta con alguna figura, color o nombre que lo diferencie al momento de su clasificación.

Las Formas en Madera (encajes planos): Podemos emplear como un ejemplo a la práctica de recortar formas, constituidas por una docena de tablillas de 25 x 15 cm, en esta tablilla vamos a recortar diversas formas, mediante estos ejercicios la dificultad podrá aumentar al momento de recortar fragmentos en mayor cantidad, el objetivo general va a ser que el niño coloque cada fragmento en los orificios. De manera consecutiva vamos a colocar otra tablilla por debajo de la ya recortada como un medio facilitador que hará que ayudara al dicente durante el ejercicio.

El Cosido: Las actividades lúdicas denominadas de cosido emplean un lugar fundamental en la fröbelianas. Es una herramienta muy útil para poder lograr un óptimo desarrollo en las coordinaciones manuales, visuales y sensomotrices, muy al margen de atención, la lógica y otras funciones mentales. De forma habitual se practica con papel o cartón, se deja que los niños taladren mediante un punzón los puntos establecidos sobre los contornos del dibujo dado. Se empleará hilos de diversos colores y agujas resistentes para atravesar los orificios. (Decroly, 2002)

Juegos Mecánicos: Derivado principalmente para trabajar con niños de mas edad que entienden las formas y les dan el valor adecuado a objetos ya construidos, dentro de estos tendremos los barquitos, trenes, aviones, molinos, etc. Estos objetos el niño podrá ponerlos en movimiento o darles el uso adecuado según su imaginación pudiendo relacionaros con otros juguetes dando un reflejo de la realidad según su idea. (Decroly, 2002)

Dimensiones de la variable Juegos Visuales Motores

Los Bloques de Construcción:

Como una herramienta a emplear en el aspecto lúdico lo podremos emplear en niños menos avanzados, tenemos las cajas, dentro de ellas vamos a encontrar los bolos, en otra caja vamos a encontrar los bloques de madera con un tamaño menos proporcionado a la de un ladrillo convencional, en una tercera caja vamos a encontrar el famoso puzle que son unos cubos que se emplean para un juego de concentración y paciencia de acorde a la imaginación del infante, por último en una última caja encontraremos unas latas que serán empleadas de acorde a la imaginación del niño tanto para usarla en un juego de construcción o para derribarla con un balón, como un ejemplo del uso y aporte en el aspecto personal del niño vamos a dejar caer todo los instrumentos que se encontraban en cada caja, le pediremos al niño que los guarde de forma adecuada para así lograr un trabajo de forma subconsciente que le será útil en su desarrollo social, podremos implicarle alguna dificultad para así hacer el trabajo más ameno y agradable para el infante como colocar las cajas a cierta altura y obligar al infante a emplear alguna silla para alcanzar o poder poner a largas distancias y hacer que el niño corra a guardarlos logrando así un desarrollo en los aspecto motriz, luego de hacer que el niño guarde los materiales se le incita a hacer una clasificación propia de los objetos y hacer pequeñas construcciones con ellos de acorde a la imaginación del niño, y luego de emplearlos hacer que los vuelva a guardar de forma clasificatoria y ordenada obteniendo que a largo plazo cada que emplee los objetos los guarde de forma autónoma.

El Encaje:

La finalidad es como su nombre lo dice buscar encajar de forma adecuada cajas cubicas de tamaño decreciente para así lograr que encaje cada uno de ellos, a su vez sabemos que estos cubos no van a contar con una cara en un lado determinado, este tipo de juego y sistema de encaje se estableció en algunos materiales de juego como muñecos o carritos de carrera que deben encajar las piezas de forma óptima para lograr la forma buscada, también contamos con figuras en forma ovalada atornillados por el centro dejando espacio para encajar con otros de esta misma forma delante o de manera posterior. El material más empleado con los infantes son cubos abiertos dentro de una caja y con una figura o símbolo determinado para al encajarlo lograr algo determinado, en estos casos mayormente son 5 cubos en el cual el cubo céntrico va a contar con un mayor tamaño (30 cm).

Juegos de Construcción y Montaje:

Vamos a darle mayor énfasis al aspecto imaginativo tanto de forma lógica como reflexiva, dando la libertad al niño de poder disponer de las piezas u herramientas dadas para poder citarlas a su gusto o también le podremos imponer las reglas y lograr algún objetivo. O podremos darle algún orden según sea lo que se quiera construir. (Decroly, 2002)

Variable Creatividad

La Creatividad

El proceso creativo en un ser es la actitud que se realiza tanto de forma consciente como inconsciente, a través de esto podremos crear algo de forma individual que favorecerá el desarrollo del ser en los diversos aspectos personales y sociales. Es la cualidad que posee cada

ser para poder afrontar y darle una solución adecuada a los diversos problemas que puedan enfrentar en el día a día. (Reyes, 2013)

Se considera a la creatividad como una conducta netamente de ser y a través de ella obtendremos seres que encajen de forma adecuada para relacionarse con su comunidad y poder afrontar las diversas situaciones que se puedan presentar. Podremos tomar como una referencia acertada a la conducta como un indicador de la creatividad de la persona, el autor abala su teoría con una corriente científica cuyo objetivo es identificar de forma descriptiva los rasgos de la personalidad que puedan actuar como indicador de la creatividad. (Fernández, 1968)

La creatividad y su influencia en el desarrollo de la personalidad

Cualquier acción que para el ser de un resultado nuevo ya sea una exteriorización del mundo que nos dé como efecto una acción creativa, algún pensamiento o sentimiento que actué dentro del propio ser fomentando una visión distinta del mundo. (Vygotsky, 2008).

El ser humano por naturaleza posee la facultad creativa que le permite tener una visión distinta de las cosas, creando cosas con originalidad, flexibilidad y fluidez, con ayuda de valores en el aspecto material y los diversos saberes que posee podrá satisfacer diversas necesidades personales que necesite y a su vez tener una visión social. (Castro, 2005)

Importancia de la Creatividad

Considerando a la creatividad como una capacidad de lo más fundamental y prioritaria del ser destacando la importancia que posee en la vida sabiendo que es la que le permitirá crear cosas totalmente nuevas y a su vez poder partir de cosas ya creadas dándoles un enfoque novedoso. Sabiendo de la capacidad del hombre de emplear lo que le rodea a sus propias necesidades entonces podremos comprender la importancia de la creatividad para el ser,

sabiendo que es la capacidad de innovar con ideologías nuevas en todos los aspectos y así mejorando su entorno social y a su vez su capacidad socializadora. (Sánchez, 2013).

Etapas del proceso creativo

En referencia a la creatividad vamos a tomar los siguientes factores.

-Exploración: En esta etapa vamos plantear las diversas problemáticas que podremos atravesar y buscar darles una definición concreta, este proceso se hará presente mediante la concentración.

-Sobreexplotación: Vamos a indagar nuevas alternativas para afrontar la problemática planteado, haremos una indagación general de este problema de forma repetitiva. Podremos reconocer este punto por la sensación de desorden a la hora de posibles soluciones.

-Bloqueo: Obtendremos una sensación de saturación debido a una indagación constante de la problemática. Podremos reconocerlo por la sensación de fatiga, frustración. (Parra, 2003),

Dimensiones de la creatividad

-Nivel innovador: Es la habilidad de entender otras ideologías y pensamientos adaptándolos a nuestras ideas y a su vez perfeccionándolas dando nuestros propios aportes buscando una progresión y mejora de esta misma.

-Nivel expresivo: Es la libertad de exponer nuestras ideas sin una guía ni un fin específico de por medio, logrando a su vez mejorar nuestra capacidad de expresarnos libremente a nivel social, un claro ejemplo sería un dibujo de forma espontánea que nos enseñan los infantes.

-Nivel inventivo: Es la forma como el ser ve e interpreta las cosas según sus propias ideas y criterios dándole el enfoque que más se adapte a sus pensamientos.

-Nivel productivo: Es la preocupación del ser por saber que sus ideologías tienen un efecto positivo según lo planteado a realizar. (Lema, 2013)

2.3 Bases Filosóficas

Fundamentación pedagógica

El proceso educativo en épocas actuales a cambiado mucho a comparación de épocas en donde se buscaba principalmente tener un dominio completo de los dicentes, donde el pedagogo transmitía y el infante solo recaudaba la información como algo absoluto, mas en tiempos modernos se a cambiado de forma drástica esta visión en la pedagogía buscando desarrollar el juicio critico y reflexivo de los alumnos para a si lograr un entorno mas social entre los compañeros y una mejor confraternización con el docente buscando una enseñanza activa donde se valla despejando dudas según vullan surgiendo y a si favorecer un entorno social logrando con esto no solo una mejor enseñanza hacia los dicentes sino que puedan desarrollar una mayor facilidad de socializar con su entorno. (Ferreiro & Teberosky, 1999)

Fundamentación axiológica

Mediante el aprendizaje el infante podrá desarrollar diversos procesos y en los diversos aspectos para desarrollarse de forma integral tanto en los procesos mentales, poder ser una persona social y saber relacionarse con el entorno que lo rodea, tomando como punto de referencia las diversas conceptualizaciones, reforzándolas y observando cada uno de los valores universales mediante la escritura, la capacidad del pensamiento, el aspecto creativo e imaginativo logrando la capacidad de autonomía del infante siendo capaz de tomar sus propias decisiones en las diversas realidades que viva de forma futura y en conjunto logrando una sociedad autónoma, armoniosa, pacífica y democrática. (Aguilar, 2012).

2.4 Definición conceptos

El Juego

El juego es una actividad empleada como un medio para la recreación, en el cual podremos fortalecer las diversas capacidades tanto fisiológicas como cognitivas en los que participen

buscaran un objetivo en conjunto y a su vez siguiendo las normas y reglas establecidas en este mismo. (Madeiros, 2005)

Los Juegos Visuales Motores

Esta estrategia de trabajo es innovadora para la niñez con la intención que aprendan de manera lúdica y se encuentren motivados desarrollando capacidades de concentración mediante actividades que a su vez el niño se vuelve más analítico y sea capaz de hacer síntesis, a su vez mediante esta metodología de trabajo logren mejorar tanto las capacidades físicas como cognitivas empleando el constante error y aprendizaje y perfeccionamiento de las capacidades practicadas a si logrando una mejora constante demostrando la eficacia de esta herramienta a la hora de buscar un aprendizaje significativo a corto o largo plazo. (Essy, 2012)

La Creatividad

El proceso creativo en un ser es la actitud que se realiza tanto de forma consciente como inconsciente, a través de esto podremos crear algo de forma individual que favorecerá el desarrollo del ser en los diversos aspectos personales y sociales. Es la cualidad que posee cada ser para poder afrontar y darle una solución adecuada a los diversos problemas que puedan enfrentar en el día a día. (Reyes, 2013)

2.5 Formulación de las hipótesis

2.5.1 Hipótesis general

Los juegos motores visuales están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho.

2.5.2 Hipótesis específicas

Los bloques lógicos de construcción están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho.

Los juegos con montajes lógicos están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho.

Los juegos con encaje están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho.

Variable	Concepto	Dimensión	Indicadores	Instrumento
Juegos Visuales motores	Esta estrategia de trabajo es innovadora para la niñez con la intención que aprendan de manera lúdica y se encuentren motivados desarrollando capacidades de concentración mediante actividades que a su vez el niño se vuelve más analítico y sea capaz de hacer síntesis, a su vez mediante esta metodología de trabajo logren mejorar tanto las	Bloques de construcción. El encaje.	-Propiciar aprendizajes de análisis y síntesis. -Estimular el progreso de la imaginación.	Observación

<p>Creatividad</p>	<p>capacidades físicas como cognitivas empleando el constante error y aprendizaje (Essy, 2012)</p> <p>El proceso creativo en un ser es la actitud que se realiza tanto de forma consciente como inconsciente, a través de esto podremos crear algo de forma individual que favorecerá el desarrollo del ser en los diversos aspectos personales y sociales. Es la cualidad que posee cada ser para poder afrontar y darle una solución adecuada a los diversos problemas que puedan enfrentar en el día a día. (Reyes, 2013)</p>	<p>Juegos de construcción y montaje lógico.</p> <p>Nivel innovador</p> <p>-Nivel expresivo</p> <p>Nivel inventivo</p>	<p>-Favorece la coordinación óculo-manual.</p> <p>-Ayuda a la concentración del niño.</p> <p>-Desarrolla el aspecto lógico.</p> <p>-Construye libremente fortaleciendo sus ideas.</p> <p>-Perfecciona ideas en base a creado.</p> <p>-Desarrolla habilidades para mejorar aspectos mentales.</p> <p>-Manifiesta sus ideas con claridad.</p> <p>-Mejora sus habilidades de comunicación.</p>	<p>Hojas de aplicación</p> <p>Cuaderno de evidencias.</p> <p>Observación</p> <p>Hojas de aplicación</p> <p>Cuaderno de evidencias.</p>
--------------------	--	---	---	--

		Nivel productivo	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrolla habilidades con ideas nuevas. -Experimenta situaciones cotidianas. -Produce ideas novedosas. -Experimenta circunstancias para la resolución del problema 	
--	--	------------------	---	--

2.5 Operación de Variable

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

Sabemos que es una progresión de forma ordenada que adjunta normas técnicas fundamentales para el diseño propuesto en el trabajo que se desarrolló en la investigación de logros en los resultados tomados como referencias de diversos autores con un amplio dominio en lo investigado, con el objetivo de darle una descripción adecuada a las variables en la cual por naturaleza son versátiles y a su vez deberán tener una relación entre sí.

3.2 Tipo de la Investigación

Los temas considerados para el análisis del trabajo son de suma importancia para el trabajo educativo, los juegos viso motores busca el progreso cognitivo en los estudiantes al crearles conflictos mentales de manera lúdica dentro de las actividades lo cual favorece incrementar nuevos conocimientos en los niños por esta razón observamos una conexión significativa con la creatividad propiciando en los niños habilidades que le ayudaran en su vida futura, en base a estos temas se ha hecho una recopilación de información para describir las dos variables.

3.1.2. Diseño de la investigación

Mediante esta investigación vamos a buscar la conceptualización de cada elemento que hemos tenido consideración en el planteamiento del problema, a su vez vamos a ver que conexión directa tienen el uno con el otro, al poder describir cada teoría el objetivo será

recolectar los conceptos básicos y a su vez las caracterizaciones y definiciones de múltiples autores para lograr llegar a una conclusión concreta al finalizar el trabajo.

3.2 Población y muestra

Poblacion

Considerando que el universo en su totalidad son de 93 alumnos de diversas edades ubicados

Muestra

Para el análisis de los datos el muestreo fue considerado de manera voluntaria en salón de cinco años por considerar las características en común entre los estudiantes con un total de 37 niños.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de Datos

Los medios y herramientas que emplearemos en esta investigación van a ir de acorde al índole del trabajo y de las variables, por esta razón hemos optado por emplear fichas de inspección a los infantes debido a su edad y caracterización que posee cada uno de ellos, El docente de aula fue un facilitador en lo que se pudo necesitar facilitándonos los cuadernos de verificación de los estudiantes y las fichas sociales para poder ver la realidad y vida diaria de cada docente así también como el cuaderno de anécdotas.

Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Juegos con bloques de construcción		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Juegos con montajes lógicos		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16

Juegos con encajes	4	Bajo Moderado Alto	4 -7 8 -11 12 -16
Los juego visuales motores	12	Bajo Moderado Alto	12 -23 24 -35 36 -48

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Innovador		4	Bajo Moderado Alto	4 -7 8 -11 12 -16
Expresivo		4	Bajo Moderado Alto	4 -7 8 -11 12 -16
Inventivo		4	Bajo Moderado Alto	4 -7 8 -11 12 -16
Productivo		4	Bajo Moderado Alto	4 -7 8 -11 12 -16
La creatividad		16	Bajo Moderado Alto	16 -31 32 -47 48 -64

CONFIABILIDAD

Los juego visuales motores

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,756	12

La creatividad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,803	16

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

Tabla 3

		Los juego visuales motores			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	6	16,2	16,2	16,2
	Bajo	7	18,9	18,9	35,1
	Moderado	24	64,9	64,9	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Fuente: I.E.Inicial N°378 El faro.

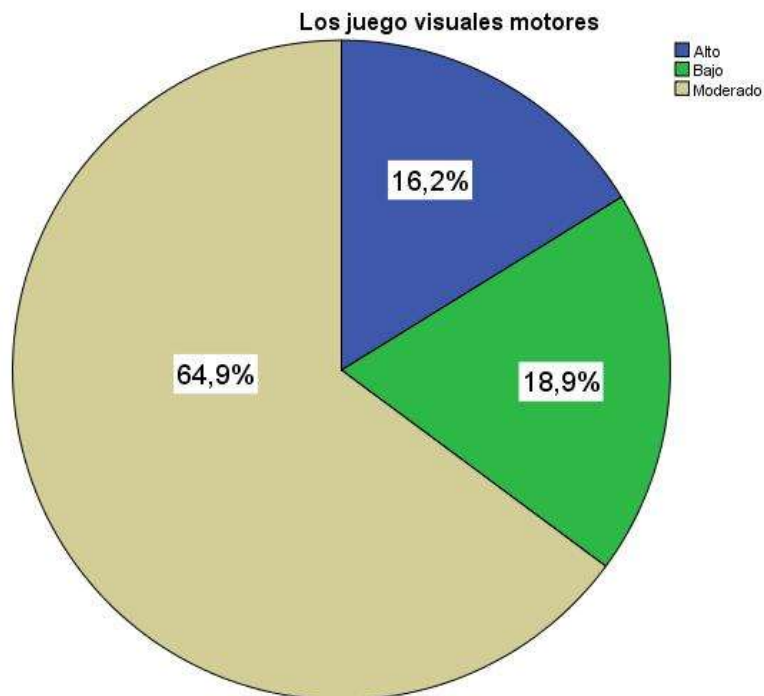


Figura 1

De la fig. 1, un 64,9% de los niños de 5 años de la I.E.Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho alcanzaron un nivel moderado en la variable Juegos visuales motores, un 18,9% adquirieron un nivel bajo y un 16,2% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 4

Juegos con bloques de construcción					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	8	21,6	21,6	21,6
	Bajo	7	18,9	18,9	40,5
	Moderado	22	59,5	59,5	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Fuente: I.E.Inicial N°378 El faro.

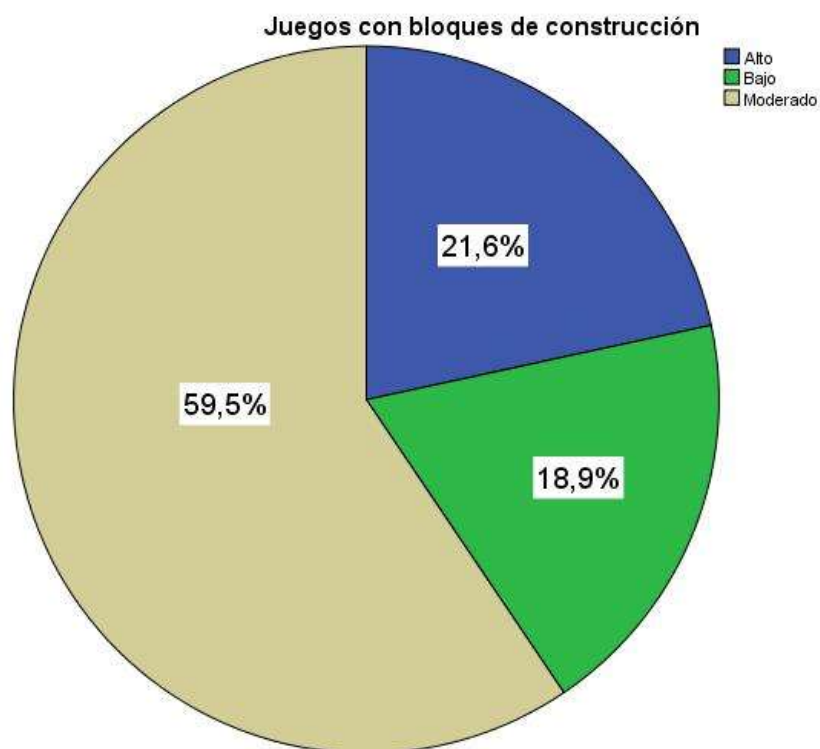


Figura 2

De la fig. 2, un 59,5% de los niños de 5 años de la I.E.Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho alcanzaron un nivel moderado en la dimensión Juegos con bloques de construcción, un 21,6% adquirieron un nivel alto y un 18,9% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 5

Juegos con montajes lógicos					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válidos	Alto	10	27,0	27,0	27,0
	Bajo	7	18,9	18,9	45,9
	Moderado	20	54,1	54,1	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Fuente: I.E.Inicial N°378 El faro.

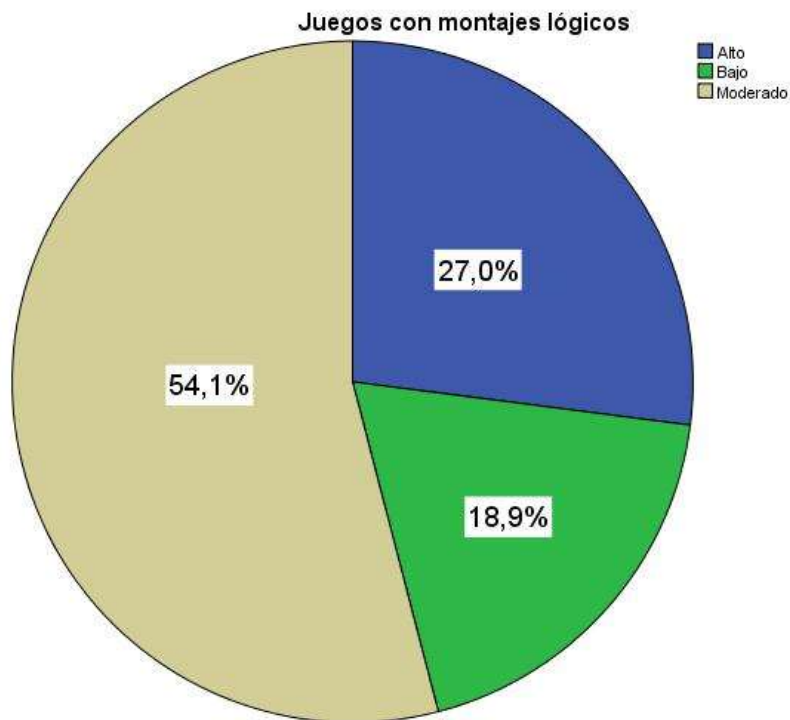


Figura 3

De la fig. 3, un 54,1% de los niños de 5 años de la I.E.Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho alcanzaron un nivel moderado en la dimensión Juegos con montajes lógicos, un 27,0% adquirieron un nivel alto y un 18,9% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 6

Juegos con encajes				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	8	21,6	21,6
	Bajo	12	32,4	54,1
	Moderado	17	45,9	100,0
	Total	37	100,0	100,0

Fuente: I.E.Inicial N°378 El faro.

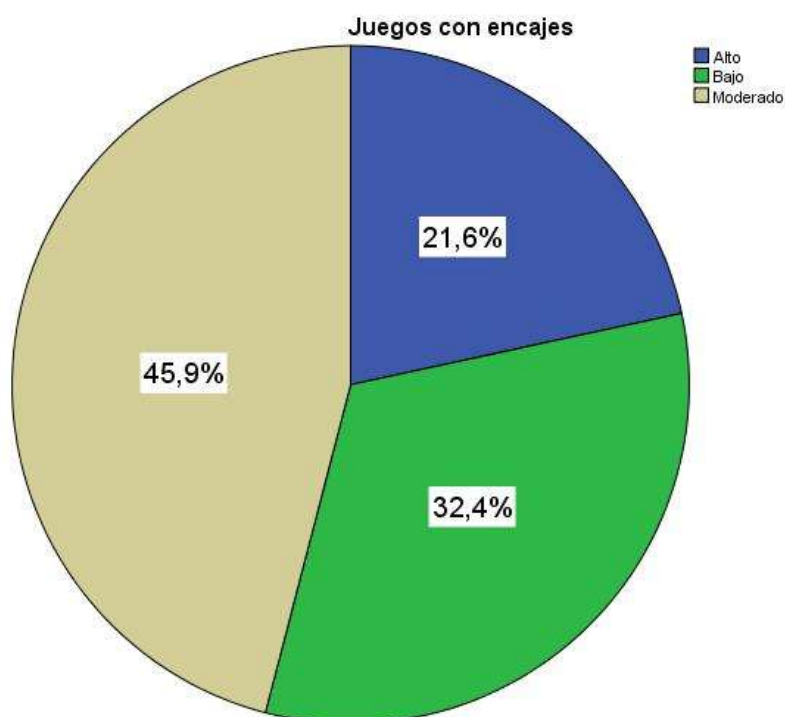


Figura 4

De la fig. 4, un 45,9% de los niños de 5 años de la I.E.Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho alcanzaron un nivel moderado en la dimensión Juegos con encajes, un 32,4% adquirieron un nivel bajo y un 21,6% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 7

La creatividad				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	14	37,8	37,8
	Bajo	5	13,5	51,4
	Moderado	18	48,6	100,0
	Total	37	100,0	100,0

Fuente: I.E.Inicial N°378 El faro.

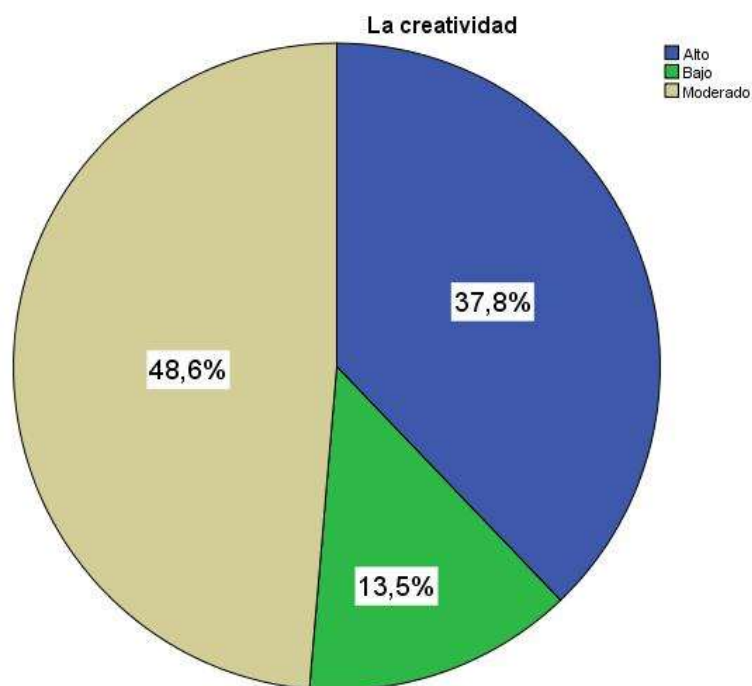


Figura 5

De la fig. 5, un 48,6% de los niños de 5 años de la I.E.Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho alcanzaron un nivel moderado en la variable creatividad, un 37,8% adquirieron un nivel alto y un 13,5% obtuvieron un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Los juegos motores visuales están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho.

H₀: Los juegos motores visuales no están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho.

Tabla 8

Los juegos motores visuales y el desarrollo de la creatividad

		Correlaciones		
			Los juego visuales motores	La creatividad
Rho de Spearman	Los juego visuales motores	Coeficiente de correlación	1,000	,670**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	37	37
	La creatividad	Coeficiente de correlación	,670**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	37	37

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 8 muestra una correlación de $r = 0,670$, con una 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 motores visuales y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho. La correlación es de magnitud buena.

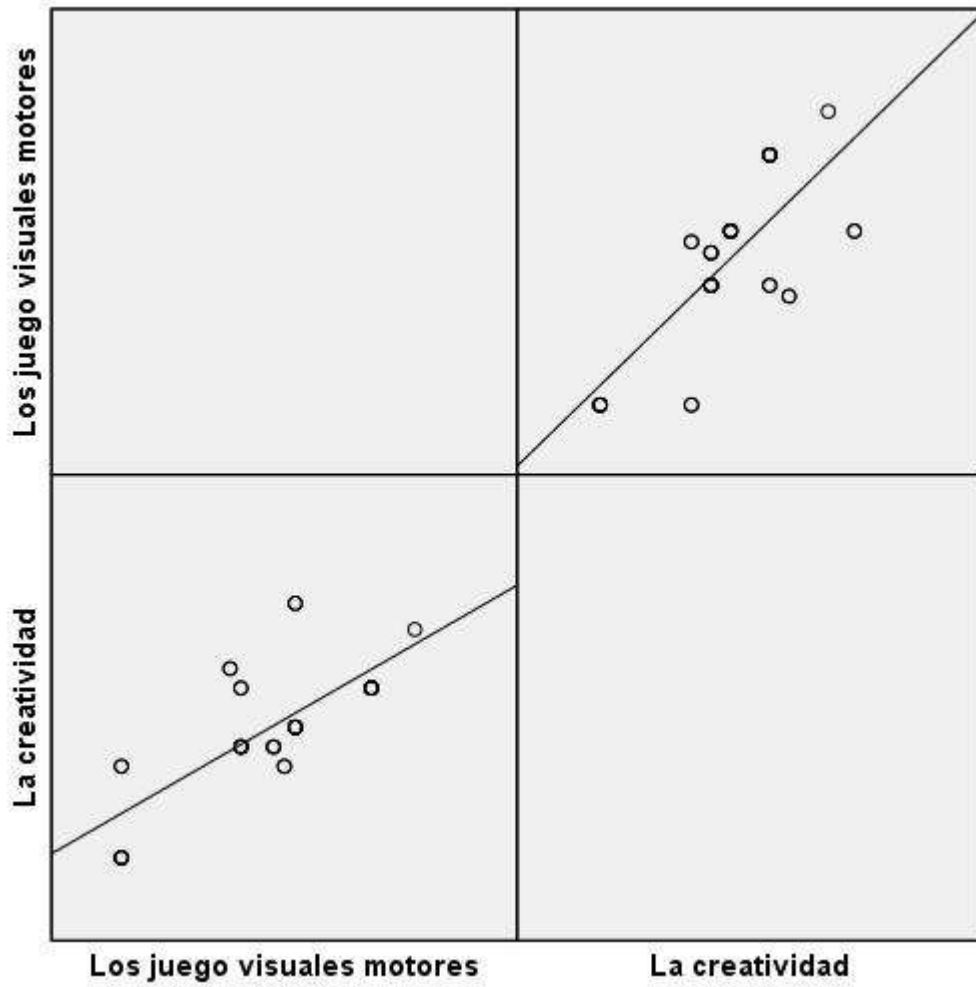


Figura 6. Los juegos motores visuales y el desarrollo de la creatividad.

Hipótesis específica 1

H1: Los bloques lógicos de construcción están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho.

H0: Los bloques lógicos de construcción no están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho.

Tabla 9

Los bloques lógicos de construcción y el desarrollo de la creatividad

		Correlaciones		
			Juegos con bloques de construcción	La creatividad
Rho de Spearman	Juegos con bloques de construcción	Coefficiente de correlación	1,000	,595**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	37	37
	La creatividad	Coefficiente de correlación	,595**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	37	37

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 9 muestra una correlación de $r = 0,595$, 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 bloques lógicos de construcción y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho. La correlación es de magnitud moderada.

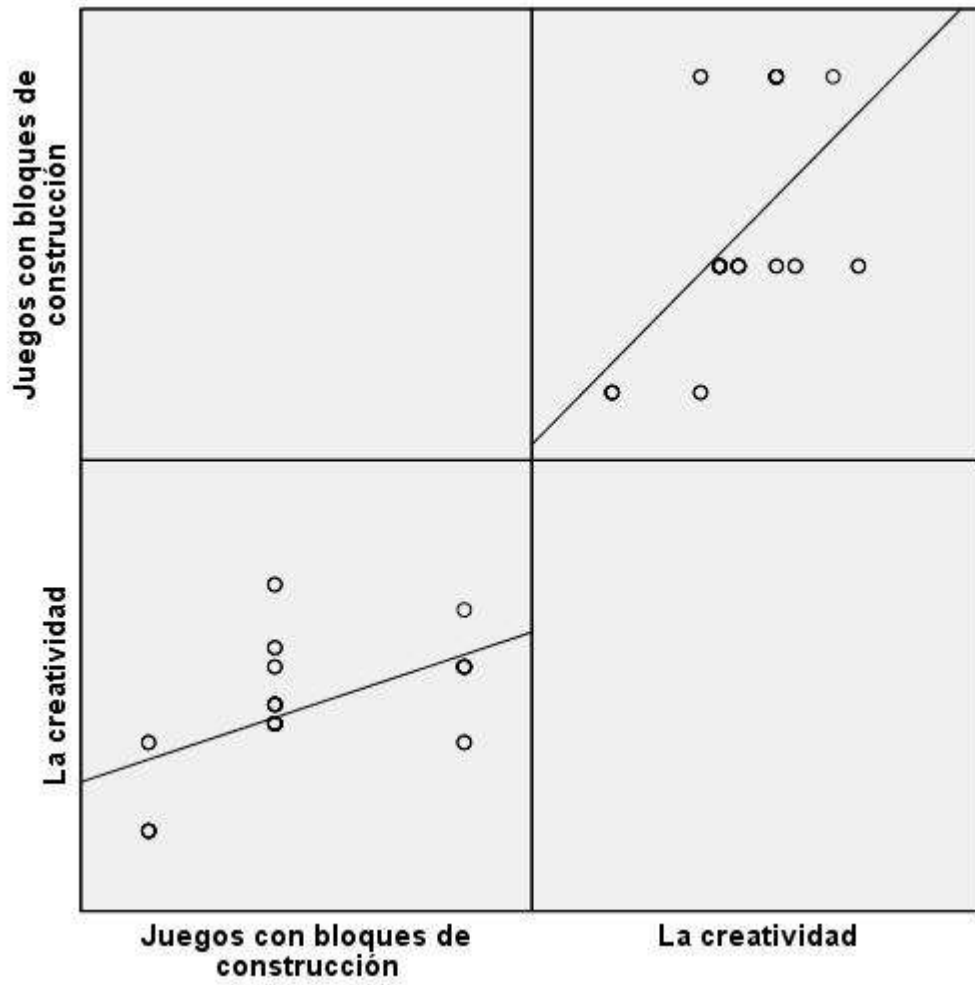


Figura 7. Los bloques lógicos de construcción y el desarrollo de la creatividad.

Hipótesis específica 2

H2: Los juegos con montajes lógicos están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho.

H0: Los juegos con montajes lógicos no están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho.

Tabla 10

Los juegos con montajes lógicos y el desarrollo de la creatividad

Correlaciones

		Juegos con montajes lógicos	La creatividad
Rho de Spearman	Juegos con montajes lógicos	1,000	,701**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	37
	La creatividad	,701**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	37	37

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 10 muestra una correlación de $r= 0,701$, 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 los juegos con montajes lógicos y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho. La correlación es de magnitud buena.

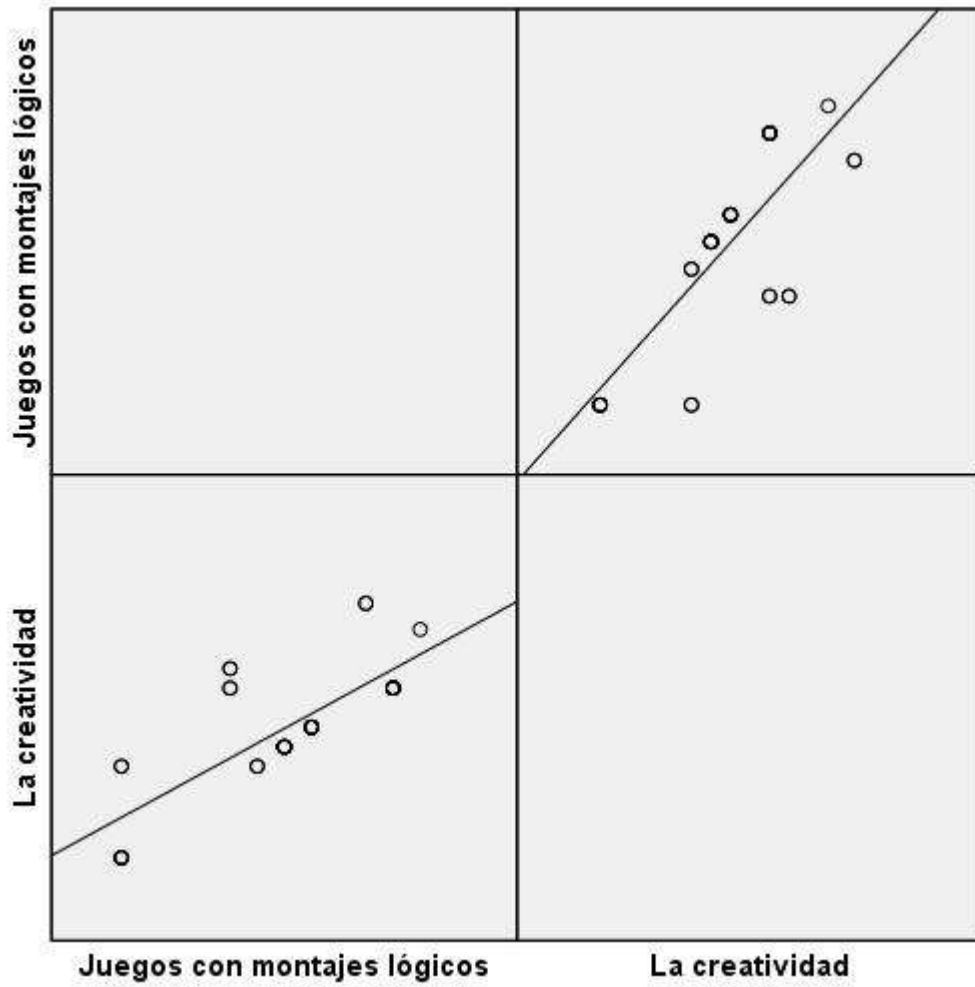


Figura 8. Los juegos con montajes lógicos y el desarrollo de la creatividad

Hipótesis específica 3

H3: Los juegos con encaje están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho.

H0: Los juegos con encaje no están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho.

Tabla 11

Los juegos con encaje y el desarrollo de la creatividad

		Correlaciones		
		Juegos con encajes	La creatividad	
Rho de Spearman	Juegos con encajes			
		Coeficiente de correlación	1,000	,677**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N	37	37	
La creatividad				
		Coeficiente de correlación	,677**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
	N	37	37	

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 11 muestra una correlación de $r= 0,677$, con un 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 los juegos con encajes y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho. La correlación es de magnitud buena.

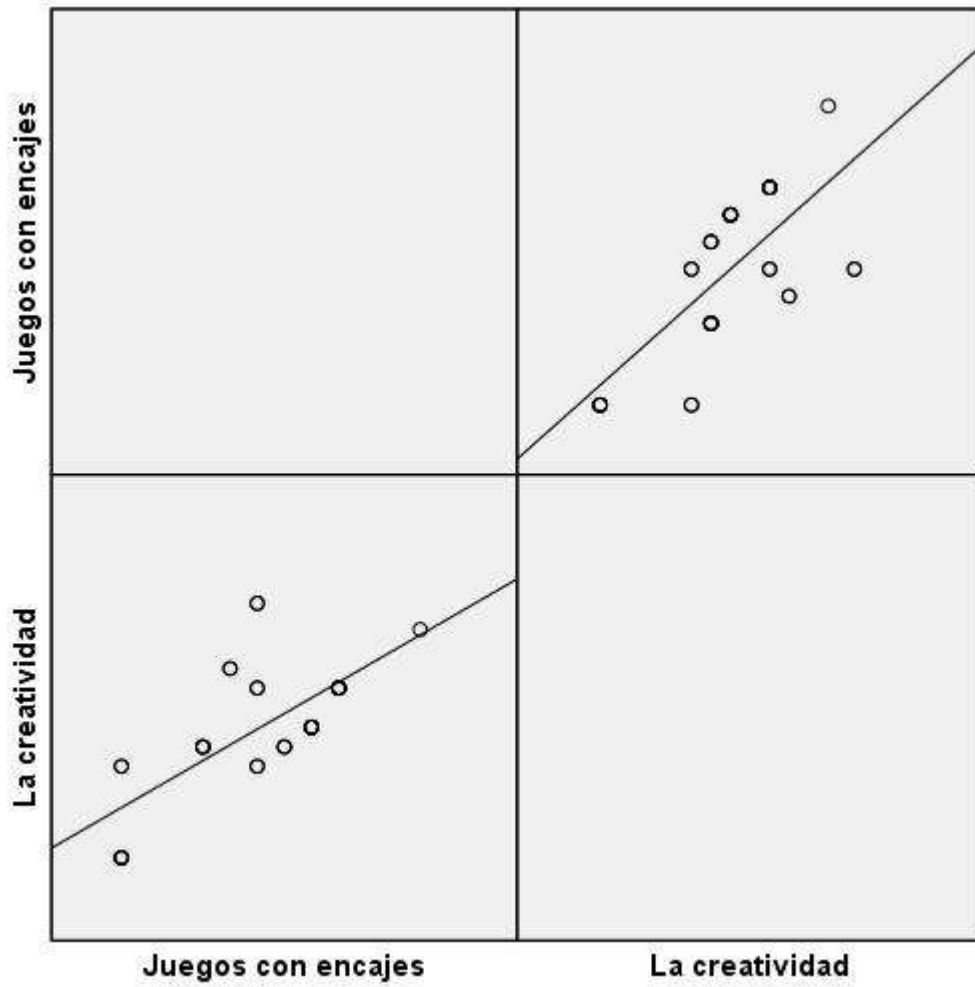


Figura 9. Los juegos con encaje y el desarrollo de la creatividad

CAPITULO V
DISCUSION

5.1 Discusión

Los niños necesitan comprender los conocimientos para que desplieguen sus propias destrezas intelectuales en base a sus experiencias sensoriales fortaleciendo su atención para ello se debe fomentar actividades por medio de los juegos motores visuales para que desarrolle su creatividad, a **(Céspedes, 2011)** es fundamental el uso adecuado de diversas estrategias para lograr una adecuada estimulación temprana, para **(Mamani, 2011)**, a su vez resaltar el fundamentalismo que este aporta para lograr un óptimo desarrollo en el aspecto cognitivo, en el desarrollo emocional, social, psicomotor por ende podemos decir que el juego va de la mano con la psicomotricidad y sin este no obtendríamos un desarrollo óptimo en este aspecto recalcando en todo momento su función de este con los infantes, para **(Bermúdez, 2015)** Vamos a emplear a los juegos visuales motores como un instrumento fundamental que los docentes podrán contar para así desarrollar de forma óptima las diversas capacidades cognitivas y motrices que vamos a utilizar al momento de realizar la actividad en sí, a nivel nacional tenemos a **(Arzola, 2018)** Según esta tesis el autor considera que el individuo juega desde el vientre por medio del cual explora y conoce el mundo que le rodea, esta actividad innata debe ser libre y espontánea. cumplir así los objetivos planteados, así mismo **(Rosales, 2014)** Podemos interpretar la idea planteado del autor en esta tesis dando la importancia a los juegos en la enseñanza de los niños, que realiza el ser humano desde las primeras semanas de vida, así mismo **(Cacñahuaray, Mancco 2013)** En la tesis presentada el investigador busca dar a conocer la importancia de los juegos para el desarrollo del niño en los diversos aspectos tanto cognitivos como motrices y a su vez poder usar en su vida de forma cotidiana los conocimientos aprendidos,

CAPITULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

1. **Primera:** Existe relación entre los juegos motores visuales y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho. La correlación es de magnitud buena.
2. **Segunda:** Existe relación entre los bloques lógicos de construcción y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho. La correlación es de magnitud moderada.
3. **Tercera:** Existe relación entre los juegos con montajes lógicos y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho. La correlación es de magnitud buena.
4. **Cuarta:** Existe relación entre los juegos con encajes y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°378 El faro Santa María-Huacho. La correlación es de magnitud buena.

5.2 Recomendaciones

Propiciar en el aula los juegos motores visuales para mejorar el desempeño de los niños en clases y a su vez estimular la creatividad y la coordinación manual y pedal, así mismo aplicar estos juegos dentro del aprendizaje.

Realizar programas dentro del horario escolar con propuestas de actividades de juego para ayudar a fortalecer las coordinaciones y la atención, donde se debe incluir guías de recursos didácticos que promuevan la atención y facilite el trabajo de las educadoras dentro del aula y fuera de ella.

CAPÍTULO VII:

REFERENCIAS

FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Fuentes Bibliográficas:

(Arzola, 2018) “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial”

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE: Maestra en Educación, Universidad Particular Cesar Vallejo-Perú

(ROSALES, 2014)” JUEGOS MOTORES PARA EL APRESTAMIENTO DE LA COORDINACIÓN DINÁMICA GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DEL J.N.P. “KYODAI” DE PIO PATA– EL TAMBO” TESIS PARA OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIADO EN EDUCACION ESPECIALIDAD: EDUCACION FISICA Y PSICOMOTRICIDAD, Universidad Nacional del Centro del Perú – Perú

(Cacñahuaray, Mancco 2013) “LOS JUEGOS MOTORES Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DEL 3° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EXPERIMENTAL N°1278 UGEL 06, LA MOLINA, 2012.”TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIADO EN EDUCACION, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Valle-Perú

(Céspedes, 2011) “LA ESTIMULACIÓN OPORTUNA INCIDE EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN VISOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LOS JARDINES FISCALES, DEL SECTOR UTE N°3, DE LA CIUDAD DE QUITO, DURANTE EL AÑO

LECTIVO 2010 - 2011 “. TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIADO EN EDUCACION, Universidad Central del Ecuador-Ecuador.

(Mamani, 2011) “SIGNIFICACIONES DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN EDUCACION INICIAL”. TESIS PARA OBTAR POR EL GRADO DE LICENCIADO EN EDUCACION, Universidad Mayor de San Andrés-Bolivia.

(Bermúdez, 2015) “LOS JUEGOS VISUALES MOTORES EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN, EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LOS PARALELOS “G” Y “H”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR – GUSTAVO EGÜEZ” DE LA CIUDAD DE AMBATO” TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIADO EN EDUCACION, Universidad Técnica de Ambato-Ecuador.

Reyes, A. (2013). Tesis “El Debate dramatizado y el desarrollo de capacidades creativas de estudiantes en el curso taller de comunicación integral en la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos”. Lima – Perú.

Fuentes Hemerográficas:

Madeiras, B. (2005). La organización de los contenidos en el jardín de los infantes. Buenos Aires: Coihue.

Jiménez, C. A. (2009). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Bogotá: Mesa Redonda.

ORTEGA RUIZ, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla: Alfar.

ZABALZA, M. Á. (1987). Áreas, medios y evaluación en la educación infantil. Madrid: Narcea.

Bruner, J. (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. Gran Bretaña: Preschool Playgroups.

Pilla. (2014). El Juego en el Proceso de Interaprendizaje en los niños (as) del Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Naciones Unidas” de la Parroquia Urbana Pelileo Grande, del Cantón Pelileo, provincia de Tungurahua. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Decroly, O. (2002). El Juego Educativo - Iniciación a la actividad Intelectual y Motriz.

Madrid: Morata, S.L.

Salcedo (2012. Juegos). Visuales Motores. *Mundo Infantil*. 2 (3-4.)

Pilla. (2014). El Juego en el Proceso de Interaprendizaje en los niños (as) del Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Naciones Unidas” de la Parroquia Urbana Pelileo Grande, del Cantón Pelileo, provincia de Tungurahua. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Padilla, G. (2002). Psicología del Aprendizaje. México: UNAM

Martínez, E. (2000). Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad. Almería: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Almería.

Linaza, J. L., & Maldonado, A. (1990). Juego y desarrollo infantil. JA García Madruga

FERNÁNDEZ HUERTA, J. (1968). ¿Cómo desarrollar la originalidad y la inventiva del alumno durante la escolaridad? En Didáctica. Volumen 2 de la Enciclopedia Tiempo y Educación. Capítulo 3. Madrid: Compañía Bibliográfica Española.

Castro, L. (2005). Diccionario de ciencias de la educación. Lima: Seguro Editores.

Vygotsky, L. S. (2005). Imaginación y creación en la edad infantil. Lima: Educap.

Parra, L. (2010). Ambiente y Creatividad en la educación preescolar. Quito: LEXUS.

Fuentes Electrónicas:

Froebel, F. (2003). La educación del hombre. Biblioteca virtual. Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf>

Uzcategui, J. (28 de Febrero de 2012). Slideshare. Recuperado el 23 de Enero de 2014, de Juegos Visuales Motores: <http://es.slideshare.net/jessicauzcategui2012/juegos-visuales-motores>

Sánchez, E. (2013). Importancia de la Creatividad. Obtenido de <http://www.importancia.org/creatividad.php>

Lema, R. (2013). El uso del material didáctico concreto en el desarrollo de la creatividad en los niños-niñas de 4 a 5 años. Obtenido de http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5117/1/tpv_2013_384.pdf

ANEXOS

Guía de observación dirigida a los niños

Variable Juegos Visuales Motores

1) Propicia aprendizaje de análisis y síntesis?

SI

NO

2) Estimula el progreso de la imaginación?

SI

NO

3) Favorece la coordinación óculo-manual?

SI

NO

4) ¿Ayuda a la concentración del niño?

SI

NO

5) Desarrolla el aspecto lógico?

SI

NO

6) Contribuye libremente fortaleciendo sus ideas?

SI

NO

Variable Creatividad

1) Experimenta circunstancias para la resolución de problemas?

SI

NO

2) Perfecciona ideas en base a lo creado?

SI

NO

3) Desarrolla habilidades para mejorar aspectos mentales?

SI

NO

4) Manifiesta sus ideas con claridad?

SI

NO

5) Mejora sus habilidades de comunicación?

SI

NO

6) Desarrolla habilidades con ideas nuevas?

SI

NO

7) Experimenta situaciones cotidianas?

SI

NO

8) Produce ideas novedosas?

SI

NO

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
LOS JUEGOS VISUALES MOTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°378 EL FARO SANTA MARÍA-HUACHO	<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos motores visuales en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos con bloques de construcción en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos con montajes lógicos en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos con encaje en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación de los juegos motores visuales en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la relación de los juegos con bloques de construcción en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho.</p> <p>Determinar la relación de los juegos con montajes lógicos en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho.</p> <p>Determinar la relación de los juegos con encaje en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Los juegos motores visuales están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>Los bloques lógicos de construcción están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho.</p> <p>Los juegos con montajes lógicos están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho.</p> <p>Los juegos con encaje están directamente relacionados con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n°378 el faro santa maría-huacho.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>LOS JUEGOS VISUALES MOTORES</p> <p>Juegos con bloques de construcción</p> <p>Juegos con montajes lógicos</p> <p>Juegos con encajes</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>LA CREATIVIDAD</p> <p>Nivel innovador</p> <p>-Nivel expresivo</p> <p>Nivel inventivo</p> <p>Nivel productivo</p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Descriptiva</p> <p>Correlacional</p> <p>DISEÑO</p> <p>No experimental</p>	<p>MÉTODO</p> <p>Científico</p> <p>TÉCNICAS</p> <p>Aplicación de encuestas a estudiantes</p> <p>Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental</p> <p>INSTRUMENTOS:</p> <p>Formato de encuestas.</p> <p>Guía de Observación</p> <p>Cuadros estadísticos</p> <p>Libreta de notas</p>	<p>ALUMNOS</p> <p>Población: 93</p> <p>Muestra: 37</p> <p>MUESTRA</p> <p>Estudiantes de 5 años</p>