

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN-TARAPOTO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES - RIOJA

ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**VALORACIÓN DOCENTE DEL POTENCIAL DE LOS
JUEGOS EDUCATIVOS Y SU RELACIÓN CON LAS
CAPACIDADES CREATIVAS DE LOS NIÑOS DEL
SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL
ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LAS INSTITUCIONES
EDUCATIVAS URBANAS DEL DISTRITO DE RIOJA,
AÑO 2009**

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

TESISTAS : Br. Isidro Araujo Maldonado

: Br. Jorge Ruiz Vega

ASESOR : Lic. M.Sc. Roydichan Olano Arévalo

**RIOJA – PERÚ
2010**

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicada: A mi querida y recordada mamá **Graciela Maldonado Celiz**, que con su trabajo, dedicación y ayuda incondicional permitió que yo sea una persona útil a la sociedad, integrándome humildemente a esta noble carrera profesional.

Isidro Araujo Maldonado.

El presente trabajo investigatorio está dedicado con mucho cariño a mis padres: **Luciano Ruiz Acuña y María Vega Díaz** a quienes les agradezco infinitamente por su apoyo mutuo que me brindaron cada día durante mi formación profesional, permitiéndome lograr este anhelo soñado.

Jorge Ruiz Vega.

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo está dedicado con mucho respeto y agradecimiento a nuestros profesores de la Facultad de Educación y Humanidades – Rioja de la UNSM-T, quienes nos orientaron sin nada de egoísmos para que nosotros podamos hacer realidad nuestra anhelada carrera profesional.

Al personal Directivo, Administrativo, Docentes y Alumnos del Sexto grado de Educación Primaria de las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja, específicamente a la I.E. N° 00537 “Matilde del Águila Velásquez” y a la I.E. N° 00536 “Manuel Segundo del Águila Velásquez”, por su apoyo brindado en la ejecución del Proyecto de Investigación.

A nuestro asesor Lic. M.Sc. Roydichan Olano Arévalo por su dedicación y orientación profesional acertada en el desarrollo de nuestro Proyecto e Informe de Tesis.

Isidro y Jorge.

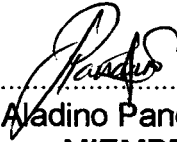
JURADO



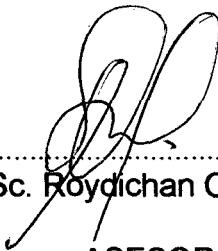
Lic. Mg. Rossana Rocío Salvatierra Juro
PRESIDENTE



Lic. Carlos Alberto Flores Cruz.
SECRETARIO



Lic. Aladino Panduro Salas.
MIEMBRO



Lic. M.Sc. Roydichan Olano Arévalo
ASESOR

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTO.....	III
JURADO EXAMINADOR	IV
ÍNDICE.....	V
RESUMEN	IX
ABSTRACT	XI

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.1. Antecedentes y formulación del problema	14
1.2. Definición del problema	15
1.3. Enunciado del problema	16
2. MARCO TEÓRICO	17
2.1. Antecedentes de la investigación	17
2.2. Definición de términos	20
2.3. Bases teóricas	21
2.3.1. Sustentación teórica de los juegos educativos.....	21
2.3.1.1. El juego en el proceso educativo.....	21
2.3.1.2. Los juegos en la Escuela Primaria.	23
2.3.1.3. Requisitos del profesor para la enseñanza del juego.....	25
2.3.1.4. Didáctica de la enseñanza de los juegos	27
2.3.1.5. Teorías del juego.....	28
2.3.2. Sustentación teórica de las capacidades creativas.....	35
2.3.2.1. La creatividad.	35
2.3.2.2. Conceptos sobre la creatividad.....	37

2.3.2.3.	El pensamiento convergente y divergente	40
2.3.2.4.	El profesor que favorece la creatividad	40
2.3.2.5.	Ambientes adecuados para la creatividad.....	40
2.3.2.6.	Razones para participar en el desarrollo de la creatividad.....	41
2.3.2.7.	¿Cómo promover la creatividad en los educandos?.....	42
2.3.2.8.	Educar en la creatividad.....	43
2.3.2.9.	Cualidades de la persona creativa	43
2.3.2.10.	Relación entre el juego y la creatividad.....	44
2.4.	Hipótesis	45
2.4.1.	Hipótesis Alternativa.....	45
2.4.2.	Hipótesis nula	45
2.5.	Sistema de variables.....	46
2.5.1.	Variable independiente	46
2.5.1.1.	Definición conceptual.....	46
2.5.1.2.	Definición operacional	46
2.5.1.3.	Operacionalización	46
2.5.2.	Variable dependiente	47
2.5.2.1.	Definición conceptual.....	47
2.5.2.2.	Definición operacional	47
2.5.2.3.	Operacionalización	47
2.5.3.	Variables intervinientes	48
2.5.4.	Escala de medición	48
2.6.	Objetivos	49
2.6.1.	Objetivo general	49
2.6.2.	Objetivos específicos	49

CAPÍTULO II

MATERIALES Y MÉTODOS

1. Población	51
2. Muestra.....	51
3. Ámbito geográfico	52
4. Diseño de contrastación	52
5. Procedimientos y técnicas	53
5.1. Procedimientos	53
5.2. Técnicas.....	53
6. Instrumentos	53
6.1. Instrumentos de recolección de datos	53
6.2. Instrumentos de procesamiento de datos	54
7. Prueba de hipótesis	56

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Cuadro N° 01. Comprobación del grado de relación entre la valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado-zona urbana	59
Cuadro N° 02. Valoración docente del potencial de los juegos educativos en las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja	60
Cuadro N° 03. Percepción de los niños del sexto grado respecto a la valoración que tienen sus docentes en los juegos educativos	61
Cuadro N° 04. Capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria del área de comunicación en las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja.....	63
Cuadro N° 05. Relación entre el nivel de valoración docente y las capacidades creativas de los alumnos del sexto grado de Educación Primaria en las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja.....	65

CAPÍTULO IV

Discusión de resultados	68
Conclusiones.....	73
Recomendaciones.....	75
Referencias bibliográficas	76

ANEXOS

Anexo N° 01. Encuesta dirigida a docentes de Educación Primaria	80
Anexo N° 02. Cuestionario para docentes, instrumento para evaluar la valoración docente del potencial de los juegos educativos y su relación con las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria del área de comunicación	81
Anexo N° 03. Cuestionario para estudiantes, instrumento para evaluar la valoración docente del potencial de los juegos educativos y su relación con las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación.....	83
Anexo N° 04. Escala para medir las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria del área de comunicación en las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja en el año 2009 (Escala Williams adaptada).	85
Anexo N° 05. Validación de los instrumentos de recolección de datos matriz de validación de la escala de valoración del potencial de los juegos educativos	87
Anexo N° 06. Confiabilidad de la consistencia interna del instrumento de medición “test para medir la valoración docente del potencial de los juegos educativos”	91
Anexo N° 07. Confiabilidad de la consistencia interna del instrumento de medición “test para medir las capacidades creativas de los alumnos del sexto grado”	93
Anexo N° 08. Iconografía	95
Anexo N° 09. Constancias de ejecución.	101

RESUMEN

La presente investigación está orientada a valorar la potencialidad de los juegos educativos y comprender su relación con las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación en las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja.

El **problema** materia de investigación se evidencia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje que se convierte en su objeto de estudio, puesto que en las Instituciones Educativas de Educación Primaria de nuestro contexto, en lo que respecta a las estrategias para fomentar las capacidades creativas, muy poco se emplea la estrategia de los juegos educativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las diferentes áreas curriculares del Nivel Primaria.

Para resolver este problema, se empezó por conocer a plenitud las estrategias didácticas empleadas por los docentes del Nivel Primaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y se midió el grado de valoración que estos asignan al potencial de los juegos educativos a fin de comprender el desarrollo de las capacidades creativas de los alumnos de Educación Primaria en el área urbana del distrito de Rioja.

El presente estudio tiene por **objetivo**, determinar la relación entre el nivel de valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación de las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja en el año 2009.

La **hipótesis** contrastada resultó ser la alterna, es decir se demostró que existe una relación directamente proporcional entre el nivel de valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación de las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja en el año 2009.

Los **resultados** obtenidos producto de la aplicación de las fórmulas estadísticas (prueba Chi Cuadrada) para la verificación de la hipótesis, obteniéndose un valor calculado de $\chi_c^2 = 12,634$ y un valor tabular de $\chi_t^2 = 9,48$, verificando que el valor calculado es mayor que el tabular, el cual permite aceptar la hipótesis alterna con un 95% de confianza.

Finalmente los alcances de la investigación permiten valorar cuán importante es aplicar los juegos educativos en las actividades de aprendizaje llevadas a cabo diariamente por los docentes en las aulas de Educación Primaria, favoreciendo una educación desarrolladora y auto realizadora(creativa), en la cual no solamente resultaría valioso el aprendizaje de nuevas habilidades y estrategias de trabajo, sino que el niño adquiriría una serie de actitudes que le enriquecerían como personas de bien, útiles a la sociedad.

ABSTRACT

This research is development to value the potential of educational games and understand their relationship with the creative skills of children in the sixth grade of elementary school in the area of communication in the urban educational institutions of Rioja`s district.

The problem research is evident in the process of teaching learning which becomes the object of study, in the educational institutions of primary education in our context, according the strategies to show creative skills, very little used educational games strategy in the process of teaching - learning curriculum different areas of the primary level.

To star to solve this problem, we started to know teaching strategies used by the teachers of the primary level education in the process teaching - learning, and evaluate the degree of assessment which these map to the potential of educational games with the objective of understanding the development of the creative skills of pupils in primary education in the urban area of Rioja`s district.

The present investigation has the main objective of determine the relationship between the level of teaching assessment of the potential educational games and creative skills of children in the sixth grade of elementary school in the area of communication of the educative institutions of the urban area of the district of Rioja in 2009.

The contrasted hypothesis was the alternate, it showed that exist a directly proportional relationship between the level of teaching assessment of the potential educational games and creative skills of children in the sixth grade of elementary school in the area of communication of urban education institutions of the district of Rioja in 2009.

The results obtained for the application of statistics formula is (Chi square test) for the verification of the hypothesis, obtaining a calculated value of $\chi_c^2 = 12,634$ and a tabular value $\chi_t^2 = 9,48$, verifying that the calculated value is greater than the tabular, which allows you to accept the hypothesis value alternates with 95% confidence.

At the end the assess of the investigation let us how important is to aplicate the educational games in learning activities carried out daily by teachers in primary education, helping to a development education and auto realized (creative), which not only learning new skills and strategies of work would be valuable, but that the child would ad quire a number of attitudes that will enrich as well, useful to society.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. ANTECEDENTES Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Actualmente a nivel mundial como parte de una educación modernizada se necesita implantar una educación basada en el desarrollo de diferentes potencialidades conceptuales, procedimentales y actitudinales propios de los niños y niñas, pero sin embargo se habla de un desarrollo creativo basado netamente a través de la formación integral del alumno es decir a través de un desarrollo estructurado de conocimientos; pero si observamos sus necesidades e intereses, nos damos cuenta que se trata de una transmisión de conocimientos de forma arbitraria y vertical, (profesor – alumno), notándose así de alguna manera un aprendizaje memorístico, dejando a un lado la parte creativa del educando.

En el Perú, ya en la década del 70 se había propuesto como un perfil del educando el aspecto creativo, sin embargo este no fue trabajado adecuadamente; por lo que finalmente sólo quedó como una frase y finalmente fue desechada, hoy día en el marco de la emergencia educativa se ha vuelto mencionar sobre la necesidad de desarrollar la creatividad; como en el pasado, los docentes, la escuela; no cuentan con las herramientas ni la preparación adecuada para desarrollar ésta.

El Ministerio de Educación hasta nuestros días no ha hecho un análisis exhaustivo de la realidad netamente creativa que tienen los niños y niñas de las diferentes escuelas de Educación primaria, por el contrario, el Ministerio sólo se muestra como un sistema que da las “recetas”, que los alumnos deben cumplir como algo que está establecido, permitiendo que los profesores se conviertan en meros transmisores de conocimientos, opiniones, ideas y propósitos, haciendo que el alumno se vea limitado en sus capacidades creativas, siendo urgente la necesidad de utilizar diferentes e innovadoras técnicas, para que ellos mismos sean los propios protagonistas en el desarrollo de sus capacidades.

En la provincia de Rioja, la ocupación principal de las personas es la actividad agrícola, específicamente el cultivo de arroz, café y otros productos en menor proporción. Tal es el caso que gran parte de los educandos no son orientados por sus padres en las tareas escolares, manifestándose un bajo rendimiento estudiantil evidenciándose en las aulas de las Instituciones Educativas de Educación Primaria, notándose que la mayoría de los docentes se dedican a orientar en forma memorística todo tipo de aprendizaje, sea cual sea la técnica y/o estrategia que utilicen.

Específicamente en las Instituciones Educativas del distrito de Rioja se ha evidenciado mediante una encuesta aplicada a los docentes de Educación Primaria en cuatro Instituciones de la zona urbana en el año 2008 (ver anexo N° 01), encuesta que buscaba conocer las estrategias didácticas que emplea el profesor en su actividad educativa y su repercusión en el desarrollo de las capacidades creativas de los niños, en la cual se diagnosticó que hay poco empleo de los juegos educativos en el proceso de enseñanza- aprendizaje como una estrategia para desarrollar las capacidades creativas en sus alumnos. Este hecho también es corroborado por los investigadores en el momento de realizar las prácticas profesionales intermedias y finales en las diversas Instituciones Educativas del distrito de Rioja.

Por lo descrito anteriormente se demuestra que existe la necesidad de un cambio, en el quehacer educativo, para así conllevar una educación integral que comprometa a los niños y niñas con la innovación de nuevas formas de pensar, percibir y actuar a favor de ellos mismos y por ende satisfacer sus diferentes necesidades.

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.

Una de las capacidades fundamentales de la persona; establecido en el Diseño Curricular Nacional (2005) y que debe ser logrado por los estudiantes de Educación Primaria; es el pensamiento creativo.

El pensamiento creativo, está dentro del eje curricular de “Aprender a Aprender: aprendizaje permanente y autónomo”. Esto implica, utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, las estrategias más adecuadas para el logro de dicha capacidad. Sin embargo en nuestra sociedad, la tendencia

tradicionalista para adquirir conocimientos, capacidades y actitudes, aún predomina; esto porque existen profesionales que trabajan bajo un sistema; en donde el alumno, solo trata de asimilar conocimiento, sin cuestionar la verdad o falsedad o la diversidad teórica; existiendo ausentismo del razonamiento.

El Diseño Curricular Nacional (2008) fundamenta que los estudiantes sean creativos e innovadores buscando soluciones, alternativas y estrategias originales a los retos de su vida, orientándolas hacia el bien común e individual, en un marco de libertad. Es potencialmente innovador frente a la producción de conocimientos en distintos contextos.

El problema materia de investigación se evidencia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que convierte en su objeto de estudio, puesto que en las Instituciones Educativas de Educación Primaria de nuestro contexto, en lo que respecta a las estrategias para fomentar las capacidades creativas, poco se considera la estrategia de los juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las diferentes áreas curriculares del Nivel Primaria.

Para resolver este problema, se empieza por conocer a plenitud las estrategias didácticas empleadas por los docentes del Nivel Primaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y el grado de valoración que estos asignan al potencial de los juegos educativos en el desarrollo de las capacidades creativas de los alumnos de Educación Primaria en el área urbana del distrito de Rioja.

1.3. ENUNCIADO DEL PROBLEMA

Frente a esta necesidad la investigación queda formulada en la siguiente interrogante:

¿Cuál es la relación entre el nivel de valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria del área de comunicación en las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja, año 2009?

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En la búsqueda de estudios que anteceden a la presente investigación se han encontrado algunas aproximaciones que guardan relación con la misma, cuyos resultados detallamos a continuación:

a) **RODRÍGUEZ J. y R. ARIZA (2003)**, en su proyecto de investigación titulada *“Estrategias para la implementación de la actividad lúdica en el sistema educativo de niños y adolescentes”* concluyen en lo siguiente:

- ✓ Las actividades lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y adolescentes, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos.
- ✓ Promueven el estudio de la historia de los países en cuestión, elemento esencial para la formación social de cada nación, el desarrollo ideológico, la identidad, pertenencia y el conocimiento político en la misma.
- ✓ Promueven el desarrollo cultural, moral, ético y potencia los valores educativos y socioculturales que permiten el acervo científico de la nueva generación.
- ✓ Se logra incrementar una estrategia lúdica que incide en la formación académica y la relación enseñanza-aprendizaje de los niños y adolescentes del país.
- ✓ Impulsan el trabajo en equipo, el respeto a la opinión de los otros, la apertura al otro, la crítica, la autocrítica, la autodeterminación y el crecimiento personal de los niños y adolescentes del país.
- ✓ Son aplicables a otras áreas del conocimiento.

RODRÍGUEZ J. y R. ARIZA, identifican al juego como favorecedor a potenciar el desarrollo de la personalidad, relación interpersonal, desarrollo ideológico, desarrollo cultural, al trabajo en equipo etc., a través del cual el proyecto de investigación que nos proponemos desarrollar

busca dicho desarrollo mediante la aplicación de los juegos educativos en el proceso de Enseñanza Aprendizaje.

b) **GUERRERO J. (2004)**, en su investigación titulada *“Los juegos como herramienta en el proceso de Enseñanza Aprendizaje”*, formulado desde el punto de vista investigativo, con énfasis en los procesos de observación y clasificación, llegó a las siguientes conclusiones:

- ✓ Los alumnos se mostraron muy receptivos de la actividad.
- ✓ Los alumnos se mantuvieron muy atentos durante la charla luego, en el juego se pudo observar que canalizaron la información impartida.
- ✓ En el cierre de la actividad los muchachos lograron captar el mensaje transmitido mediante esta actividad lúdica.

GUERRERO J., resalta al juego como herramienta fundamental en el proceso de enseñanza - aprendizaje, mediante la cual nosotros priorizamos los juegos como instrumento principal para que el niño de sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación asimile el mensaje impartido por el docente.

c) **CABRERA, (1996)**, en su proyecto de investigación titulado *“Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores”*, concluye de la siguiente manera:

- ✓ Los juegos recreativos, si tienen influencia en la socialización de los alumnos, indicando que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

CABRERA, resalta la importancia de los juegos recreativos en el aspecto socializador del alumno, en la cual nuestra indagación busca desarrollar dicho aspecto como un factor auxiliar para potenciar las capacidades creativas de los niños.

d) **TORRES M. (2000)**, en su trabajo titulado *“El juego como estrategia de aprendizaje en el aula”*, concluyó:

- ✓ Las estrategias deben ser innovadoras, motivante y que propicien el aprendizaje, con actividades que generen estos aspectos, cualquier

momento que se pase en el aula lo disfrutaran los estudiantes como los docentes.

- ✓ Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los diversos contenidos de las diferentes áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera.
- ✓ Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se puede generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad, y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

TORRES M., prioriza el juego a desarrollar en el aula como estrategia de aprendizaje motivante para el alumno, que aprender es fácil y que genera cualidades como la creatividad, que es el objetivo a potenciar a través de los juegos educativos en este proyecto de investigación que deseamos realizar, de esta manera haciendo sentir al niño como una motivación aparte que aprender es sumamente fácil.

e) **GARCIA R. y G. VILLALOBOS (2003)**, en su tesis titulada *“Grado de dominio del juego como recurso pedagógico de los docentes Tarapoto”*, llegan a las siguientes conclusiones:

- ✓ Los docentes se esfuerzan por aplicar adecuadamente, estrategias de juego en sus actividades, poniendo de manifiesto actitudes asertivas, sin embargo tienen limitaciones de concepción y de procedimientos al aplicar estas.
- ✓ Mientras los docentes dicen aplicar con frecuencia el juego, en su práctica demuestran que esta herramienta es aplicada solo en algunas ocasiones.

Los investigadores de esta tesis ven una limitación de los docentes al aplicar adecuadamente estrategias de juego en sus actividades. Lo que se propone a través de este proyecto es la aplicación permanente de los juegos educativos como fin único, potenciar las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria.

2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

- ✓ **Juegos educativos.** “Son ejercicios que contribuyen al desarrollo físico o mental y a los que el niño se entrega como si jugara, ya sea en la clase o fuera de ella. Los juegos educativos no limitan su ámbito a la enseñanza. Los ejercicios corporales son una parte importante de ellos, sus efectos sobre el carácter son bien conocidos, ya se trate de juegos individuales que ejercitan la vista, la agilidad, el valor, la tenacidad, o de juegos de equipos que desarrollan, además, la cooperación, la solidaridad, el respeto de las reglas aceptadas, etc.” (Diccionario pedagógico, 2004, pág. 213 - 214).
- ✓ **Capacidad.** “Es un término genérico que se refiere a las posibilidades inherentes al sujeto, a sus virtualidades internas que se despliegan o son desplegables en el curso del existir humano”. (Diccionario pedagógico, 2004, Pág. 52).
- ✓ **Pensamiento creativo.** “Es un instrumento de permanente auto organización y, por ende, de desarrollo y crecimiento personales. El cerebro trabaja para hacer la vida más fácil y llevadera y por eso es capaz de realizar dos operaciones antagónicas: el seguir rutinas y el lanzarse a la creación; y por eso es también polifacético y flexible”. (Rodríguez 1997)
- ✓ **Creatividad.** Es la facultad de crear. (Real Academia de la Lengua Española), asimismo, se define como “Neologismo creado para designar un aspecto de la personalidad característica del artista del descubridor, del inventor. La creatividad correspondería a un tipo de pensamiento abierto o divergente, o sea siempre presto a imaginar gran variedad de soluciones”. (Diccionario pedagógico, 2004, Pág. 82).
- ✓ **Capacidad creativa.** Es la creatividad como la generación de productos, cog-mociones, y/o conductas relevantes para una situación de destreza o conocimiento insuficiente. (Julio Cesar Penago y Rafael Aluni, revista de psicología, creatividad, una aproximación, edición especial 2002).

2.3. BASES TEÓRICAS

2.3.1. SUSTENTACIÓN TEÓRICA DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS

En este apartado se hará una descripción detallada de la variable independiente evidente en nuestro trabajo de investigación.

2.3.1.1. El juego en el proceso educativo

Martínez (1999), considera que los juegos instruccionales cumplen con una labor formativa para la adquisición de conocimientos, el tránsito de lo concreto a lo abstracto, el desarrollo de la creatividad, el crecimiento de los vínculos y la incorporación de actitudes, valores y procedimientos principalmente en la educación inicial y básica.

Torres (2002), asume que los aportes tecnológicos y didácticos presentes en los juegos instruccionales le dan a los aprendizajes obtenidos una mayor vigencia y oportunidad.

El juego ha sido parte importante de la condición humana y un hecho inherente a la actividad educativa. En este sentido, dentro de las estrategias que un docente puede utilizar en el proceso de facilitación de la enseñanza están los juegos instruccionales.

La Rosa, (1999) y Ríos, (2004), sostienen, la actividad lúdica de los niños en los espacios educativos constituye un ejercicio que facilita la construcción de aprendizajes básicos y complejos debido a la activación de los procesos cognitivos y de inteligencia emocional; además desarrolla creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional, estabilidad y sentimientos de placer (Moyles, 1999; Vopel, op. cit.).

Es importante destacar que los juegos didácticos permiten desarrollar habilidades, capacitar, realizar simulaciones y simulacros, reforzar conocimientos e inclusive, evaluar la cantidad y calidad de los aprendizajes. Los juegos y las simulaciones instruccionales son motivadores, involucran de

manera directa al estudiante con la actividad lúdica, ayudan al abordaje de temáticas complejas, permiten trabajar al mismo tiempo con grupos de estudiantes de diferentes niveles educativos y que éstos interactúen.

Torres (2002) plantea que el juego permite la búsqueda de alternativas para el logro de objetivos, el respeto por las reglas, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con todos los que participan.

Sánchez de M. (2004). El juego, utilizado como recurso en el proceso educativo, permite al facilitador conocer el desarrollo del niño y observar integralmente la habilidad motriz y las conductas afectivas y sociales; asimismo el participante experimenta situaciones simuladas de la vida del adulto y modela su desempeño.

Es conveniente mencionar que esta estrategia instruccional es apropiada para quienes prefieren los juegos colectivos con la finalidad de disfrutar y desarrollar una actitud cordial hacia la vida y el aprendizaje (Decroly y Monchamp, 2002; Moyles, 1999 y Vopel, 2000).

El uso de los juegos interactivos permite al educador realizar un amplio espectro de objetivos en el ámbito psico-social (dimensiones cognoscitiva y afectiva).

Córdova y Carrera (2002) plantearon que en el inventario de recursos didácticos de una Institución Educativa se podrían incluir juegos didácticos individuales (sopas de letras, crucigramas, rompecabezas, dameros, etc.) y grupales (memorias, ludo gramas, etc.). Sin embargo, cabe destacar que el juego en la actividad educativa, demanda gran responsabilidad para quien la coordina y exige una gran preparación. Se considera exitosa si implica aprendizaje, creatividad, participación, cooperación y puede ser transferida a múltiples situaciones de la vida cotidiana (Brinnitzer, 2004).

2.3.1.2. Los juegos en la Escuela Primaria

Importancia del juego en la Escuela Primaria. Las afirmaciones de Schiller (1759 - 1805) el citado poeta y educador alemán dice: *“que el hombre es hombre completo sólo cuando juega”*. De ello se desprende que la dinámica del juego entra en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación. La actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego, el hombre despoja lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista **psicológico** el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo exterior y evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden **pedagógico**, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

- ✓ **Para el desarrollo físico.** Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.
- ✓ **Para el desarrollo mental.** Es la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la

preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización.

El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida cotidiana.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las preocupaciones de los adultos.

- ✓ **Para la formación del carácter.** Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía.

- ✓ **Para el cultivo de los sentimientos sociales.** Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastra social. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprender a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en las Instituciones Educativas; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego.

2.3.1.3. Requisitos del profesor para la enseñanza del juego

- ✓ **La observación del profesor.** El profesor debe ser un constante observador para poder darse cuenta de los juegos que sean más aptos y también para hacer las correcciones del caso, como a la vez impedir el juego brusco y peligroso.
- ✓ **Papel del profesor durante el juego.** La vigilancia debe ser discreta y procurar que se respeten profundamente las iniciativas y los consejos deben ser oportunos.

✓ **Acción directa del profesor durante el juego.**

El profesor procurará estar cerca de los niños durante el desarrollo del juego con el objeto de poderlos ayudar, esperar el momento de salida, o cumplir las reglas, etc.

En los juegos suelen ocurrir un verdadero conflicto con los niños, el profesor procurará no tener preferencias.

El juego tiene una particular importancia en la educación del niño ya que ninguna otra actividad supera el juego en la transformación del individuo en un tipo ágil, de movimientos precisos y elegantes, de imaginación despierta y de reacciones rápidas debido a la influencia innegable en el desarrollo neuromuscular.

Para que la acción directa del profesor sea más efectiva en los juegos debe procurar:

- ✓ Ser paciente, tolerante y alegre.
- ✓ Simpatizar con el juego e interesarse en él, tanto como sus propios niños.
- ✓ Ser firme en cuanto a exigir el cumplimiento de las reglas, pero siempre con la bondad y comprensión hacia el desobediente.
- ✓ Para los débiles, atrasados, o tímidos, que son los más necesitados del juego y de sentir la estimulación del profesor, tener todas sus simpatías y su más inteligente comprensión, ayudándoles en sus dificultades, hasta hacerles ganar confianza en sí mismo.
- ✓ Valerse de su habilidad para impedir que los niños se aficionen por un solo juego.
- ✓ Estudiar bien el juego que se va a presentar.
- ✓ No dejar pasar ninguna oportunidad de educar, pero sin olvidar que está en la clase de juego.

2.3.1.4. Didáctica de la enseñanza de los juegos.

Al enseñar un juego cada profesor(a) tendrá en cuenta las siguientes recomendaciones:

- ✓ Tenga tacto al tratar a los niños. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben desarrollarlo.
- ✓ Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
- ✓ Esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego.
- ✓ Los errores se hacen notar o se ignoran, según el caso.
- ✓ Dirija la atención e interés a la actividad y no al niño.
- ✓ Esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación.
- ✓ Dirija, o sea el líder. Los niños recibirán las instrucciones de usted solamente.
- ✓ Recuerde todos los detalles del juego
- ✓ No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar.
- ✓ En los juegos de competencia, anuncie el resultado.
- ✓ No saque del juego a los niños que pierden.
- ✓ Hay que considerar la ocasión y el sitio.
- ✓ No obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo.
- ✓ Cada vez que va enseñar el juego repáselo antes.
- ✓ Mantenga el interés en el juego
- ✓ Diga lo que se va hacer. No debe decir lo que no va hacer.
- ✓ De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.

- ✓ Si hay sugerencias de parte de los niños, acéptelas, así tendrá usted, mejor armonía y disposición.
- ✓ Tenga preparado el equipo o material que va utilizar.

Antes de escoger un juego considere si:

- ✓ El juego se adapta a las características de los niños.
- ✓ Si es juego para patio o salón.
- ✓ Número de participantes.
- ✓ La hora y tiempo que dispone para la clase.
- ✓ Estudie y practique la mejor manera de organizar el grupo para los juegos. (círculos, relevos, etc.).
- ✓ Que participen todos en el juego.
- ✓ El juego debe estar adecuado a la edad y grado de estudios.

2.3.1.5. Teorías del juego

A. Teorías biológicas del juego.

Teoría del Crecimiento. Formulada por Casuí (s/f), considera al juego como resultante fatal del crecimiento, el juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico. Casuí afirma que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular; es la causa biológica de esta actividad a través del juego.

Teoría del ejercicio preparatorio. Defendido por Groos, (1896), ha definido al juego como "El agente empleado para desarrollar potencialidades y prepararlas para su ejercicio en la vida". El juego es una función que logra que los instintos que están incipientes, se motiven, se perfeccionen y se activen las ocupaciones que realizaron cuando sean mayores.

Teoría catártica. Planteado por Kant (1724-1804), defiende al juego como un acicate, que sirve al organismo

para impulsar su crecimiento y desalojar las proporciones antisociales con los que el niño llega al mundo. El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerrero se descarga en el juego de peleas, esta teoría también es defendida por el psicólogo americano Harvey A. Carr (1902 - 1925).

Teoría de la recapitulación o atavismo. Expuesto por el psicólogo americano Stanley Hall, (1904-1906), dice, los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron. Los niños mediante el juego evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad.

B. Teorías fisiológicas del juego.

Teoría del descanso o recreo. Su principal representante Friedrich Von Schiller (1793); sostuvo “que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad”. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.

Teoría de la energía superflua. Formulada por Schiller (1795) y desarrollada posteriormente por Herbert Spencer (1855). “El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer, buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos, ve en el juego un medio para liberar y dar riendas sueltas a la energía que se acumula por no realizar actividades serias. Si se considera las distintas especies, se observa que cuanto más desarrollada están, más juegan, ya que tienen destinar menos tiempo a satisfacer sus necesidades.

Teoría del juego como entretenimiento. Sostenida por Kames(s/f), en donde afirma que el juego equivale al

descanso y la relajación, sirviendo esto al niño como un factor de poder recuperar sus fuerzas y conseguir un cierto equilibrio en su interior.

Teoría del juego como autoexpresión. Sostenida por los autores Manson y Mitchel(s/f), ellos afirman que el juego no es más que un medio que satisface una necesidad que tiene el ser humano de manifestar su propia personalidad ante los demás (pág.85).El juego se considera como el medio para expresar las necesidades y satisfacerlas.

C. Teorías psicológicas del juego

La Teoría del placer funcional. Representada esta teoría por Karl Buhler (1924) define que “el juego es una actividad que proporciona placer funcional” a diferencia de la sociedad placentera que produce la satisfacción de nuestras necesidades y apetitos (una vez satisfecha nuestra necesidad puede terminar el placer) advierte que la situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende la realidad y la supera, es el ámbito donde solo reina el espíritu y la libertad.

La teoría del ejercicio previo o del ejercicio preparatorio. Por su origen se emparentan con las teorías biológicas, al considerar al juego como una actividad de naturaleza instintiva, su principal representante de esta posición es el filósofo y psicólogo alemán Karl Groos, (1898-1901), quien plantea que el juego es “un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”. Juzga que el juego anticipa actividades futuras, sirve como preparación para la vida.

Teoría de la sublimación. Formulada por Sigmund Freud, (1898-1932) define al juego como: “una corrección de la realidad insatisfactoria” es decir rectificar una acción

pasada; en el campo psicológico un hecho de conciencia pasado, una vivencia experimentada. Esta teoría hace referencias al pasado, a lo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro.

Freud vincula el juego al instinto de placer. Por medio de las acciones lúdicas el niño manifiesta sus deseos inconsciente y puede vivir sus experiencias traumáticas, canalizando la angustia de las experiencias reales, reconstruyendo lo sucedido; así puede dominar los acontecimientos y dar solución a estos conflictos.

Teoría piagetiana del juego. Piaget (1932, 1946, 1966) considera que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Constituye la asimilación de lo real al yo. Adapta la realidad al sujeto, que así se puede relacionar con realidades que, por ser muy complejas desbordarían al niño.

A partir de	Estadio de desarrollo	Tipos de juegos
0 años	Sensoriomotor	Funcional/ construcción
2 años	Preoperacional	Simbólico/ construcción
6 años	Operacional concreto	Reglado/ construcción
12 años	Operacional formal	Reglado/ construcción

Teoría de la ficción. Defendida por Claparede (1934), sostiene que el juego es la libre persecución de fines ficticios. El niño persigue y busca lo ficticio, cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil. El niño al darse cuenta que no puede gobernar su realidad, como el quisiera, fuga de ella para crearse un mundo de ficción. El niño distingue lo real de lo irreal, la clave del juego es la ficción.

Teoría de Buytendijk. Buytendijk (1935), en contra posición a Gross, explica el juego como una consecuencia

de las propias características de la infancia, que se diferencia sustancialmente de la edad adulta en la forma de expresar esas características, satisfaciendo el deseo de autonomía. Otorga la importancia a la función del objeto con el que se juega. Para este autor habría tres impulsos que conducen al juego: el impulso de la libertad, en el que se expresa la necesidad del individuo de eliminar los obstáculos procedentes del medio y coartadores de la libertad; el deseo de fusión, de comunidad con los circundante, con las cosas; y la tendencia a la reiteración.

D. Teorías sociológicas del juego.

1. El Aprendizaje Social. Según Cousinet(s/f), pasa por cuatro etapas:

- a. La agresión manual.** Se advierte al primer contacto con la realidad social, esta primera actividad es de rechazo. El niño siente dos necesidades: de manifestarse distinto y de unirse al otro; es en este panorama que aparece "el otro".
- b. La agresión oral.** Se manifiesta en jactancia de este tipo. "yo soy más fuerte que tú", "mi padre es más bueno que el tuyo". Se trata de una de las formas de afirmación del yo, que el niño buscará satisfacer de diferentes maneras a lo largo de su desarrollo.
- c. El exhibicionismo.** En esta etapa el niño presenta el examen de los demás, los signos de su superioridad, trata de asegurarse la alianza del adulto (ser el mimado del profesor), quiere convertirse en objeto de envidia por los demás.
- d. Del importunar.** Es un ser social que busca satisfacer su necesidad de socialización por un proceder nuevo, que de compensar su frustración,

esa actitud será superada. Siendo solo un comportamiento prosocial. El niño no puede admitir que el grupo pueda vivir sin él, por ello llama la atención molestando.

2. El Juego Social. Pasa por tres estadios:

- a. El estadio de rechazo.** Para el niño sólo existe su yo y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y su individualidad, tiende a considerar a los niños como un objeto más y a usarlo como una simple cosa. Se manifiesta el egocentrismo del niño y el carácter subjetivo de esta edad.
- b. El estadio de aceptación y utilización.** El niño trata de utilizar a sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses.
- c. Estadio de cooperación.** Cuando aparece la necesidad de realizar una actividad en común el niño está en el umbral del juego en cooperación. Sucede entre los 5 y 8 años, progresivamente.

En los juegos de cooperación hay dos elementos importantes los cuales los juegos no podrían existir:

- ✓ La cooperación, con división del trabajo.
- ✓ La existencia de una regla.

E. Teoría Sociocultural del juego.

Vygotsky (1896 – 1934), creó la Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores:

- 1. El juego como valor socializador.** El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive. Socialización: contexto familiar, escolar, amigos, etc.

Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres.

- 2. El juego como factor de desarrollo.** El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico, así mismo, en el juego el niño conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social.

F. Teoría de la enculturación.

Según Sutton-Smith y Robert (1981), los valores de la cultura se expresan en los diversos juegos que desarrollan los niños.

2.3.2. SUSTENTACIÓN TEÓRICA DE LAS CAPACIDADES CREATIVAS.

En esta parte de las bases teóricas se detallará cuidadosamente sobre la variable dependiente.

2.3.2.1. La creatividad.

Galton (1869), realizó estudios basados en individuos dotados de "genialidad", considerado este como uno de los primeros registros referidos al estudio de la creatividad.

A partir del año 1950 se manifiesta el interés por el concepto "creatividad", considerando a Guilford (1950) como uno de los iniciadores de este fenómeno. Para Guilford, uno de los principales problemas en torno a este concepto, se centraba precisamente en el aspecto metodológico, dada la complejidad del tema y la dificultad a la que se enfrenta el investigador para establecer un criterio práctico de la creatividad, además de la escasa frecuencia con que se dan los actos creativos; sin embargo, una de sus principales aportaciones fue demostrar que la creatividad y la inteligencia son cualidades diferentes.

MacKinnon (1960) realizó un estudio sobre escritores, matemáticos y arquitectos, quienes destacaban por su talento creador. De estos estudios se obtuvieron características de tipo motivacional y temperamental, por lo que se desprende de los grupos examinados que las personas creativas se interesan por problemas estéticos y teóricos, además de que entre ellos predominan los sujetos intuitivos e introvertidos. De este modo se suscitaron diversas investigaciones en torno a la creatividad.

Para Barron (1969, citado en Klausmaier y Goodwin 1993 Pág. 288) la elaboración de los pensamientos es el caso más común de creación psíquica y es característico del género humano. Así, estudió la creatividad de escritores contemporáneos, matemáticos, arquitectos y científicos, y realizó comparaciones de las personas altamente creativas con otras que tenían el mismo nivel de educación, pero que según

sus contemporáneos eran menos creativos. Encontró diferencias en las variables de la personalidad de los participantes más creativos, pertenecientes al mismo grupo, y pocas diferencias entre los grupos menos creativos. Con respecto a los escritores contemporáneos, matemáticos, arquitectos y científicos, pertenecientes a los más creativos, los rasgos encontrados fueron lo siguiente:

- ✓ Parecen tener alto grado de capacidad intelectual.
- ✓ Valoran con exactitud las cosas intelectuales y cognoscitivas.
- ✓ Valoran su propia independencia y autonomía.
- ✓ Son fluidos para hablar y expresar bien las ideas.
- ✓ Les agradan las expresiones estéticas y reaccionan a la belleza.
- ✓ Son productivos y hacen cosas.
- ✓ Se interesan por los problemas filosóficos, como la religión, los valores, el sentido de la vida, etc.
- ✓ Tienen grandes aspiraciones.
- ✓ Tienen una amplia gama de intereses.
- ✓ Piensan y asocian ideas en forma poco usual; los procesos del pensamiento son informales.
- ✓ Son personas interesantes y atractivas.
- ✓ Parecen ser honrados, francos y sinceros en su trato con los demás.
- ✓ Se comportan siempre de una manera honesta, congruentes con sus modales personales.

De este modo, e incidiendo en torno a la educación, Barron menciona que cuando los alumnos de edad escolar reciben una buena enseñanza, son capaces de producir ideas y productos que son nuevos para ellos, a la vez que desarrollan gradualmente las habilidades y los rasgos de la personalidad

que son esenciales para obtener niveles más elevados de creatividad.

2.3.2.2. Conceptos sobre la creatividad.

En las últimas décadas han surgido un gran interés por la creatividad, que ha originado la puesta en marcha de muchas organizaciones y departamentos especiales. Autores como Guilford, MacKinnon, Barron, han dedicado una parte importante de su actividad a la investigación y estudio de los individuos creativos.

Carl Ransom Rogers (1961) lo define como la aparición de un producto nuevo, que resulta por un lado de la singularidad de un solo individuo y por otro, de los aportes que recibe ese único individuo de otros individuos y de las circunstancias de la vida.

Torrance (1962) considera a la creatividad como un proceso en el que uno es sensible a los problemas (planteamiento constante) y busca soluciones, especula y formula hipótesis, las verifica y luego comunica resultados.

Gagné (1971) la define como “la forma de solucionar problemas mediante la combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos”. Ambas definiciones, la de Torrance y la de Gagné, refieren el proceso de creación para la solución de problemas.

Torrance (1962) y Guilford (1968), la creatividad como habilidad exige producir muchas ideas (fluidez), cambiarlas cuando no funcionan (flexibilidad), organizarlas, elaborarlas y enriquecerlas cuando se requiere establecer grados de creatividad (elaboración).

En esta línea como estrategia de intervención, se trataría de estimular al máximo a los sujetos para promover la curiosidad, el riesgo y que disfruten con problemas y desafíos, empleando en la mayor medida de lo posible la imaginación, favoreciendo

de igual modo el máximo desarrollo posible de sus capacidades creativas. Para ello un ambiente adecuado, abierto y receptivo, es uno de los mejores aliados para ayudar a los sujetos a desarrollar y ejercitar al máximo su potencial creativo.

Como se puede apreciar, el concepto "creatividad" es muy amplio y muy complejo y recoge numerosos aspectos distintos que pueden influir en el proceso y el producto final.

Por otra parte, Guilford (1968), hace mayor énfasis en la personalidad creativa, para ello afirma que la creatividad se refiere a aptitudes que las define como factores o características de la personalidad creadora, entre los cuales menciona:

1. **Fluidez:** es la riqueza en el lenguaje (verbal o gestual) tanto por la cantidad como por la cualidad o calidad.
2. **Flexibilidad:** es la versatilidad, movilidad y capacidad de combinación, hay capacidad para cambiar pautas de pensamiento generalmente evitando caminos y procedimientos habituales, se pueden analizar dos tipos de flexibilidad, la espontánea y la adaptativa. La flexibilidad espontánea está definida como la habilidad para producir gran variedad de ideas con la libertad de persistir. La flexibilidad adaptativa se da cuando hay un tipo de problema que requiere soluciones más inusuales es decir el estímulo sugiere la creación de otra nueva forma de solución, totalmente especial e inusual lográndose una respuesta de mayor calidad.
3. **Originalidad:** es el pensamiento independiente que crea productos nuevos con distancia, rareza y calidad.
4. **Elaboración:** es el pensamiento creativo o divergente que parece cuando está por investigarse un problema y aún no existen patrones o medios convenientes para resolverlo,

produciéndose una gama de soluciones apropiadas y no una única solución correcta. Este pensamiento puede producir una gama de respuestas originales, ampliando y embelleciendo proyectos con ideas nuevas y detalles, incentivando la autorrealización y el desarrollo de la personalidad creadora.

Estos factores definidos por Guilford determinan si el individuo tiene la capacidad de demostrar una conducta creativa a un nivel razonable. Considerando que la creatividad dependerá también de factores motivacionales.

Gallagher (1985, pág. 303). Afirma que la creatividad es el proceso mental por el que un individuo produce nuevas ideas o productos, o recombina ideas y productos existentes, de una manera que es original para él o ella.

Gardner (Gardner, 1993, Pág. 53), define al individuo creativo como "una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas de un campo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto." Además, es importante señalar que este autor cuestiona la noción de una cualidad creativa de aplicación universal", es decir, que una persona puede ser creativa en un campo determinado, pero no necesariamente en otros, esta postura encuentra sus fundamentos en su "teoría de las inteligencias múltiples".

Rodríguez (1997). Es un proceso complejo que abarca proyectos de cambio, generación de ideas, recopilación de información, manejo de materiales, experimentación, organización de equipos, aportación de recursos, administración financiera, sistemas de comunicación, etc. Pero su núcleo dinámico es el pensamiento creativo.

2.3.2.3. El pensamiento convergente y divergente.

Al hablar sobre creatividad, debemos tener en cuenta distintos tipos de pensamiento.

Guilford (1951) clasificó el pensamiento productivo en dos clases: convergente y divergente.

Pensamiento convergente, se mueve buscando una respuesta determinada o convencional, y encuentra una única solución a los problemas que, por lo general suelen ser conocidos, otros autores lo llaman lógico, convencional, racional o vertical.

Pensamiento divergente, se mueve en varias direcciones en busca de la mejor solución para resolver problemas a los que siempre enfrenta como nuevos.

2.3.2.4. El profesor que favorece la creatividad.

- ✓ Proporcionar al niño materiales que inciten la imaginación.
- ✓ Estimular las nuevas ideas de los alumnos.
- ✓ Animarles a que expresen sus ideas.
- ✓ Estimular y motivar a los niños para el juego ya que éste es el mejor ambientador para desarrollar la creatividad espontánea.
- ✓ Distinguir problemas y percibir conexiones, analizar ideas insólitas, proponer soluciones a problemas habituales
- ✓ Despertar la curiosidad y el afán de búsqueda. Dejando la información de forma no acabada.
- ✓ Organizar a los niños en grupos de trabajo, ofrece nuevas posibilidades creativas.

2.3.2.5. Ambientes adecuados para la creatividad.

- ✓ Crear un ambiente lúdico, de confianza, colaboración y respeto.

- ✓ Disponer de distintos espacios o distribuir el espacio en rincones.
- ✓ Tener la opción de utilizar espacios abiertos.
- ✓ Disponer de multitud de materiales.
- ✓ Decorar abundantemente los espacios con murales, dibujos, realizados por los alumnos.
- ✓ Realizar visitas, paseos, actividades al aire libre.

2.3.2.6. Razones para participar en el desarrollo de la creatividad.

- a) Hoy se exige con mayor énfasis que los nuevos profesionales se distingan por su elevada creatividad. Asimismo, en el futuro ya no se hablará de "manos de obra" sino de "mentes de obra", porque las actividades laborales que hoy ejecutan las "manos de obra" la realizarán las computadoras o robots; y las acciones más eficientes que realicen las computadoras dependerá de las eficientes mentes humanas.
- b) Una de las dos metas nacionales de la Educación peruana, es el desarrollo de la creatividad, tarea que le compete también al hogar. Esta es otra razón que justifica no solo la presentación de este trabajo, sino la ejecución de las recomendaciones que se ofrecen y la búsqueda continua de nuevas formas para incrementar la creatividad en los educandos.
- c) La tercera razón, y la más importante, es desarrollar la facultad del pensar en los educandos, como parte de la obra redentora del hogar, como labor restauradora de la imagen de Dios en el educando.
- d) La educación en el aula debe complementarse con la educación efectiva en el hogar. La labor docente no es perfecta del todo, pero mejorará si los padres y madres o familiares colaboran en este proceso educativo.

Veamos un ejemplo: Einstein recuerda que en la escuela le obligaban a aprender cosas de memoria y sin

reflexión, y no se le permitía hacer preguntas al profesor, ni hablar entre sí. La escuela no influyó mucho.

Fue su tío, Jacob el ingeniero, quien le hizo ver su talento por las matemáticas al presentarle algunas aplicaciones interesantes de las matemáticas.

Asimismo, fueron en sus ratos libres, cuando se satisfacía su espíritu de curiosidad, mediante sus excursiones en el campo. En el hogar, abrumaba a sus padres con sus "por qué" hasta producirles malestar. Instintivamente racional, necesitaba comprender todo lo que veían sus ojos o palpaban sus manos.

Albert solía hacer preguntas que no estaban en los textos; esto irritaba a sus profesores. Cierta día, un profesor cansado de su insaciable curiosidad, le dijo que prefería no tenerlo en su clase. Einstein le respondió: " Yo no tengo la culpa de que me manden, señor. Si por mí fuera, créame que tampoco vendría aquí a perder el tiempo". El profesor lo arrojó del salón inmediatamente.

2.3.2.7. ¿Cómo promover la creatividad en los educandos?

Isidor Isaac Rabi, premio nobel en física (1944), recuerda que su madre le preguntaba siempre apenas llegaba de la escuela, ¿hiciste una buena pregunta hoy? El niño se sentía estimulado a preguntar cada día.

Las preguntas del tipo "por qué" deben ser las que más se deben estimular. Aunque en forma natural existe una etapa en la niñez cuando este tipo de preguntas son espontáneas.

Ya habíamos referido, que Albert Einstein en su hogar, abordaba constantemente a sus padres con sus "por qué".

En el hogar o Institución Educativa puede realizar el siguiente ejercicio: Plantee una pregunta sobre un tema que le interese al hijo o niño, luego espere la respuesta de ello. Recibida la respuesta X, y en relación a ella, pregunte, ¿por

qué X? espere la respuesta, y repregunte; y así continúe hasta agotar las respuestas, cuando ya no pueden dar respuestas, es porque han llegado al fondo de sus conocimientos, y por lo tanto es un indicador que ha llegado el momento de cavar más profundo y ofrecer contenidos significativos.

Un ejemplo: ¿Por qué las calles se han inundado de muchos grillos? ... (Espere la respuesta). Y supongamos que le respondieron, que es "porque la temperatura ha bajado mucho en estos días"; entonces repregunte: ¿Por qué la temperatura ambiental ha bajado mucho en estos días?... (Espere la respuesta)... y continúe hasta agotar las respuestas.

2.3.2.8. Educar en la creatividad.

Educación en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación.

La creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Siguiendo con estas ideas no podríamos hablar de una educación creativa sin mencionar la importancia de una atmósfera creativa que propicie el pensar reflexivo y creativo en el salón de clase.

2.3.2.9. Cualidades de la persona creativa.

Se debe aclarar que no existe ningún estereotipo del individuo creador, si bien todos presentan ciertas similitudes. Algunas de esas similitudes se indican a continuación:

- ✓ Manifiestan una gran curiosidad intelectual.

- ✓ Disciernen y observan de manera diferenciada.
- ✓ Tienen en sus mentes amplia información que pueden combinar, elegir y extrapolar para resolver problemas.
- ✓ Demuestran empatía hacia la gente y hacia las ideas divergentes.
- ✓ La mayoría pueden ser introvertidos.
- ✓ No están pendientes de lo que los otros piensan sobre ellos y se hallan bastante liberados de restricciones e inhibiciones convencionales.
- ✓ No son conformistas en sus ideas, pero tampoco anticonformistas. Son más bien, auténticamente independientes.
- ✓ Poseen capacidad de análisis y síntesis.
- ✓ Poseen capacidad de redefinición, es decir para reacomodar ideas, conceptos, gente y cosas, para trasponer las funciones de los objetos y utilizarlas de maneras nuevas.

2.3.2.10. Relación entre el juego y la creatividad.

Calero (1998), afirma, el juego es uno de los medios de aprendizaje más creativos que tienen los niños. El juego llega a ser la forma de descubrir nuevas realidades, de adaptarse al medio familiar o social. A través del juego el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. El profesor y el padre de familia deben estimular el juego, pues a través de él, permiten al niño desarrollar su capacidad creativa.

Calero concluye que la importancia del juego en la educación es enorme, pues pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas, siendo un factor poderosísimo para la preparación de la vida

social del niño, pues jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo personal, el juego desenvuelve el lenguaje, despierta el ingenio, desarrolla el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfecciona la paciencia, favorece la agudeza visual, táctil y auditiva, da soltura, elegancia y agilidad al cuerpo. Su aplicación provechosa posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre.

En su libro "Educar jugando" Calero, propone liberar al niño de inhibiciones, prejuicios, inercia, etc., que bloquean su creatividad, a fin de que pueda manifestarse con espontaneidad en el aula.

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS ALTERNA (H_1)

Existe una relación directamente proporcional entre el nivel de valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria del área de comunicación en las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja, año 2009.

2.4.2. HIPÓTESIS NULA (H_0)

Existe una relación inversamente proporcional entre el nivel de valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria del área de comunicación en las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja, año 2009.

2.5. SISTEMA DE VARIABLES

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

Valoración docente del potencial de los juegos educativos

2.5.1.1. DEFINICIÓN CONCEPTUAL

Es el grado de importancia que le da el docente a los juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área curricular de comunicación en el nivel de Educación Primaria. LEÓN R. Manuela (s/f) de la Facultad de Ciencias Médicas, Las Tunas de Cuba, al respecto precisa que: “... *los juegos educativos estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real*”.

2.5.1.2. DEFINICIÓN OPERACIONAL.

Está referido al grado de valoración que le da el docente a los juegos educativos en sus actividades de enseñanza – aprendizaje, en sus dimensiones de desarrollo físico, mental y social del niño de Educación Primaria.

2.5.1.3. OPERACIONALIZACIÓN.

Variable independiente	Dimensiones	Indicadores
Valoración docente del potencial de los juegos educativos.	En lo físico	Aplica juegos educativos que buscan desarrollar actividades motrices como: caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas que contribuyen al desarrollo del cuerpo.
	En lo mental	Aplica juegos educativos que buscan desarrollar capacidades de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización.
	En lo social	Aplica juegos educativos que buscan desarrollar sentimientos sociales, afectos, valores, actitudes, etc.

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Capacidades creativas

2.5.2.1. DEFINICIÓN CONCEPTUAL

Es la capacidad de los niños de Educación Primaria de crear o producir ideas nuevas innatamente referentes a la producción y comprensión de textos en el área de comunicación.

En esta línea GARNHAM, Alan y OAKHILL, Jane (1996) consideran que las capacidades creativas es el *“...estado de conciencia que permite generar una red de relaciones para identificar, planear y resolver problemas de una manera relevante y divergente”*.

2.5.2.2. DEFINICIÓN OPERACIONAL.

Es la capacidad de crear ideas nuevas cumpliendo características como: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración de situaciones novedosas en la producción y comprensión de textos en el área de comunicación.

2.5.2.3. OPERACIONALIZACIÓN.

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores
Capacidades creativas	Fluidez	Responde con facilidad muchas interrogantes. Escribe con facilidad un texto.
	Flexibilidad	Responde a una interrogante brindando varias alternativas. Escribe con libertad varias soluciones a problemas.
	Originalidad	Responde a interrogantes con alternativas novedosas. Produce textos únicos y novedosos.
	Elaboración	Escribe sus producciones con ideas innovadoras o nuevas. Presenta sus textos con diversos detalles.

2.5.3. VARIABLES INTERVINIENTES

Docentes con experiencias de estimulación de la creatividad

2.5.4. ESCALA DE MEDICIÓN

Literal	Numérica
A Nivel alto 15 - 20	Cuando el estudiante evidencia poseer una creatividad satisfactoria.
B Nivel regular 11 - 14	Cuando el estudiante evidencia poseer una creatividad regular.
C Nivel Bajo 0 - 10	Cuando el estudiante evidencia tener deficiencias en su creatividad.

2.6. OBJETIVOS

2.6.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación entre el nivel de valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria del área de comunicación en las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja, año 2009.

2.6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ✓ Elaborar instrumentos para medir el nivel de valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria del área de comunicación en las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja, año 2009.
- ✓ Aplicar los instrumentos para medir el nivel de valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja, año 2009.
- ✓ Interpretar los resultados obtenidos sobre el nivel de valoración docente del potencial de los juegos educativos y su relación con las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja, año 2009.

CAPÍTULO II

MATERIALES Y MÉTODOS

1. POBLACIÓN

La población estuvo constituido por 333 niños y 09 docentes del sexto grado de Educación Primaria de las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja, año 2009.

Institución Educativa	Niños				Total
	Varones	%	Mujeres	%	
I.E. 00744 "Santo Toribio"	42	56,7	32	43,3	74
I.E. 00537 "Matilde del Águila Velásquez"	19	33,9	37	66,1	56
I.E. 00654 "Lucila Portocarrero Robalino de Vela"	52	49,5	53	50,5	105
I.E. 00536 "Manuel Segundo del Águila Velásquez"	42	42,8	56	57,2	98
Total	155	46,5	178	53,5	333

Institución Educativa	Docentes				Total
	Varones	%	Mujeres	%	
I.E. 00744 "Santo Toribio"	00	00	01	100	01
I.E. 00537 "Matilde del Águila Velásquez"	01	100	00	00	01
I.E. 00654 "Lucila Portocarrero Robalino de Vela"	01	25	03	75	04
I.E. 00536 "Manuel Segundo del Águila Velásquez"	02	66,6	01	33,4	03
Total	04	44,4	05	55,6	09

2. MUESTRA

La muestra se obtuvo de manera aleatoria en función a las Instituciones Educativas, equivalente a 154 niños, y la muestra de docentes de las Instituciones Educativas mencionadas equivalente a 04 docentes siendo los que trabajan en dichas Instituciones seleccionadas, la cual se presenta en el siguiente cuadro:

Institución Educativa	Niños				Total
	Varones	%	Mujeres	%	
I.E. 00537 "Matilde del Águila Velásquez"	19	33,9	37	66,1	56
I.E. 00536 "Manuel Segundo del Águila Velásquez"	42	42,8	56	57,2	98
TOTAL	61	39,6	93	60,4	154

Institución Educativa	Docentes				Total
	Varones	%	Mujeres	%	
I.E. 00537 "Matilde del Águila Velásquez"	01	100	00	00	01
I.E. 00536 "Manuel Segundo del Águila Velásquez"	02	66,6	01	33,4	03
TOTAL	03	75	01	25	04

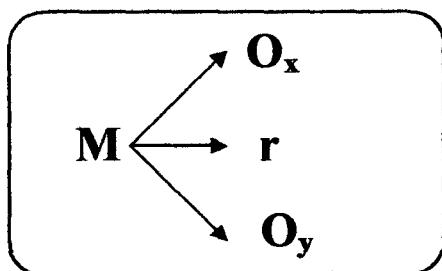
3. ÁMBITO GEOGRÁFICO

La investigación se realizó en las Instituciones Educativas del Nivel Primaria del área urbana del distrito de Rioja, provincia de Rioja, valle del Alto Mayo, región San Martín.

4. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN

Se utilizó el diseño **Descriptivo Correlacional** en donde se midió el grado relacional que existe entre las variables: Valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria.

Este diseño tiene en la bibliografía especializada (SANCHEZ, Hugo y REYES, Carlos, 1985, pág. 78) la gráfica que a continuación se explica:



Dónde:

M = Muestra

Ox = Valoración docente del potencial de los juegos educativos

Oy = Capacidades creativas

r = Relación

5. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS

5.1. PROCEDIMIENTOS

- ✓ Como fuente institucional para la recolección de datos según la muestra se utilizó a dos Instituciones Educativas del Nivel Primario de la zona urbana del distrito de Rioja.
- ✓ Como fuente documental fueron las nóminas de matrícula donde se verificaron los datos generales de cada alumno.
- ✓ En fuente directa se constituyeron los niños del sexto grado de Educación Primaria de las mencionadas Instituciones Educativas de la zona urbana del distrito de Rioja.

5.2. TÉCNICAS

Técnicas de recojo de información:

Para el recojo de información en contacto con el objeto de estudio, se consideró lo siguiente:

- ✓ **Registro de datos** para acopiar información general de los niños en el área de comunicación del sexto grado de Educación Primaria.
- ✓ **Aplicación de cuestionario** a docentes del sexto grado de Educación Primaria para diagnosticar el problema de investigación.
- ✓ **Aplicación de escalas:**
 - Escala aplicada a docentes que tienen a cargo el sexto grado de Educación Primaria para determinar el nivel de valoración del potencial de los juegos educativos en las actividades escolares.
 - Escala de creatividad aplicada a niños del sexto grado para determinar el nivel de sus capacidades creativas.

6. INSTRUMENTOS

6.1. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- ✓ **Cuestionario para docentes.** Para diagnosticar el problema de investigación. (Ver anexo N° 01)
- ✓ **Escala para docentes (Escalamiento Liker adaptado).** Para registrar la valoración docente del potencial de los juegos educativos en las actividades educativas. (Ver anexo N° 02 y N° 03)

- ✓ **Escala de creatividad (Williams adaptado)** para medir las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación (Ver anexo N° 04).

Validez: Los instrumentos de recolección de datos fueron validados a través de la técnica de JUICIO DE EXPERTOS, que se consultó oportunamente a profesionales conocedores del tema en investigación a través de la siguiente matriz (ver anexo N° 05).

Confiabilidad. Para determinar la confiabilidad se aplicó la técnica estadística del método de intercorrelación de los reactivos cuando no son valorados dicotómicamente mediante el coeficiente alfa de Cronbach. (Ver anexos N° 06 y N° 07)

6.2. INSTRUMENTOS DE PROCESAMIENTO DE DATOS

Para procesar los datos que permitieron hacer el análisis se utilizó las técnicas estadísticas conforme los procesamientos básicos:

- ✓ **Procesamiento descriptivo.** Con el uso de la media aritmética, la moda y la desviación estándar de datos de las calificaciones de los niños en el área de comunicación como de la valoración docente de los juegos educativos.

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

\bar{X} = Media aritmética

n= cantidad de datos

Moda: mide la frecuencia que se repite en la variable.

$$\text{Varianza: } S^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n-1}$$

- ✓ **Procesamiento de datos.** La información ha sido recolectada de la aplicación de la ficha para medir la valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado de las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja aplicadas a niños y docentes.

Para la contrastación de la hipótesis se utilizó la prueba estadística Chi cuadrada, midiendo el grado de relación entre el valor docente del

potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria, el cual siguió el siguiente tratamiento estadístico:

- ✓ Se formularon las hipótesis estadísticas:

H_0 : La valoración docente del potencial de los juegos educativos no está relacionada con las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria.

H_1 : La valoración docente del potencial de los juegos educativos está relacionada con las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria.

- ✓ Se asignó un nivel de significancia del 5% (α) y un nivel de confianza del 95% ($1 - \alpha$).
- ✓ Se eligió el estadístico de prueba apropiado para el tamaño de muestra y el estudio, cuyas fórmulas empleadas para el cálculo fueron las siguientes:

$$\chi_c^2 = \sum_{i=1}^r \sum_{j=1}^k \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

Donde:

χ_c^2 : Valor de Chi-cuadrada calculada.

n : Tamaño de muestra.

O_{ij} : Valores observados en la muestra.

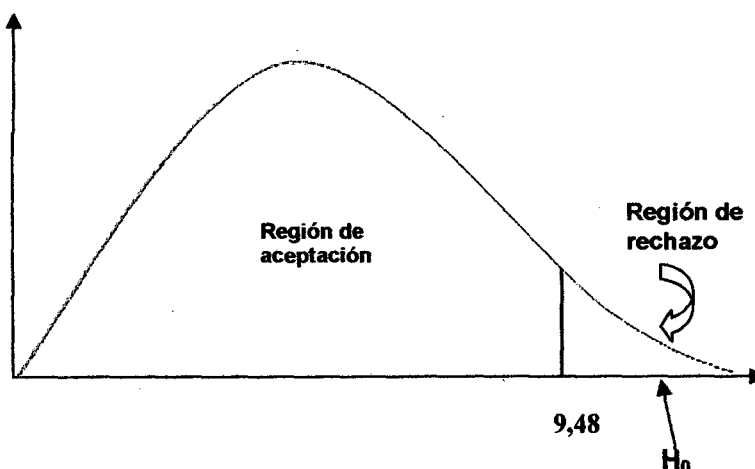
E_{ij} : Valores esperados en la muestra.

- ✓ Se contrastó el valor calculado y el valor tabulado para la toma de decisión de la hipótesis, mediante los siguientes criterios:
 1. Si $\chi_c^2 > \chi_t^2$, se rechaza H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 , lo cual implica que la valoración docente del potencial de los juegos educativos está relacionada positivamente con las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria.

2. Si $\chi_c^2 < \chi_i^2$, se acepta la hipótesis nula H_0 , lo cual implica que la valoración docente del potencial de los juegos educativos no está relacionada con las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria.
- ✓ Además se utilizaron de los principales estadígrafos de posición tal como la moda, los mismos que tributaron a la prueba de hipótesis.
 - ✓ El procesamiento de los datos se realizó en forma electrónica mediante el Software SPSS.
 - ✓ Los datos fueron presentados en cuadros gráficos y tablas estadísticas contruidos según estándares establecidos para la investigación (VASQUEZ, 2003).

7. PRUEBA DE HIPÓTESIS

Para la verificación de la hipótesis, se obtuvo un valor calculado de $\chi_c^2 = 12,634$ y un valor tabular de $\chi_i^2 = 9,48$ (obtenido de la tabla de probabilidad de la distribución chi-cuadrada), verificando que el valor calculado es mayor que el tabular, el cual permite que la hipótesis nula se ubique dentro de la región de rechazo. Por consiguiente se acepta la hipótesis alterna con un 95% de confianza, la misma que se evidencia en el gráfico de la curva de Gauss.



CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En esta parte del informe se expone los resultados obtenidos a partir del tratamiento estadístico realizado a los datos obtenidos mediante los instrumentos de recolección de datos, cuyos resultados se pondrán de manifiesto en cuadros y gráficos estadísticos de manera correlativa con sus respectivas interpretaciones referentes a lo siguiente:

- ✓ En el cuadro N° 01 se observa la comprobación del grado de relación entre la valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado-zona urbana.
- ✓ En el cuadro N° 02 se presta atención a la valoración docente del potencial de los juegos educativos en las Instituciones Educativas de la zona urbana del distrito de Rioja.
- ✓ En el cuadro N° 03 y grafico N° 01, percepción de los niños del sexto grado respecto a la valoración que tienen sus docentes en los juegos educativos.
- ✓ En el cuadro N° 04 y grafico N° 02, capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación en las Instituciones Educativas de la zona urbana del distrito de Rioja.
- ✓ En el cuadro N° 05 y grafico N° 03, relación entre el nivel de valoración docente y las capacidades creativas de los alumnos del sexto grado de Educación Primaria en las Instituciones Educativas de la zona urbana del distrito de Rioja.

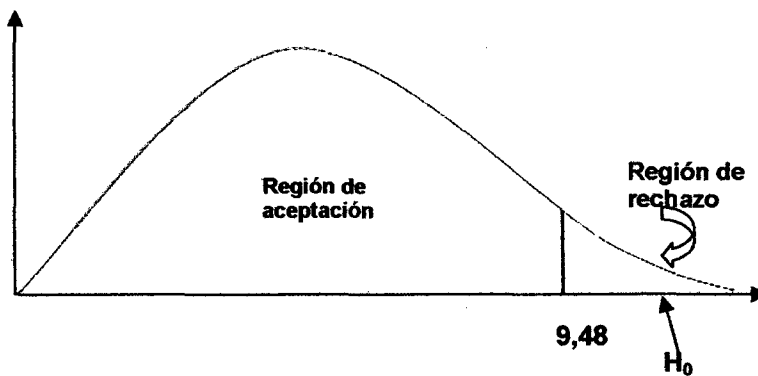
Los resultados obtenidos respaldan a la prueba de hipótesis, que en efecto se acepta la hipótesis alterna, significando que existe una relación directamente proporcional entre el nivel de valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación de las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja, año 2009.

CUADRO N° 01

Comprobación del grado de relación entre la valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado-zona urbana.

MEDICIÓN	HIPÓTESIS	VALOR χ^2 - calculado	VALOR χ^2 - - tabulado con 4 gl	NIVEL DE SIGNIFICANCIA	DECISIÓN
O _x - O _y	$H_0 : \rho = 0$ $H_1 : \rho > 0$	$\chi^2 = 12,634$	9,48	$\alpha = 5\%$	Acepta H₁

Fuente: Tabla estadística y valores calculados por los investigadores.



En el cuadro N° 01, se observan los resultados obtenidos producto de la aplicación de las fórmulas estadísticas (prueba Chi Cuadrada) para la verificación de la hipótesis, obteniéndose un valor calculado de $\chi^2_c = 12,634$ y un valor tabular de $\chi^2_c = 9,48$ (obtenido de la tabla de probabilidad de la distribución chi-cuadrada), verificando que el valor calculado es mayor que el tabular, el cual permite que la hipótesis nula se ubique dentro de la región de rechazo. Por consiguiente se acepta la hipótesis alterna con un 95% de confianza, la misma que se evidencia en el gráfico de la curva de Gauss.

Significando que, existe una relación directamente proporcional entre el nivel de valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación de las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja, año 2009.

CUADRO N° 02

Valoración docente del potencial de los juegos educativos en las Instituciones Educativas de la zona urbana del distrito de Rioja.

N° de docentes	Valoración docente del potencial de los juegos educativos			
	En lo físico	En lo mental	En lo social	Moda
01	Desfavorable	Favorable	Desfavorable	Desfavorable
02	Medianamente favorable	Favorable	Medianamente favorable	Medianamente favorable
03	Medianamente favorable	Favorable	Favorable	Favorable
04	Medianamente favorable	Favorable	Favorable	Favorable
Moda	Medianamente favorable	Favorable	Favorable	Favorable

Fuente: Información obtenida después de la aplicación de la escala de valoración docente.

Según el cuadro N° 02, se observa la valoración de cada docente frente al potencial que tienen los juegos educativos en el área de comunicación, en la cual se observa que existe un docente cuya valoración es desfavorable, un docente con valoración medianamente favorable y dos docentes con valoración del potencial de juegos educativos favorables.

El análisis respecto a cada dimensión, se presenta de la siguiente manera:

La valoración docente en lo **físico** es **medianamente favorable**, puesto que no aplica en su totalidad juegos educativos que buscan desarrollar actividades motrices como: caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas que contribuyen al desarrollo del cuerpo.

La valoración docente en lo **mental** es **favorable**, puesto que aplica juegos educativos que buscan desarrollar capacidades de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización.

La valoración docente en lo **social** es **favorable**, porque aplica juegos educativos que buscan desarrollar sentimientos sociales, afectos, valores y actitudes.

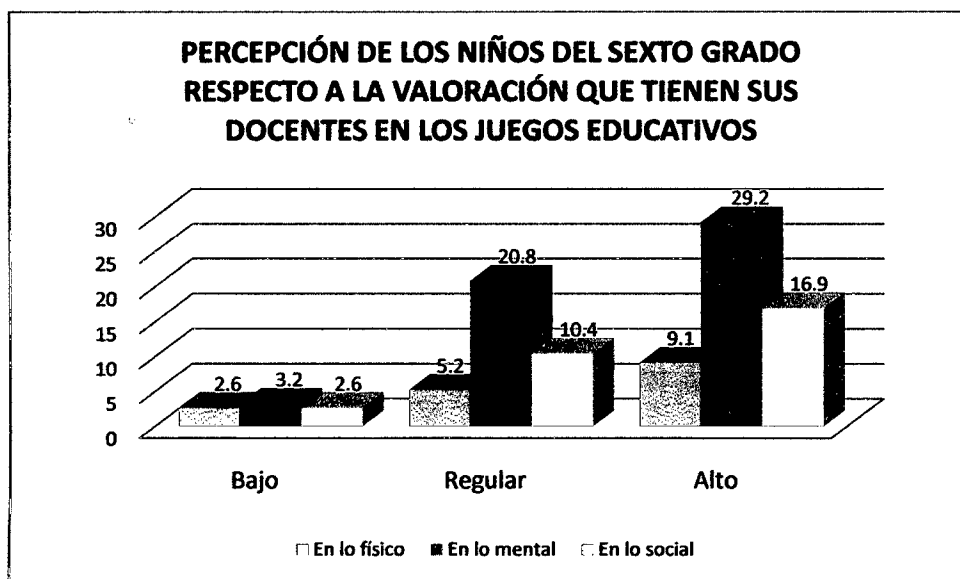
CUADRO N° 03

Percepción de los niños del sexto grado respecto a la valoración que tienen sus docentes en los juegos educativos.

Escala de medición	Dimensiones						Total	
	En lo físico		En lo mental		En lo social			
	Abs	%	Abs	%	Abs	%	Abs	%
Bajo (20 - 33)	4	2.6	5	3.2	4	2.6	13	8.4
Regular (33 - 47)	8	5.2	32	20.8	16	10.4	56	36.4
Alto (47 - 60)	14	9.1	45	29.2	26	16.9	85	55.2
Total	26	16.9	82	53.2	46	29.9	154	100

Fuente: Información obtenida después de la aplicación de la escala de valoración docente.

GRÁFICO N° 01



Según el cuadro N° 03 y gráfico N° 01, se observa la percepción que tienen los niños respecto a la valoración de cada docente frente al potencial que tienen los juegos educativos en el área de comunicación, según dimensiones.

En la dimensión "En lo físico": El 9.1% (14) de los niños afirma en una valoración alta, que el docente aplica juegos educativos que buscan desarrollar actividades motrices como: caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas que contribuyen al desarrollo del cuerpo, mientras que el 5.2% (8) afirma que es regular y el 2.6% (4) es bajo.

En la dimensión "En lo mental": El 29.2% (45) de los niños afirma que el docente aplica juegos educativos que buscan desarrollar capacidades de análisis,

concentración, síntesis, abstracción y generalización. El 20.8% (32) afirma que es regular y el 3.2% (5) es bajo.

En la dimensión **“En lo social”**: El 16.9% (26) de los niños afirma que el profesor aplica juegos educativos que buscan desarrollar sentimientos sociales, afectos, valores, actitudes. El 10.4% (16) afirma que es regular y el 2.6% (4) afirma que es bajo.

Concluyendo que, la percepción que tienen los niños respecto a la valoración de cada docente frente al potencial que tienen los juegos educativos en el área de comunicación es alta en un 55.2%, regular en un 36.4% y baja en un 8.4%

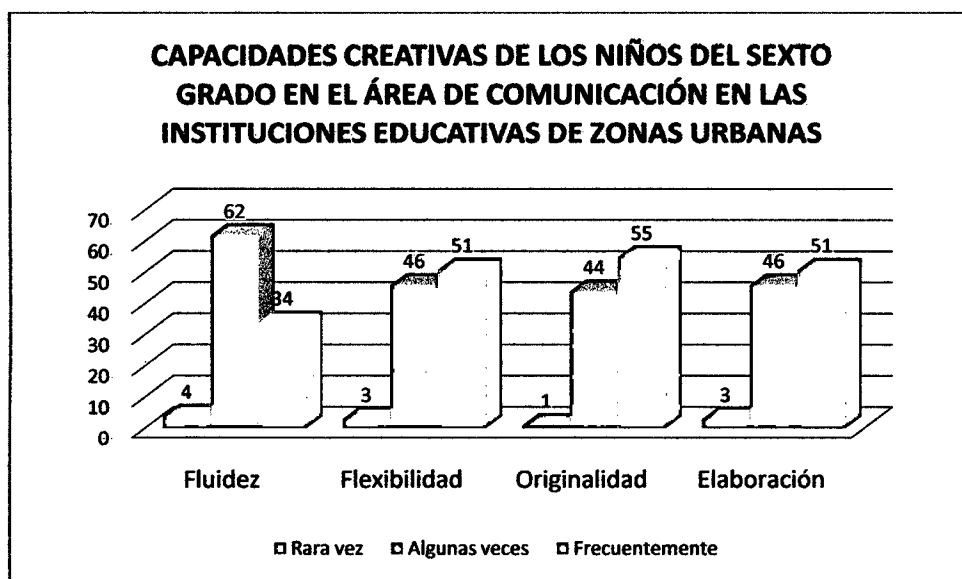
CUADRO N° 04

Capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación en las Instituciones Educativas de la zona urbana del distrito de Rioja.

Dimensiones	Escala de medición						Total	
	Rara vez		Algunas veces		Frecuentemente			
	Abs	%	Abs	%	Abs	%	Abs	%
Fluidez	6	4	96	62	52	34	154	100
Flexibilidad	5	3	71	46	78	51	154	100
Originalidad	1	1	67	44	86	55	154	100
Elaboración	4	3	71	46	79	51	154	100

Fuente: Información obtenida después de la aplicación de la escala de capacidades creativas.

GRÁFICO N° 02



Según el cuadro N° 04 y gráfico N° 02, analizamos las capacidades creativas que presentan los niños del sexto grado en el área de comunicación, según dimensiones:

En la **dimensión fluidez**: el 4% (06) de los niños del sexto grado de Educación Primaria de las Instituciones Educativas de la zona urbana en el área de comunicación, manifestaron que rara vez responden con facilidad muchas interrogantes y escriben con ciertas dificultades un texto, el 62 % (96) revelaron que lo hacen algunas veces y el

34% (52) afirmaron que frecuentemente responden con facilidad muchas interrogantes y escriben con facilidad un texto.

En la **dimensión flexibilidad**: el 3% (05) de los niños del sexto grado de Educación Primaria de las Instituciones Educativas de la zona urbana en el área de comunicación, rara vez responden a una interrogante brindando varias alternativas y rara vez escriben con libertad varias soluciones a problemas, el 46% (71) manifestaron que lo hacen algunas veces y el 51% (78) responden con facilidad a una interrogante brindando varias alternativas y escriben con libertad varias soluciones a problemas.

En la **dimensión originalidad**: frecuentemente el 55% (86) de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación responden a interrogantes con alternativas novedosas y a la vez producen textos únicos y novedosos, el 44% (67) manifestaron que lo hacen algunas veces y sólo (01) niño rara vez responde a interrogantes con alternativas novedosas y también presenta dificultades para la producción de textos únicos y novedosos.

En la **dimensión elaboración**: frecuentemente el 51% (79) de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación escriben sus producciones con ideas innovadoras o nuevas y sus textos son presentados con diversos detalles, el 46% (71) manifestaron que lo hacen algunas veces y sólo el 3% (04) rara vez escriben sus producciones con ideas innovadoras o nuevas, a la vez, sus textos lo presentan rara vez con diversos detalles.

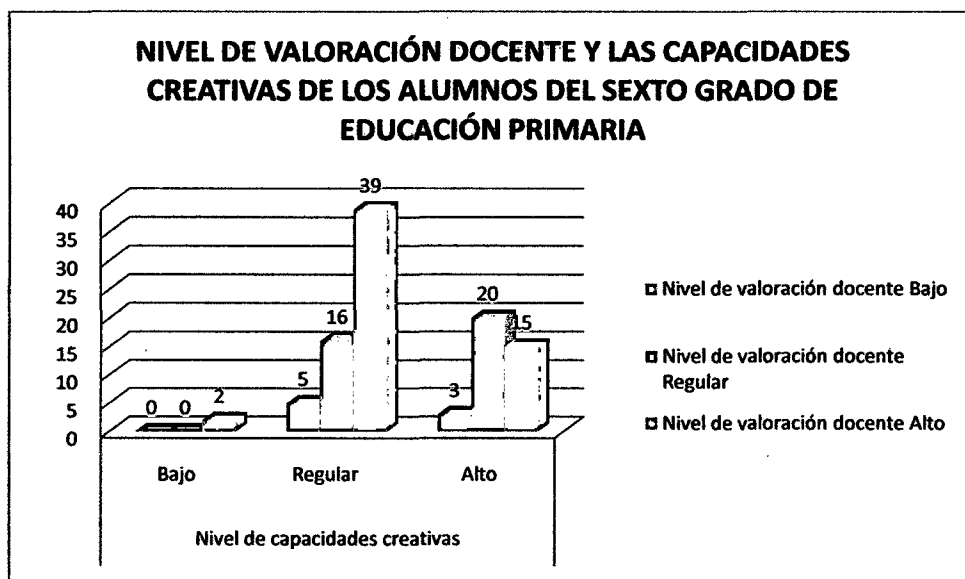
CUADRO N° 05

Relación entre el nivel de valoración docente y las capacidades creativas de los alumnos del sexto grado de Educación Primaria en las Instituciones Educativas de la zona urbana del distrito de Rioja.

Nivel de valoración docente	Nivel de capacidades creativas						Total	
	Bajo (24 - 40)		Regular (40 - 56)		Alto (56 - 72)			
	Abs	%	Abs	%	Abs	%	Abs	%
Bajo (20 - 33)	0	0	8	5	5	3	13	8
Regular (33 - 47)	0	0	25	16	31	20	56	36
Alto (47 - 60)	3	2	60	39	22	15	85	56
Total	3	2	93	60	58	38	154	100

Fuente: Información obtenida después de la aplicación de la escala de valoración del docente y las capacidades creativas de los niños.

GRÁFICO N° 03



Según el cuadro N° 05 y gráfico N° 03, el 39% (60) de los niños manifestaron que el nivel de potencial que tienen sus profesores sobre los juegos educativos es alto y el nivel de sus capacidades creativas en el área de comunicación que ellos poseen es regular.

El 20% (31) de los niños afirmaron que el nivel de potencial que tienen sus profesores sobre los juegos educativos es regular y el nivel de sus capacidades creativas en el área de comunicación que ellos poseen es satisfactorio.

El 16% (25) de los niños muestran que el nivel de potencial que tienen sus profesores sobre los juegos educativos y el nivel de sus capacidades creativas en el área de comunicación es regular.

El 15% (22) de los niños revelaron que el nivel de potencial que tienen sus profesores sobre los juegos educativos y el nivel de sus capacidades creativas en el área de comunicación que ellos poseen es satisfactorio.

El 5% (8) de los niños afirmaron que el nivel de potencial que tienen sus profesores sobre los juegos educativos es bajo y el nivel de sus capacidades creativas en el área de comunicación que ellos poseen es regular.

El 3% (5) de los niños manifestaron que el nivel de potencial que tienen sus profesores sobre los juegos educativos es bajo y el nivel de sus capacidades creativas en el área de comunicación que ellos poseen es alto.

El 2% (3) de los niños declararon que el nivel de potencial que tienen sus profesores sobre los juegos educativos es alto y el nivel de sus capacidades creativas en el área de comunicación que ellos poseen es bajo.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Para la discusión de los resultados se tomó en cuenta los antecedentes de la investigación, las bases teóricas y la contrastación con los resultados obtenidos.

El Diseño Curricular Nacional (2008) fundamenta que los estudiantes sean creativos e innovadores buscando soluciones, alternativas y estrategias originales a los retos de su vida, orientándolas hacia el bien común e individual, en un marco de libertad. Es potencialmente innovador frente a la producción de conocimientos en distintos contextos, en ésta línea del desarrollo de las capacidades creativas TORRES M. (2000), afirma que al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se puede generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad, y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

Los argumentos anteriormente descritos concuerdan con los resultados de la presente investigación puesto que los juegos educativos como estrategia pedagógica demuestran que coadyuvan a desarrollar las capacidades creativas de los niños como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración sistematizándose en orientaciones de diversas teorías como la teoría biológica del juego, teoría fisiológica del juego, teoría psicológica del juego, teoría sociológica del juego, teoría sociocultural del juego, y teoría de la enculturación.

De acuerdo con SÁNCHEZ de M. (2004), El juego, utilizado como recurso en el proceso educativo, permite al facilitador conocer el desarrollo del niño y observar integralmente la habilidad motriz y las conductas afectivas y sociales; asimismo el participante experimenta situaciones simuladas de la vida del adulto y modela su desempeño. Siguiendo estas ideas, se elaboró, aplicó e informó la presente investigación cuyos resultados se evidencian en los cuadros y gráficos del capítulo III.

- ✓ En el cuadro N° 01, se observan los resultados obtenidos producto de la aplicación de las fórmulas estadísticas (prueba Chi Cuadrada) para la verificación de la hipótesis, obteniéndose un valor calculado de $\chi^2 = 12,634$ y un valor tabular de $\chi^2 = 9,48$ (obtenido de la tabla de probabilidad de la distribución chi-cuadrada), verificando que el valor calculado es mayor que el tabular, el cual permite que la hipótesis nula se ubique dentro de la región de rechazo. Por consiguiente se acepta

la hipótesis alterna con un 95% de confianza, la misma que se evidencia en el gráfico de la curva de Gauss.

Significando que, existe una relación directamente proporcional entre el nivel de valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria del área de comunicación en las Instituciones Educativas Urbanas del distrito de Rioja, año 2009.

- ✓ En el cuadro N° 02, se observa la valoración de cada docente frente al potencial que tienen los juegos educativos en el área de comunicación, en la cual se observa que existe un docente cuya valoración es desfavorable, un docente con valoración medianamente favorable y dos docentes con valoración del potencial de juegos educativos favorables.

El análisis respecto a cada dimensión, se presenta de la siguiente manera:

La valoración docente en lo **físico** es **medianamente favorable**, puesto que no aplica en su totalidad juegos educativos que buscan desarrollar actividades motrices como: caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas que contribuyen al desarrollo del cuerpo.

La valoración docente en lo **mental** es **favorable**, puesto que aplica juegos educativos que buscan desarrollar capacidades de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización.

La valoración docente en lo **social** es **favorable**, porque aplica juegos educativos que buscan desarrollar sentimientos sociales, afectos, valores y actitudes.

- ✓ En el cuadro N° 03 y gráfico N° 01, se observa la percepción que tienen los niños respecto a la valoración de cada docente frente al potencial que tienen los juegos educativos en el área de comunicación, según dimensiones.

En la dimensión “**En lo físico**”: El 9.1% (14) de los niños afirma en una valoración alta, que el docente aplica juegos educativos que buscan desarrollar actividades motrices como: caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas que contribuyen al desarrollo del cuerpo, mientras que el 5.2% (8) afirma que es regular y el 2.6% (4) es bajo.

En la dimensión **“En lo mental”**: El 29.2% (45) de los niños afirma que el docente aplica juegos educativos que buscan desarrollar capacidades de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El 20.8% (32) afirma que es regular y el 3.2% (5) es bajo.

En la dimensión **“En lo social”**: El 16.9% (26) de los niños afirma que el profesor aplica juegos educativos que buscan desarrollar sentimientos sociales, afectos, valores, actitudes. El 10.4% (16) afirma que es regular y el 2.6% (4) afirma que es bajo.

Concluyendo que, la percepción que tienen los niños respecto a la valoración de cada docente frente al potencial que tienen los juegos educativos en el área de comunicación es alta en un 55.2%, regular en un 36.4% y baja en un 8.4%.

- ✓ En el cuadro N° 04 y gráfico N° 02, analizamos las capacidades creativas que presentan los niños del sexto grado en el área de comunicación, según dimensiones propuestas por Guilford (1968).

En la **dimensión fluidez**: el 4% (06) de los niños del sexto grado de Educación Primaria de las Instituciones Educativas de la zona urbana en el área de comunicación, manifestaron que rara vez responden con facilidad muchas interrogantes y escriben con ciertas dificultades un texto, el 62 % (96) revelaron que lo hacen algunas veces y el 34% (52) afirmaron que frecuentemente responden con facilidad muchas interrogantes y escriben con facilidad un texto.

En la **dimensión flexibilidad**: el 3% (05) de los niños del sexto grado de Educación Primaria de las Instituciones Educativas de la zona urbana en el área de comunicación, rara vez responden a una interrogante brindando varias alternativas y rara vez escriben con libertad varias soluciones a problemas, el 46% (71) manifestaron que lo hacen algunas veces y el 51% (78) responden con facilidad a una interrogante brindando varias alternativas y escriben con libertad varias soluciones a problemas.

En la **dimensión originalidad**: frecuentemente el 55% (86) de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación responden a interrogantes con alternativas novedosas y a la vez producen textos únicos y novedosos, el 44% (67) manifestaron que lo hacen algunas veces y sólo (01) niño rara vez responde a interrogantes con alternativas novedosas y también presenta dificultades para la producción de textos únicos y novedosos.

En la **dimensión elaboración**: frecuentemente el 51% (79) de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación escriben sus producciones con ideas innovadoras o nuevas y sus textos son presentados con diversos detalles, el 46% (71) manifestaron que lo hacen algunas veces y sólo el 3% (04) rara vez escriben sus producciones con ideas innovadoras o nuevas, a la vez, sus textos lo presentan rara vez con diversos detalles.

- ✓ En el cuadro N° 05 y gráfico N° 03, el 39% (60) de los niños manifestaron que el nivel de potencial que tienen sus profesores sobre los juegos educativos es alto y el nivel de sus capacidades creativas en el área de comunicación que ellos poseen es regular.

El 20% (31) de los niños afirmaron que el nivel de potencial que tienen sus profesores sobre los juegos educativos es regular y el nivel de sus capacidades creativas en el área de comunicación que ellos poseen es satisfactorio.

El 16% (25) de los niños muestran que el nivel de potencial que tienen sus profesores sobre los juegos educativos y el nivel de sus capacidades creativas en el área de comunicación es regular.

El 15% (22) de los niños revelaron que el nivel de potencial que tienen sus profesores sobre los juegos educativos y el nivel de sus capacidades creativas en el área de comunicación que ellos poseen es satisfactorio.

El 5% (8) de los niños afirmaron que el nivel de potencial que tienen sus profesores sobre los juegos educativos es bajo y el nivel de sus capacidades creativas en el área de comunicación que ellos poseen es regular.

El 3% (5) de los niños manifestaron que el nivel de potencial que tienen sus profesores sobre los juegos educativos es bajo y el nivel de sus capacidades creativas en el área de comunicación que ellos poseen es alto.

El 2% (3) de los niños expresaron que el nivel de potencial que tienen sus profesores sobre los juegos educativos es alto y el nivel de sus capacidades creativas en el área de comunicación que ellos poseen es bajo.

En síntesis, el análisis realizado a nivel de cuadros y gráficos nos permite afirmar que la investigación arroja resultados que permiten explicar la relación existente entre las variables de estudio, los mismos que permitirán profundizar estudios posteriores orientados a desarrollar capacidades creativas y de interrelación en los niños concordando con lo manifestado por CALERO (1998), cuando dice que el juego es uno de los medios de aprendizaje más creativos que

tienen los niños. El juego llega a ser la forma de descubrir nuevas realidades, de adaptarse al medio familiar o social. A través del juego el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. El profesor y el padre de familia deben estimular el juego, pues a través de él, permiten al niño desarrollar su capacidad creativa.

CONCLUSIONES

Efectuada la prueba de hipótesis, el análisis e interpretación de resultados y realizada la discusión respectiva, se llegó a las siguientes conclusiones:

- ✓ *Existe una relación directamente proporcional entre el nivel de valoración docente del potencial de los juegos educativos y las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria del área de comunicación en las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja, año 2009.*
- ✓ *La valoración docente del potencial de los juegos educativos en el área de comunicación desde su propia percepción resulta ser **favorable**, expresado en lo siguiente: en la dimensión **física** es **medianamente favorable**, puesto que no aplican en su totalidad juegos educativos que buscan desarrollar actividades motrices como: caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas que contribuyen al desarrollo del cuerpo; en la dimensión **mental** es **favorable**, dado que aplican juegos educativos que buscan desarrollar capacidades de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización y en la dimensión **social** resultó ser **favorable**, porque utilizan juegos educativos que buscan desarrollar sentimientos sociales, afectos, valores y actitudes.*
- ✓ *La percepción que tienen los niños respecto a la valoración de los docentes frente al potencial que tienen los juegos educativos en el área de comunicación es **alta** en un 55.2%.*
- ✓ *Las capacidades creativas que presentan los niños del sexto grado de Educación Primaria de las Instituciones Educativas de la zona urbana del distrito de Rioja en el área de comunicación, según dimensiones es como sigue: en la **dimensión fluidez** el 62 % de los niños manifestaron que **algunas veces** responden con facilidad muchas interrogantes y escriben con ciertas dificultades un texto; en la **dimensión flexibilidad** el 51% **frecuentemente** responden con facilidad a una interrogante brindando varias alternativas y escriben con libertad varias soluciones a problemas; en la **dimensión originalidad frecuentemente** el 55% responden a interrogantes con alternativas novedosas y a la vez producen textos únicos y novedosos y en la **dimensión elaboración frecuentemente** el 51% escriben sus producciones con ideas innovadoras o nuevas y sus textos son presentados con diversos detalles.*

- ✓ *El 39% de los niños manifestaron que el nivel de potencial que tienen sus profesores sobre los juegos educativos es alto y el nivel de sus capacidades creativas en el área de comunicación que ellos poseen es regular.*

RECOMENDACIONES

A los directores de las Instituciones Educativas urbanas y rurales:

- ✓ Sugerir a su plana docente la aplicación de juegos educativos en sus sesiones de aprendizaje en las diversas áreas curriculares.

A los docentes de las Instituciones Educativas urbanas y rurales:

- ✓ Estimular a los niños y niñas a desarrollar su capacidad creatividad a través de la aplicación de los juegos educativos.
- ✓ No tomar a los juegos educativos como un instrumento de rutina sino como una valiosa herramienta para lograr el desarrollo integral del niño favoreciendo la motivación hacia las diferentes áreas del saber.
- ✓ Determinar que los juegos educativos no limitan el ámbito a la enseñanza del niño sino que son ejercicios que van a contribuir a su desarrollo físico, mental o social.
- ✓ No debe demostrar preferencia por ningún niño o grupo determinado al momento de aplicar los juegos educativos, de igual manera impedirá todo abuso durante el juego, por más animado sea el juego, debe prohibirse las malas palabras o riñas entre ellos.
- ✓ Participar en los juegos educativos dando así animación y entusiasmo al juego mismo.
- ✓ Desaparecer los juegos relacionados a crímenes o de asuntos policiales.
- ✓ Enseñar algunos juegos nuevos, susceptibles de imaginarlos, arreglarlos y aplicarlos que sean de abstracción con mayor actividad y entusiasmo.

A futuros investigadores:

- ✓ Continuar con esta investigación tomando como antecedente a dicho trabajo indagatorio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ✓ ACOSTA M., O. (2006). *"Estadística general"*. Departamento de impresiones y publicaciones UIGV, Lima-Perú.
- ✓ BARDALES DEL A., L. (2006). Proyecto de tesis: *"Estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad en la producción de textos en la UNSM-T, Facultad de Educación y Humanidades-Rioja, 2006"*. Universidad Nacional de San Martín-Tarapoto.
- ✓ BRINNITZER R., M. (2004). *"Juegos y técnicas de recreación"*, editorial Bonum. Argentina
- ✓ CABRERA (1996), *"Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores"*, Lima-Perú.
- ✓ CALERO P., M. (1998). *"Educar jugando"*, editorial San Marcos, edic. general, Lima-Perú.
- ✓ COUSINET, R. (s/f). *"La Vida social de los niños"*.
- ✓ CRISÓLOGO A., A. (2004). *"Diccionario pedagógico"*, ediciones Abedul E. I. R. L. Lima-Perú.
- ✓ DECROLY, O. y MONCHAMP, E. (2002). *"El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz"*, ediciones Morata S.L. Madrid.
- ✓ DISEÑO CURRICULAR NACIONAL de la Educación Básica Regular (2008), Lima-Perú.
- ✓ ESQUIVIAS S., M. T. (1997). *"Estudio evaluativo de tres aproximaciones pedagógicas: ecléctica, Montessori y Freinet, sobre la ejecución de solución de problemas y creatividad, con niños de Escuela Primaria"*. Tesis de licenciatura en psicología. Facultad de Psicología. UNAM.
- ✓ FERRERO, F. (2003) *"El juego como actividad de enseñanza y aprendizaje"*. Disponible en: http://WWW.Andinia.Com/article/s/recreacionocio_ytiempolibre/juegos_y_entretenimientos/a23502.shtml.
- ✓ GARCIA N., J. A. y FERNANDEZ V., F. (s/f). *"Juego y motricidad"*, edit. Cepe, Madrid.
- ✓ GARCIA R., A. y VILLALOBOS G., M. (2003). *"Grado de dominio del juego como recurso pedagógico de los docentes Tarapoto"*. Instituto Superior Pedagógico Público-Tarapoto, Nivel Inicial.
- ✓ GARDNER, H. (1998) *"Mentes creativas, una anatomía de la creatividad"*, 1ra. edición en la colección transiciones, Barcelona-España, 459 Págs.

- ✓ GARNHAM, A. y OAKHILL, J. (1996). *“Manual de psicología del pensamiento”*, edit. Paidós.
- ✓ GUILFORD, J., P. y STROM, R., D. (1978). *“Creatividad y educación”*. ediciones Paidós. España.
- ✓ GUERRERO, J. (2004), *“Los juegos como herramienta en el proceso de enseñanza- aprendizaje”*, Colombia.
- ✓ HERNÁNDEZ, S., R., FERNÁNDEZ, C., C. y BAPTISTA, L., P. (2006), *“Metodología de la investigación”*, cuarta edición, McGraw-Hill, Interamericana México, D.F.
- ✓ LAZARO, A. (1990). *“El juego en el desarrollo del niño”*. *Psicomotricidad*, revista de estudios y experiencias, edit. “CITAP”. Madrid. Pp. 35, 83, 92.
- ✓ LÓPEZ, S., B. y H. RECIO (1998), *“Creatividad y pensamiento crítico”*, Trillas, México
- ✓ MARÍA LUISA. (1995). *“Sugerencias para trabajar con juegos”*, primera edición, editorial Trillas. México.
- ✓ MARTÍNEZ, O. (1999). *“El uso de los juegos en la instrucción”*. *Enfoques*, 1, Pp.45-55.
- ✓ MONTESSORI, M. (1989) *“El niño (el secreto de la infancia)”*, editorial Diana. México.
- ✓ MOYLES, J., R. (1999). *“El juego en la Educación Infantil y Primaria”*, ediciones Morata S.L. Madrid.
- ✓ NAVARRO M., R. (2003). *“El juego en el área de comunicación integral y su influencia en los niños de 4 y 5 años”*. Instituto Superior Pedagógico Público-Tarapoto, Nivel Inicial.
- ✓ ORTEGA, R. y LOZANO, T. (1990). *“Jugar y aprender. Una estrategia de intervención educativa”*, edit. Diada Editoras, edic. general., Sevilla-España.
- ✓ PENAGO, J., C. y ALUNI, R. (2002). *Revista de psicología: “Creatividad, una aproximación”*, edición especial.
- ✓ RODRÍGUEZ, M. (1997), *“El pensamiento creativo integral”*, McGraw-Hill, México.
- ✓ RODRÍGUEZ, J. y ARIZA, R. (2003), *“Estrategias para la implementación de la actividad lúdica en el sistema educativo de niños y adolescentes”*, Colombia.
- ✓ ROSENTAL, M., M. *“Diccionario filosófico”*, ediciones Pueblos Unidos. Lima.

- ✓ RUSSEL, A. (1970). *"El juego de los niños"*, edit. Herder, edic.5ª, Barcelona – España.
- ✓ SÁNCHEZ DE M., M. (2004). *"Análisis del discurso pedagógico sobre la educación para el trabajo en la escuela básica"*. Educere, 25, Pp130-216.
- ✓ SOTA, J. (2005). *"Propuesta pedagógica para el desarrollo de capacidades matemáticas"*. Ministerio de Educación, edición: Dirección Nacional de Ecuación Inicial y Primaria-DINEIP-Perú.
- ✓ SZCZUREK, M. (1999). *"Simulaciones y juegos instruccionales"*. Un hipertexto, trabajo de ascenso. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Caracas, trabajo inédito.
- ✓ TORRES, C., M. (2002). *"El Juego: una estrategia importante"*. Educere, 19, Pp. 289-296.
- ✓ TORRES, M. (2000), *"El juego como estrategia de aprendizaje en el aula"*, Lima-Perú.
- ✓ TORO, A. (1998). *"Como juegan los niños"*, M. E. D. Universidad Pontificia Católica de Puerto Rico. Disponible en: [http:// WWW. contexto-educativo.com, ar.html](http://WWW.contexto-educativo.com,ar.html).
- ✓ VELASQUEZ, C. (2000). *"El juego infantil y sus posibilidades educativas"*, edit. Maestro, edic. general, Valladolid-España.
- ✓ VIAL, J. (1988). *"Juego y educación. Las ludotecas"*, edit. "Akal", edic. general. Madrid-España.
- ✓ VIGOTSKY, L., S. (1966). *"El papel del juego en el desarrollo del niño. En el desarrollo de los procesos psicológicos superiores"*, edit. "Grijalbo", edic. general. Barcelona-España.
- ✓ VOPEL, K. (2000). *"Juegos de interacción para niños y preadolescentes"*, editorial CCS. Madrid.
- ✓ WAYNE W., D. (1998). *"Estadística con aplicaciones a las ciencias sociales y a la educación"*, primera edición en español, McGraw-Hill, Interamericana, México, D.F.
- ✓ WINNICOTT, D. W. (1986). *"Realidad y juego"*, edit. "Gedisa", edic. general. , Barcelona-España.

ANEXOS

ANEXO N° 01

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

Instrucciones

Estimado docente, la presente encuesta tiene la finalidad de recabar información para la elaboración de un trabajo de investigación, información referente a la valoración que le asignan al potencial de los juegos didácticos en su quehacer educativo que les conlleve a desarrollar capacidades creativas en los alumnos del sexto grado de Educación Primaria en las Instituciones Educativas del área urbana del distrito de Rioja en el año 2009.

Por lo que le pedimos responder cada ítem marcando con un aspa (X) en el recuadro de la alternativa que creas más conveniente.

Institución Educativa:.....

Sexo: **Edad:**

Fecha:

1. ¿Crees que es importante desarrollar los juegos educativos en la escuela?

Si

No

A veces

¿Por qué?.....

2. Desarrollo los juegos educativos como motivación a una sesión de aprendizaje

Si

No

A veces

¿Por qué?.....

3. Mis alumnos hacen lectura de textos todos los días de clase.

Si

No

A veces

¿Por qué?.....

4. ¿Crees que a través de los juegos educativos los alumnos podrán desarrollar sus capacidades creativas?

Si

No

Quizás

¿Por qué?.....

5. ¿Fomentas a que el niño sea creativo en la producción y comprensión de textos?

Si

No

A veces

¿Por qué?.....

ANEXO N° 02

CUESTIONARIO PARA DOCENTES

Instrumento para evaluar la valoración docente del potencial de los juegos educativos y su relación con las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación.

Institución Educativa:.....

Sexo: Edad:

Fecha:

INSTRUCCIONES. A continuación les presentamos una serie de ítems que será contestada por cada uno de ustedes con la total veracidad y precisión que le sea posible, marcando en uno de los paréntesis una (x) según sea su respuesta:

Ítems relacionados a la dimensión desarrollo físico

1. Busco en los alumnos(as) desarrollar capacidades motrices mediante la imitación de cómo camina un animal, un viejito, un robot, etc.
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
2. Aplico juegos educativos que estén en relación a la rapidez, por ejemplo intercambiarse de carpeta entre compañeros, etc.
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
3. Realizo juegos educativos en la cual el niño(a) identifique las partes de su cuerpo (tocarse la nariz, cabeza, abdomen, rodilla, hombro, talón, etc.)
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
4. Desarrollo juegos educativos en la cual el alumno(a) se comunique gestualmente con sus compañeros demostrando alegrías, tristezas, preocupaciones, etc.
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
5. Aplico juegos educativos que le permiten al alumno(a) flexionar las piernas, (levantarse y sentarse de sus sillas, saltar para tocar un objeto, etc.)
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
6. Mediante los juegos educativos oriento a los alumnos(as) a practicar actividades motrices que le permitan desarrollar su potencial físico.
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.

Ítems relacionados a la dimensión desarrollo mental

7. Muestro en el niño cualidades innatas en el manejo de palabras al producir un cuento.

- () De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
8. Propicio la búsqueda e identificación de personajes en una historieta.
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
9. Motivo a los niños a desarrollar su potencial creativo e imaginativo a través de la producción de textos, juegos de atención y concentración, juegos utilizando la red informática,
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
10. Respeto cualquier aporte del niño en la modificación de un texto.
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
11. Acostumbro a aceptar lo nuevo y originalidad en la producción e interpretación de textos.
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
12. Estimulo la participación de los niños a crear un cuento mediante palabras claves
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
13. Motivo a la lectura, comprensión e interrogación de textos.
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.

Ítems relacionados a la dimensión desarrollo social

14. Enfatizo a los alumnos(as) a trabajar en equipo.
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
15. Promuevo el análisis y el debate en la comprensión de textos.
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
16. Acepto la comunicación y expresión espontánea en cada sesión de aprendizaje.
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
17. Busco respuestas novedosas en las participaciones de los niños.
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
18. Promuevo el desarrollo de la imaginación e invención en los niños dramatizando los personajes textuales
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
19. Genero la expresión de sentimientos y realidades por medios verbales o no verbales al recitar un poema, poesía, al narrar un cuento o al entonar una canción.
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.
20. Estimulo la espontaneidad creativa como dibujar, pintar, cantar, recitar, escribir, etc.
() De acuerdo () Ni de acuerdo ni en desacuerdo () En desacuerdo.

ANEXO N° 03

CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES

Instrumento para evaluar la valoración docente del potencial de los juegos educativos y su relación con las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación.

Institución Educativa:.....

Sexo: Edad:

Fecha:

INSTRUCCIONES. Estimados niños y niñas a continuación te presentamos una serie de ítems que será contestada por cada uno de ustedes con total veracidad y precisión que le sea posible, marcando en uno de los paréntesis una (x) según sea su respuesta:

Ítems relacionados a la dimensión desarrollo físico

1. Tu profesor (a) en las clases del área de comunicación aplica juegos educativos que implica actividades físicas como: caminar, correr, saltar, mover la cabeza, etc.
() Siempre () A veces () Nunca.
2. Tu profesor (a) en el área de comunicación aplica juegos educativos relacionados a la rapidez como intercambiar carpetas entre compañeros.
() Siempre () A veces () Nunca.
3. El profesor (a) desarrolla juegos educativos que les permita identificar partes de su cuerpo como: tocarse la nariz, cabeza, orejas, abdomen, etc.
() Siempre () A veces () Nunca.
4. El profesor(a) desarrolla juegos educativos que permita al niño comunicarse mediante gestos corporales como: estar alegres, tristes, preocupados, etc.
() Siempre () A veces () Nunca.
5. Tu profesor (a) realiza juegos educativos que permita flexionar las piernas como: levantarse y sentarse de las sillas.
() Siempre () A veces () Nunca.
6. El profesor (a) orienta la práctica de actividades físicas porque así desarrollaran sus potencialidades físicas.
() Siempre () A veces () Nunca.

Ítems relacionados a la dimensión desarrollo mental

7. El profesor (a) desarrolla la capacidad de expresión en el manejo de palabras al producir un texto.

- () Siempre () A veces () Nunca.
8. El profesor (a) propicia la búsqueda e identificación de personajes en una historieta.
() Siempre () A veces () Nunca.
9. Motiva a los niños a desarrollar su potencial creativo e imaginativo mediante la producción de textos, desarrollando juegos en la computadora, etc.
10. El profesor respeta cualquier aporte del niño en la producción de un texto.
() Siempre () A veces () Nunca.
11. El profesor(a) acepta lo nuevo y original en la producción de textos.
() Siempre () A veces () Nunca.
12. Estimula la participación de los niños al crear un cuento mediante palabras claves.
() Siempre () A veces () Nunca.
13. El profesor(a) les motiva a la lectura diaria, comprensión e interrogación de textos.
() Siempre () A veces () Nunca.

Ítems relacionados a la dimensión desarrollo social

14. El profesor(a) organiza el trabajo en equipo.
() Siempre () A veces () Nunca.
15. El profesor (a) promueve el análisis y el debate en la comprensión de textos.
() Siempre () A veces () Nunca.
16. El profesor (a) respeta la comunicación y expresión espontánea en cada sesión de aprendizaje.
() Siempre () A veces () Nunca.
17. El profesor(a) busca respuestas novedosas en las participaciones de los niños.
() Siempre () A veces () Nunca.
18. Promueve el desarrollo de la capacidad de imaginación en el niño, dramatizando los personajes textuales.
() Siempre () A veces () Nunca.
19. El profesor genera la expresión de sentimientos y realidades por medios verbales o no verbales al recitar un poema, poesía, al narrar un cuento, etc.
() Siempre () A veces () Nunca.
20. Estimula la espontaneidad creativa de los niños y niñas como: dibujar, pintar, cantar, recitar, escribir, etc.
() Siempre () A veces () Nunca.

ANEXO N° 04

Escala para medir las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación en las Instituciones Educativas de la zona urbana del distrito de Rioja en el año 2009.

(Escala Williams adaptada)

Alumno(a):.....

Sección: Institución Educativa:.....

Fecha:

Instrucciones para el uso de la escala:

Lea atentamente las frases siguientes y coloque en el rectángulo apropiado una (x) para cada ítem, el cual describa mejor su conducta a la cual ustedes piensen, sienten, o les guste hacer.

F: frecuentemente

A: algunas veces

R: rara vez

F A R FLUIDEZ

- | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Cuando te hacen una pregunta te presentan varias alternativas como respuestas. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Cuando te piden que hagas un dibujo basado en un texto, te imaginas haciendo varios. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Produces un texto mediante la observación de ilustraciones. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Haces muchas preguntas. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Las historias reales son mejores que los cuentos. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Cuando elaboras un cuento lo haces bastante y rápidamente. |

F A R

FLEXIBILIDAD

Piensas en varias formas de reproducir una historia, en lugar de una.

Expresas más de un significado para un dibujo, cuento, poesía.

Al entonar una canción sabes el mensaje de esta.

Al opinar sobre algo defiendes tu punto de vista.

Muestras curiosidad cuando te dictan una palabra desconocida.

Piensas en numerosas posibilidades para escribir un acróstico.

F A R

ORIGINALIDAD

Cuando te dan palabras en forma desordenada la ordenas con facilidad

Si no estás satisfecho con una respuesta buscas otras.

Piensas rápidamente antes de dar la respuesta a una adivinanza.

Disfrutas con las trabalenguas poco comunes que las ya conocidas.

Después de haber leído o escuchado una leyenda lo relacionas con la realidad.

Cuestionas las normas del aula creando nuevas

F A R

ELABORACION

Añades dibujos, colores y otros detalles a tus composiciones escritas.

Te gusta resumir una obra literaria para lograr una mejor comprensión.

Tomas la idea de otros y la cambias de alguna forma.

Cuando una pregunta te resulta difícil la dejas y empiezas otra.

Elaboras mapas conceptuales sobre un tema para obtener un mejor estudio.

Te gusta aprender y elaborar escritos nuevos y difíciles.

ANEXO N° 05

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Matriz de validación de la escala de valoración del potencial de los juegos educativos.

ÍTEMS	VALORACION			COMENTARIOS
	Pertinente	No pertinente	Corresponde con el objetivo	
1			✓	
2			✓	
3			✓	
4			✓	
5			✓	
6			✓	
7			✓	
8			✓	
9			✓	
10			✓	
11			✓	
12			✓	
13			✓	
14			✓	
15			✓	
16			✓	
17			✓	
18			✓	
19			✓	
20			✓	

Comentario general: *Los instrumentos aplicados en el proyecto de investigación concuerdan con los objetivos trazados en esta investigación, por lo tanto queda demostrada que si existe una relación directa entre los juegos educativos y las capacidades creativas.*

Fecha: Rioja 24 de setiembre del 2010.

Matriz de validación de la escala para medir las capacidades creativas.

ÍTEMS	VALORACION			COMENTARIOS
	Pertinente	No pertinente	Corresponde con el objetivo	
1			✓	
2			✓	
3			✓	
4			✓	
5			✓	
6			✓	
7			✓	
8			✓	
9			✓	
10			✓	
11			✓	
12			✓	
13			✓	
14			✓	
15			✓	
16			✓	
17			✓	
18			✓	
19			✓	
20			✓	
21			✓	
22			✓	
23			✓	
24			✓	

Comentario general: *Queda demostrada que los juegos educativos influyen mucho para el desarrollo de las capacidades creativas sobre todo en actitudes mentales y sociales.*

Fecha: Rioja 24 de setiembre del 2010.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

Por medio de la presente hago constar que he participado en la validación del instrumento tipo cuestionario presentado por los estudiantes ISIDRO ARAUJO MALDONADO y JORGE RUIZ VEGA, a fin de recabar información para un trabajo que realizan con la finalidad de titularse en la FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES RIOJA, DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN-TARAPOTO, como docentes en EDUCACIÓN PRIMARIA, presentando el trabajo de investigación denominado: **“VALORACIÓN DOCENTE DEL POTENCIAL DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU RELACIÓN CON LAS CAPACIDADES CREATIVAS DE LOS NIÑOS DEL SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS URBANAS DEL DISTRITO DE RIOJA, AÑO 2009”**; considerando que los planteamientos en dicho instrumento están acordes con los objetivos del estudio y por lo tanto se considera **VÁLIDO** para esta investigación.

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO:

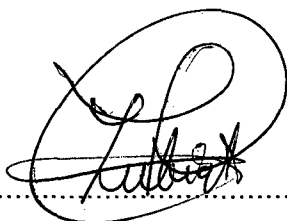
Nombres y Apellidos : *Pedro Zubiarte Montalván.*

Profesión : *Lic. Educación Primaria.*

Institución donde labora : *Universidad Nacional de San Martín
Facultad de Educación y Humanidades - Rioja.*

D.N.I. : *01045375*

Fecha: Rioja 24 de setiembre del 2010



Firma

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

Por medio de la presente hago constar que he participado en la validación del instrumento tipo cuestionario presentado por los estudiantes ISIDRO ARAUJO MALDONADO y JORGE RUIZ VEGA, a fin de recabar información para un trabajo que realizan con la finalidad de titularse en la FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES RIOJA, DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN-TARAPOTO, como docentes en EDUCACIÓN PRIMARIA, presentando el trabajo de investigación denominado: **“VALORACIÓN DOCENTE DEL POTENCIAL DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU RELACIÓN CON LAS CAPACIDADES CREATIVAS DE LOS NIÑOS DEL SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS URBANAS DEL DISTRITO DE RIOJA, AÑO 2009”**; considerando que los planteamientos en dicho instrumento están acordes con los objetivos del estudio y por lo tanto se considera **VÁLIDO** para esta investigación.

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO:

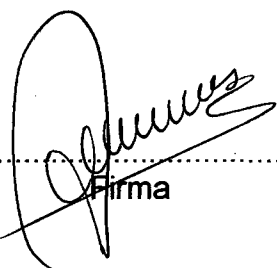
Nombres y Apellidos : *Marco Antonio Cruz Briceño.*

Profesión : *Profesor de Educación Primaria.*

Institución donde labora : *I.E. Nº 00537 “Matilde del Águila Velásquez”.*

D.N.I. : *01020058*

Fecha: Rioja 24 de setiembre del 2010


.....
Firma

ANEXO N° 06

CONFIABILIDAD DE LA CONSISTENCIA INTERNA DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN "TEST PARA MEDIR LA VALORACIÓN DOCENTE DEL POTENCIAL DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS".

N° de ítems	Número de alumnos que participaron en la aplicación del test										S_i	S_i^2
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°			
01	1	2	1	1	1	1	2	1	1	0.42	0.17	
02	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0.31	0.1	
03	2	3	2	1	2	2	1	1	2	0.63	0.4	
04	3	2	4	3	3	2	2	3	2	0.67	0.44	
05	1	1	1	1	1	1	1	2	2	0.42	0.17	
06	2	1	2	2	3	1	1	3	3	0.82	0.67	
07	2	2	2	1	2	2	1	1	1	0.5	0.25	
08	1	1	3	2	3	3	2	3	1	0.87	0.77	
09	1	2	1	2	2	1	2	2	2	0.47	0.22	
10	2	1	2	2	1	2	1	1	1	0.5	0.25	
11	2	1	1	1	2	1	1	2	1	0.47	0.22	
12	1	1	1	1	1	2	1	2	1	0.42	0.17	
13	1	1	1	1	2	1	1	1	2	0.42	0.17	
14	2	1	1	1	2	1	2	1	1	0.47	0.22	
15	2	1	1	2	1	1	2	1	1	0.47	0.22	
16	1	2	2	2	1	2	2	2	2	0.42	0.17	
17	1	2	2	2	1	3	2	1	3	0.74	0.54	
18	1	2	3	2	2	1	1	2	3	0.74	0.54	
19	2	1	2	3	2	2	1	2	1	0.63	0.4	
20	1	1	2	2	3	1	2	1	1	0.68	0.47	
Puntuación total	36	35	39	41	43	40	36	39	41	8,67	6.54	
Coefficiente de alfa											0.6180	

La encuesta elaborada se ha sometido al estudio de la consistencia interna de los ítems, a través del método de intercorrelación de los reactivos cuando no son valorados dicotómicamente.

Cuya fórmula es la siguiente:

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$
$$r = 0,6180$$

Donde:

S_i : Desviaciones estándares de los ítems.

S_t^2 : Varianzas de los ítems.

n : N° de alumnos del sexto grado de Educación Primaria.

K : N° de ítems.

Con un nivel de probabilidad del 95%, el grado de consistencia interna existente entre los resultados obtenidos de los alumnos del sexto grado de Educación Primaria al medir el test de valoración docente del potencial de los juegos educativos es de 0,6180.

Entonces se puede inferir que el instrumento de medición es moderadamente confiable en un 61,80% y que está apto a ser aplicados al grupo de alumnos de sexto grado de Primaria, del área de comunicación en las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja, año 2009.

ANEXO N° 07

CONFIABILIDAD DE LA CONSISTENCIA INTERNA DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN "TEST PARA MEDIR LAS CAPACIDADES CREATIVAS DE LOS ALUMNOS DEL SEXTO GRADO".

N° de ítems	Número de alumnos que participaron en la aplicación del test										S_i	S_i^2
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°			
01	2	2	3	2	2	1	1	3	3	0.74	0.54	
02	1	2	2	3	1	2	2	2	2	0.57	0.32	
03	3	3	1	3	1	3	2	2	3	0.82	0.67	
04	1	3	2	2	2	3	2	1	2	0.67	0.44	
05	3	2	2	1	3	1	2	2	1	0.74	0.54	
06	2	2	1	2	1	2	1	1	3	0.67	0.44	
07	2	3	2	2	2	1	3	2	1	0.67	0.44	
08	1	2	2	3	3	3	3	1	3	0.82	0.67	
09	3	2	2	3	3	3	3	2	1	0.68	0.47	
10	2	2	3	2	2	3	2	2	2	0.42	0.17	
11	1	3	1	1	1	1	2	3	2	0.82	0.67	
12	3	3	1	2	3	3	1	3	2	0.82	0.67	
13	2	2	2	3	2	1	1	2	1	0.63	0.40	
14	2	3	2	2	3	2	2	1	1	0.67	0.44	
15	2	2	3	3	2	3	2	2	1	0.63	0.40	
16	3	3	2	1	1	3	1	2	2	0.82	0.67	
17	3	3	2	2	3	1	1	3	2	0.79	0.62	
18	2	2	2	3	2	2	2	1	1	0.57	0.32	
19	1	3	1	3	3	3	2	1	1	0.94	0.89	
20	3	3	2	2	2	3	1	2	1	0.74	0.54	
21	2	2	3	2	1	1	3	3	1	0.82	0.67	
22	2	3	3	1	3	1	1	2	2	0.82	0.67	
23	3	3	1	3	2	2	2	2	2	0.63	0.40	
24	2	2	2	3	1	3	2	1	3	0.74	0.54	
Puntuación total	51	60	47	54	49	51	44	46	43	25,14	12,59	
Coeficiente de alfa											0,62	

La encuesta elaborada se ha sometido al estudio de la consistencia interna de los ítems, a través del método de intercorrelación de los reactivos cuando no son valorados dicotómicamente.

Cuya fórmula es la siguiente:

$$r = \frac{k}{k - 1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_i^2} \right)$$

$$r = 0,6209$$

Dónde:

S_i : Desviaciones estándares de los ítems.

S_i^2 : Varianzas de los ítems.

n : N° de alumnos del sexto grado de Educación Primaria.

K : N° de ítems.

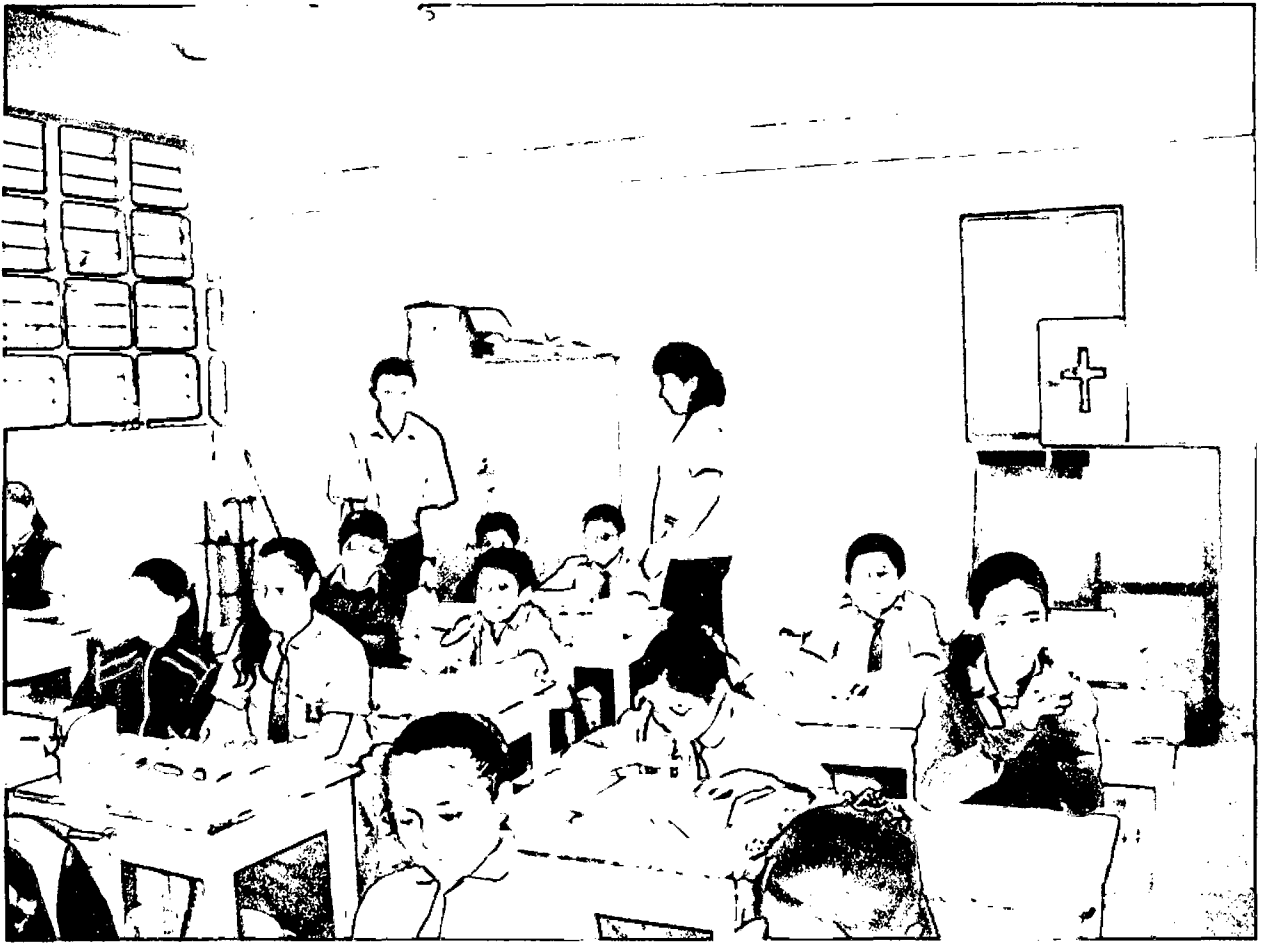
Con un nivel de probabilidad del 95%, el grado de consistencia interna existente entre los resultados obtenidos de los alumnos del sexto grado de Educación Primaria medidos mediante la escala para medir las capacidades creativas es de 0,6209.

Entonces se puede inferir que el instrumento de medición es moderadamente confiable en un 62,09% y que está apto a ser aplicados al grupo de alumnos de sexto grado de Primaria, del área de comunicación en las Instituciones Educativas urbanas del distrito de Rioja, año 2009.

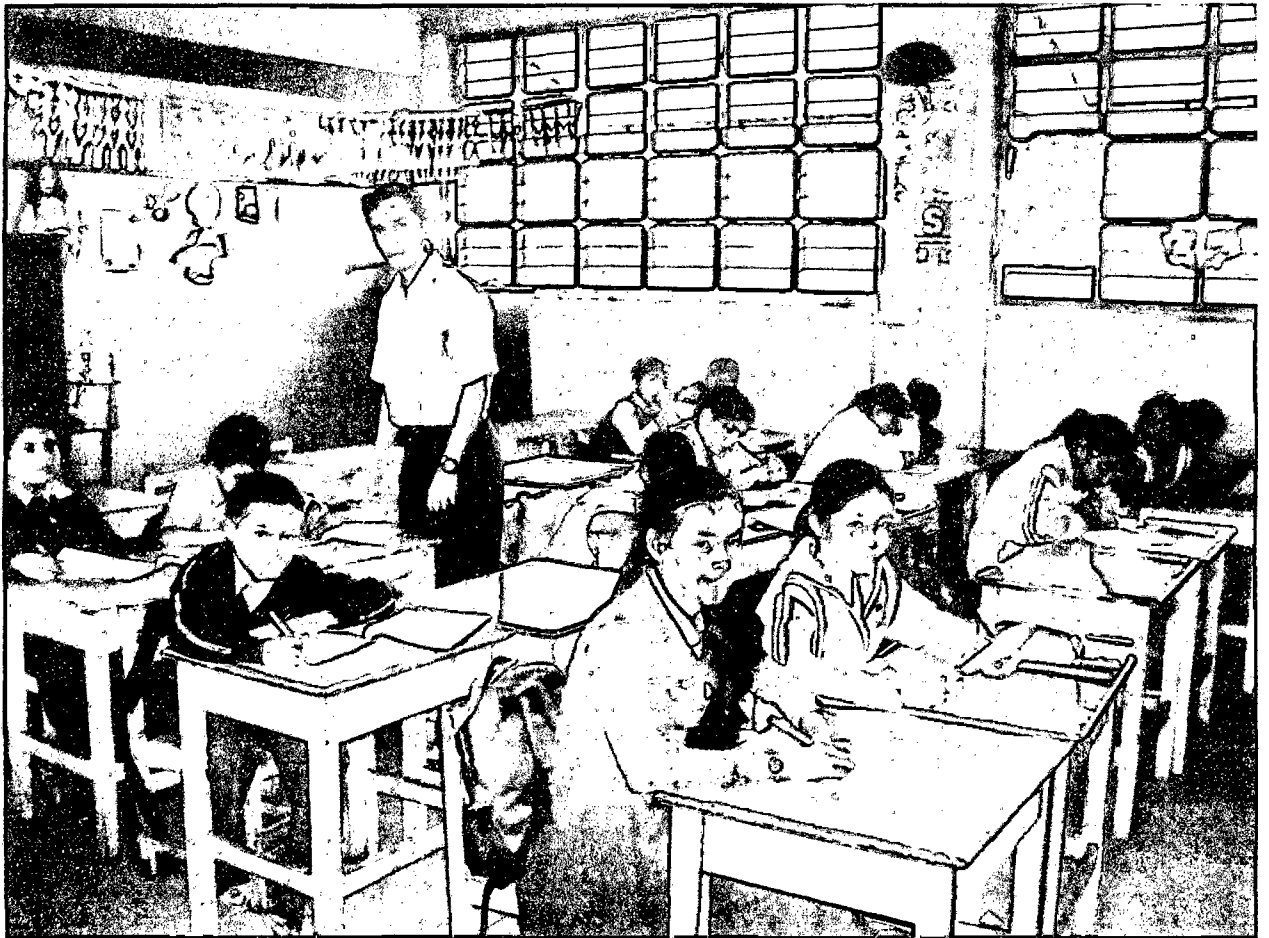
ICONOGRAFÍA



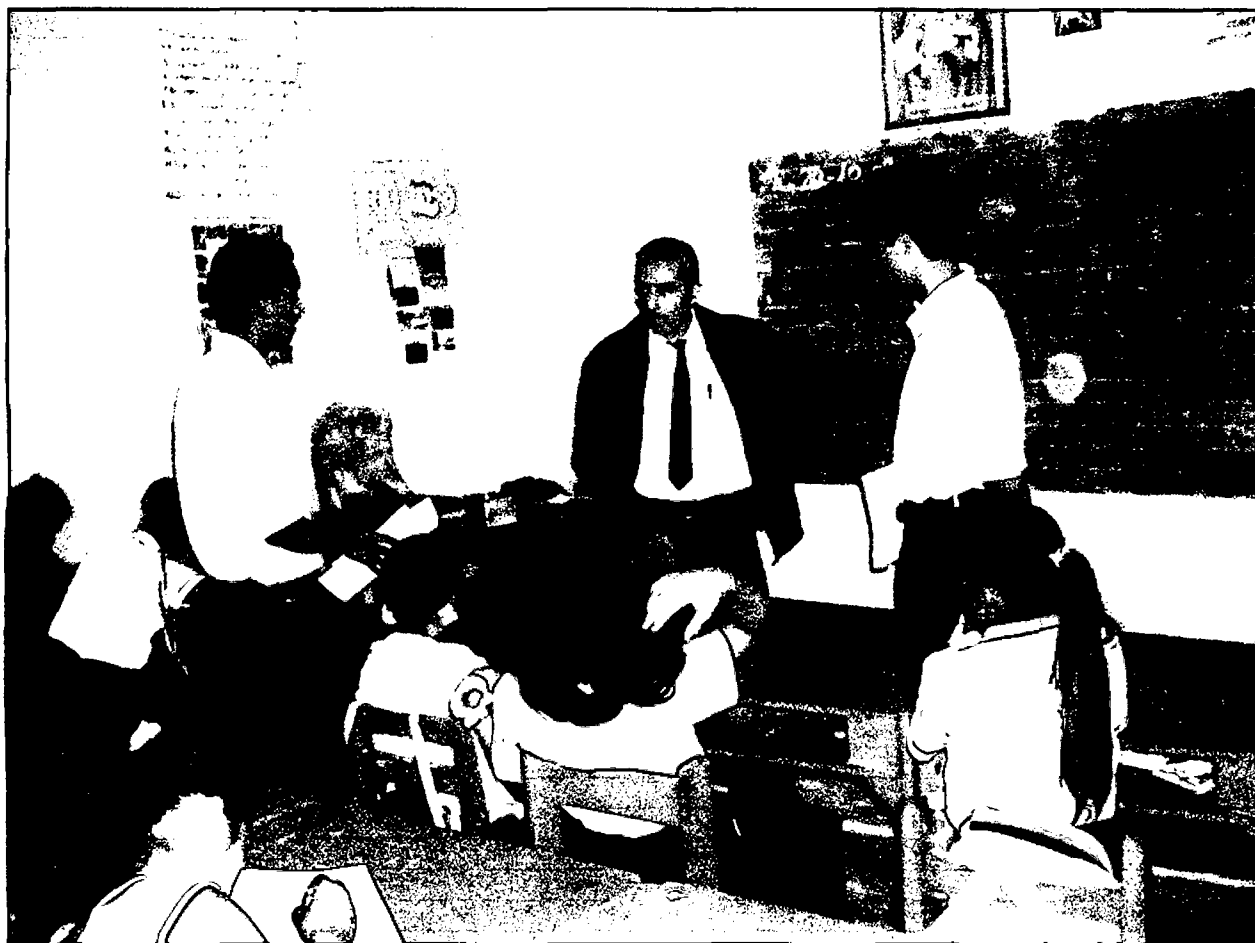
Encuesta dirigida a docentes de Educación Primaria, con la finalidad de recabar información para la elaboración de un trabajo de investigación, información referente a la valoración que le asignan al potencial de los juegos didácticos en su quehacer educativo que les conlleve a desarrollar capacidades creativas en los alumnos del sexto grado de Educación Primaria en las Instituciones Educativas del área urbana del distrito de Rioja en el año 2009, realizada el 19 de agosto del 2008.



Aplicación de la encuesta a los docentes del sexto grado de la IE N° 00537 "Matilde del Águila Velásquez", para evaluar la valoración docente del potencial de los juegos educativos y su relación con las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación, realizada el 20 de octubre del 2009.



Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de la IE N° 00537 "Matilde del Águila Velásquez", para evaluar la valoración docente del potencial de los juegos educativos y su relación con las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación, realizada el 20 de octubre del 2009.



Aplicación de la encuesta a los docentes del sexto grado de la IE N° 00536 "Manuel Segundo del Águila Velásquez", para evaluar la valoración docente del potencial de los juegos educativos y su relación con las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación, realizada el 22 de octubre del 2009.



Aplicación de la encuesta a los estudiantes del sexto grado de la IE N° 00536 "Manuel Segundo del Águila Velásquez", para evaluar la valoración docente del potencial de los juegos educativos y su relación con las capacidades creativas de los niños del sexto grado de Educación Primaria en el área de comunicación, realizada el 22 de octubre del 2009.

CONSTANCIAS DE EJECUCIÓN



INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE MENORES N° 00537
"MATILDE DEL AGUILA VELÁSQUEZ"
SOLIDARIDAD - EDUCACIÓN - SUPERACIÓN
RIOJA - SAN MARTÍN
CÓDIGO: 0297770



E-mail: pampasverdes00537@hotmail.com

CERTIFICADO

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 00537 "MATILDE DEL AGUILA VELÁSQUEZ" DE RIOJA, QUE SUSCRIBE.

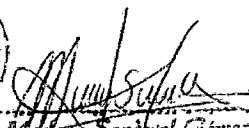
CERTIFICA:

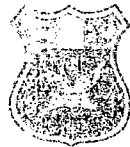
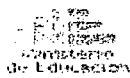
Que, ISIDRO ARAUJO MALDONADO y JORGE RUIZ VEGA, Bachilleres de la carrera profesional de Educación Primaria Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Martín, han aplicado en el sexto grado de primaria de nuestra Institución Educativa, el Proyecto de Tesis "VALORACIÓN DOCENTE DEL POTENCIAL DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU RELACIÓN CON LAS CAPACIDADES CREATIVAS DE LOS NIÑOS DEL SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS URBANAS DEL DISTRITO DE RIOJA, AÑO 2009" realizado el 20 de octubre de 2009.

Se expide el presente, para fines que estime conveniente.

Rioja, 21 de setiembre de 2010




D^{ca} Mercedes Sandeval Gómez
DIRECTORA (e)
C.M. 1001044075



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA CON AREAS TÉCNICAS
"MANUEL SEGUNDO DEL AGUILA VELASQUEZ"**

ESTUDIO - DISCIPLINA - SUPERACIÓN

Creado por R.D.U.SI. 00311 del 30-04-93

**ESPECIALIDADES: OPERACIÓN DE COMPUTADORAS, CONFECCIÓN
TEXTIL, CONSTRUCCIONES METÁLICAS Y
MECÁNICA AUTOMOTRIZ.**

COD. MODULAR : PRIMARIA:0297762 SECUNDARIA:1120229

CERTIFICADO

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN CON AREAS TÉCNICAS
"MANUEL SEGUNDO DEL AGUILA VELÁSQUEZ" DE RIOJA, QUE
SUSCRIBE.

C E R T I F I C A:

Que, **ISIDRO ARAUJO MALDONADO y JORGE RUIZ VEGA**,
Bachilleres de la carrera profesional de Educación Primaria Facultad
de Educación de la Universidad Nacional de San Martín, han aplicado
en el Sexto grado de Primaria de nuestra Institución Educativa, el
Proyecto de Tesis "**VALORACIÓN DOCENTE DEL POTENCIAL DE
LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU RELACIÓN CON LAS
CAPACIDADES CREATIVAS DE LOS NIÑOS DEL SEXTO GRADO
DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN
LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS URBANAS DEL DISTRITO DE
RIOJA, AÑO 2009**", el 22 de octubre de 2009.

Se expide el presente, para fines que estime conveniente.

Rioja, 15 de setiembre de 2010.



IE. "MANUEL S. DEL AGUILA VELÁSQUEZ"
José Baccalla Fernández
Director
C.I.A. 1001045149