

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
UNIVERSITARIA (SUNEDU)

ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA  
“FELIPE GUAMÁN POMA DE AYALA” DE AYACUCHO  
RANGO UNIVERSITARIO: LEY 30220



**TÍTULO:**  
**Juegos andinos en el dibujo creativo en estudiantes del  
Nivel de Educación Secundaria. Ayacucho, 2018.**

**PRESENTADO POR:**  
Br. Huamán Chávez, Yanet Rosa

**ASESOR:**  
Lic. Aronés Álvaro, Julio Javier

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA  
ESPECIALIDAD: ARTES PLÁSTICAS**

**AYACUCHO – PERÚ**

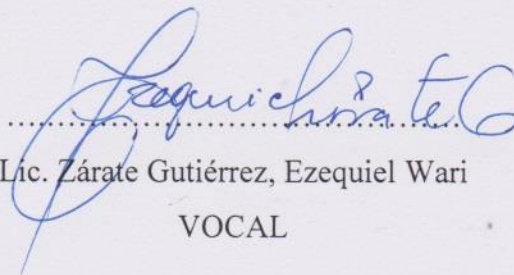
**2020**



Mg. Taipe Carbajal, Marcelino Efraín  
PRESIDENTE



Mg. Oriundo Mora, Katia  
SECRETARIO



Lic. Zárate Gutiérrez, Ezequiel Wari  
VOCAL

Con infinito amor y gratitud a mis adorados padres: Lucio y Crisalda; de manera especial a mi mamá Quino, quien, con sus desvelos y dedicación, a pesar de sus problemas económicos, supo labrar en mí, ese deseo y pundonor para superarme a diario, para levantarme luego de una caída y lograr mis anhelos personales y profesionales.

A Sergio, que de a poco supo ganarse mi cariño y aprecio y ahora me presta su ayuda incondicional en este mundo lleno de competencias.

A mis hermanos: Lidia, Adrián, Hercilia, Teresa, Lucio, Jorge y Teodora, que, en el calor de un acogedor hogar, entre juegos y discrepancias, aportaron en mi formación y consecución de todos mis proyectos.

A Chana y Sharon, mis amigas íntimas, por sus sabios consejos para lograr algo inalcanzable, en esos tiempos, mi profesión. Gracias.

*Yanet Rosa.*

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, con infinito amor, por haberme dado salud, sabiduría y conocimiento a lo largo y en el transcurso de mi vida.

Con mucha deferencia y gratitud, a la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho, por haberme acogido en sus aulas, durante cinco años y permitirme el logro de mis empeños profesionales. Especial gratitud a mis maestros, por sus conocimientos y enseñanzas para hacerme un pequeño lugar en el campo educativo – artístico y apoyar al desarrollo de la juventud y la sociedad ayacuchana.

Reconocimientos miles a mi asesor, Lic. Julio Javier Aronés Álvaro; quien, con sus exigencias y apoyo cuasi desinteresado, hizo posible la realización del presente estudio. De igual modo, al Dr. Eleodoro Alvarez Enriquez, por su apoyo desinteresado en la construcción del Trabajo indagatorio.

Al Sr. Director, profesores y de manera muy especial a las estudiantes del Segundo Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, por el apoyo incondicional e inmensurable en el recojo de datos estadísticos y muy útil para el presente trabajo investigativo.

La autora.

## ÍNDICE

Página del jurado	.....	ii
Dedicatoria	.....	iii
Agradecimiento	.....	iv
Índice	.....	v
Resumen	.....	viii
Abstract	.....	ix
Introducción	.....	10
I.	PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:	
1.1.	Planteamiento del problema	13
1.2.	Formulación del problema	16
1.2.1.	Problema general	16
1.2.2.	Problemas específicos	16
1.3.	Justificación	17
1.4.	Limitación	18
1.5.	Antecedentes	19
1.6.	Objetivos	28
II.	MARCO TEÓRICO	
2.1.	Contexto de la investigación	31
2.1.1.	La Didáctica	31
2.1.1.1.	Didáctica de las artes plásticas	31
2.1.2.	Los métodos educativos	33
2.1.3.	Estrategias didácticas	35
2.1.3.1.	Estrategias educativas en artes plásticas	36
2.1.4.	Medios y materiales educativos	39
2.2.	Lúdica andina	41
2.2.1.	Los juegos	41
2.2.1.1.	El juego didáctico	43
2.2.1.2.	Los juegos andinos	45
2.2.1.3.	Los juegos en el Nivel de Educación Secundaria	46
2.3.	La creatividad artística	47

2.3.1. Características de la creatividad	49
2.3.2. La creatividad en la educación	49
2.3.3. La creatividad y el arte	50
<b>III. MARCO METODOLÓGICO</b>	
3.1. Hipótesis	53
3.1.1. Hipótesis general	53
3.1.2. Hipótesis Específicas	53
3.2. Variables y operacionalización de variables	53
3.2.1. Variables	53
3.2.2. Operacionalización de variables	54
3.3. Metodología	54
3.3.1. Tipo de estudio	55
3.3.2. Nivel de investigación	55
3.3.3. Diseño de investigación.	55
3.4. Método de investigación	56
3.5. Población, muestra y muestreo	56
3.5.1. Población	56
3.5.2. Muestra	57
3.5.3. Muestreo	57
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	58
3.6.1. Técnicas de recojo de datos	58
3.6.2. Instrumentos de recojo de datos	58
3.6.2.1. Ficha técnica de instrumentos	59
3.6.3. Validación y confiabilidad de datos	60
3.7. Método de análisis de datos	61
<b>IV. RESULTADOS</b>	
4.1. A nivel descriptivo	64
4.2. A nivel inferencial	74
4.3. Discusión de resultados	80
<b>V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	
5.1. Conclusiones	87

5.2. Recomendaciones .....	89
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	90

ANEXOS:

Anexo N° 01: Constancia de aprobación de originalidad

Anexo N° 02: Declaración Jurada de autoría

Anexo N° 03: Matriz de consistencia

Anexo N° 04: Constancia de recojo de datos

Anexo N° 05: Instrumentos de recojo de datos

Anexo N° 06: Validación y confiabilidad de datos

Anexo N° 07: Base de datos

Anexo N° 08: Galería de fotografías

## RESUMEN

Establecer la influencia de los juegos andinos en el dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018, fue el objetivo general de la indagación de enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño pre experimental. Para seleccionar la muestra de estudio se empleó el muestreo no probabilístico e intencional, que fue de 30 estudiantes del 2° Grado “A” de la Institución arriba descrita. Para recolectar los datos se utilizaron los instrumentos módulo experimental y la lista de cotejo. El análisis descriptivo se hizo mediante tablas de frecuencias relativas simples; y el análisis inferencial por mediación del estadístico no paramétrico de Rango de Wilcoxon, al 95% de confianza y 5% de significancia. Las resultados indican que, en el pre prueba, la mayoría de la muestra investigada tienen calificaciones del nivel malo y alcanzan una media aritmética de  $58,1 \pm 9,71$  puntos, con una mediana de 57,5 puntos (nivel malo) del dibujo creativo; en la post prueba, la valoración del dibujo creativo escala a  $92,8 \pm 11,0$  puntos y una mediana de 94,5 (categoría bueno); al comparar las medias aritméticas, existe una diferencia de 34,7 puntos entre el pre y post prueba. Al haberse obtenido un p – valor inferior al nivel de significancia, se concluye que, los juegos tradicionales influyen significativamente en el dibujo creativo en las educandas investigadas. ( $Z = -5,106$ ;  $p < 0,05$ ).

Palabras Claves:

Juegos andinos / Dibujo creativo.



## ABSTRACT

Establishing the influence of the Andean games on the creative drawing in students of Second Grade “A” of the Secondary Education Level of the Public Education Institution “Nuestra Señora de las Mercedes” of Ayacucho, 2018, was the general objective of the focus inquiry Quantitative, experimental type and pre-experimental design. To select the study sample, non-probabilistic and intentional sampling was used, which was 30 students of 2nd Grade “A” of the Institution described above. To collect the data, the experimental module instruments and the checklist were used. Descriptive analysis was done using simple relative frequency tables; and inferential analysis by means of the non-parametric Wilcoxon Range statistic, at 95% confidence and 5% significance. The results indicate that, in the pre-test, the majority of the sample investigated have ratings of the bad level and reach an arithmetic mean of  $58.1 \pm 9.71$  points, with a median of 57.5 points (bad level) of the drawing creative; in the post test, the assessment of the creative drawing scales to  $92.8 \pm 11.0$  points and a median of 94.5 (good category); When comparing arithmetic averages, there is a difference of 34.7 points between pre and post test. Having obtained a p-value below the level of significance, it is concluded that traditional games have a significant influence on creative drawing in the investigated educandas. ( $Z = -5,106$ ;  $p < 0.05$ ).

Keywords:

Andean games / Creative drawing.

## INTRODUCCIÓN

Desde el siglo pasado, hay concepciones bastante enraizadas respecto al proceso educativo en el nivel básico y superior, se cree que, una educación de calidad se logra empleando, necesariamente, medios virtuales contemporáneos; sin embargo, no lo creemos así. Si bien es cierto, que los medios virtuales son bastante útiles para llevar conocimientos de manera más atractiva, pero, no siempre es útil para lograr mejores resultados. No todos los estudiantes captan los mensajes de la misma manera y con la misma calidad, y eso se sabe desde épocas pasadas.

De otro lado, se tiene que reconocer que el rol rector de la educación, hace que el maestro en el aula tenga un compromiso sustancial, se constituye en la influencia más capacitada en la formación de la personalidad integral del educando. Se sabe, que la personalidad del individuo se desarrolla desde el momento que nace hasta llegar a la edad adulta, y se logra gracias a las diferentes actividades que realiza el educando y en las relaciones interpersonales mantenidas con su entorno. Entonces, sin duda alguna, el maestro de aula tiene fundamental influencia en la formación personal del educando, ya sea con sus actos o su manera de conducir el aprendizaje.

En ese entender, el maestro de aula debe emplear diversas estrategias educativas, que permitan logros beneficiosos y útiles en el desempeño de sus funciones sociales posteriores. Es en el proceso educativo, que el educando desarrolla y asimila, consciente o inconscientemente, los esquemas, valores y conceptos que condicionarán el desarrollo integral de su personalidad. Es muy necesario, que, en la etapa educativa, el educando reciba conocimientos y mejore sus habilidades y destrezas en un clima escolar de libertad y afectividad. Allí, está el papel fundamental del maestro de aula.

Se considera, que una estrategia importante y que se está dejando de lado en los procesos educativo actuales, es el juego o los métodos lúdicos. El juego es una actividad fundamental del hombre, lo hace todo el tiempo, incluso en su etapa adulta; desde esa perspectiva, los educadores pueden contribuir en el aprendizaje de los educandos empleando esta estrategia ancestral. Es necesario aclarar, dichos procedimientos educativos no ingresan en contradicción con el carácter independiente del proceso

educativo, por el contrario, se encamina a potenciarlo. Es decir, ¿acaso no se puede jugar utilizando medios virtuales contemporáneos? El docente puede y debe jugar con los educandos, desde su situación debería ser copartícipe del juego, por medio de proposiciones y si fuera necesario por demostraciones; mediante este sencillo procedimiento va conduciendo eficazmente el proceso de aprendizaje al logro de objetivos educativos.

En las Rutas de Aprendizaje, distribuido por el Ministerio de Educación (2015), señala que el juego, desde diversos marcos epistemológicos, es una actividad fundamental en la infancia, permite no solamente el desarrollo social, también mejora la intelectualidad del educando, en cuanto, a través de diversas actividades lúdicas, se crea y desarrolla estructuras mentales, posibilitando el progreso de la abstracción del pensamiento, practica comportamientos más complicados, constituyéndose en una motivación para la memoria y la atención. También, agregan, que el juego suscita la creatividad y la imaginación del educando, además de fomentar la sociabilidad, dejando de lado el egocentrismo; constituyéndose en una función positiva en la práctica adecuada del lenguaje.

En el apartado de la educación artística, hoy llamado Arte y Cultura; el juego también tiene un lugar muy importante. Mediante ella se puede lograr aprendizajes significativos. Los juegos en general, propios de la región, se constituyen en estrategias educativas para lograr trabajos artísticos de mucha creatividad, sensibilidad y expresividad artística. Precisamente, allí radica la importancia de realizar la presente investigación, que pretende valorar los juegos tradicionales dentro de las actividades artísticas; considerando, que dentro de la plástica mundial hay expresiones lúdicas que reflejan una identidad cultural definida; como el trabajo de Cezanne “Juegos con carta”, donde además de observarse la identidad del autor y su mundo circundante, se refleja en los rostros de los practicantes del juego, la necesaria concentración para lograr ganar el juego.

# **I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

## **1.1. Planteamiento del Problema:**

Se cree, equivocadamente, que el juego es una actividad propia de los niños. Sin embargo, el juego, es una actividad propia de los hombres. Desde tiempos remotos ha existido el juego, como una actividad de aprehensión y adquisición de nuevos conocimientos. Por lo que se puede asegurar que existen diferentes tipos de juego, en diferentes tiempos y espacios, en función a las creencias, tradiciones, costumbres, y maneras de socialización de cada grupo social.

El juego, como actividad humana, es muy importante, para favorecer el desarrollo de los hombres de manera activa, comunicativa, participativa y relacional entre quienes lo practican. Al respecto, Garaigordobil, M. (1995), sustentándose en estudios de numerosos investigadores, expone que, el juego contribuye relevantemente en el mejoramiento integral de los seres humanos, en especial de los niños, el juego tiene papel principal en el desarrollo intelectual, porque mediante las diferentes actividades que caracteriza a los juegos, crea y mejora estructuras mentales, que viabilizan el desarrollo del pensamiento abstracto, hace que se practiquen conductas más complicadas, siendo una incitación para la atención y la memoria. Concluye señalando, que el juego promueve el descentramiento egocéntrico, fomenta la imaginación y la creatividad de los que practican el juego, desempeñando función trascendente en el desarrollo del lenguaje.

Desde el enfoque psicoanalítico, el juego es una actividad u origen de placer que provoca la satisfacción de vivir, además de ser una vía de libertad de la ansiedad. Como lo señala Garaigordobil, M. (1995), los juegos permiten la expresión emocional y descarga de tensiones de ansiedades que se derivan de fuentes externas (experiencias humanas con dificultades reales) e internas (sexualidad – agresividad), haciendo de esta actividad un instrumento de equilibrio psíquico y de salud mental.

A nivel mundial, la historia del juego, tiene muchos antecedentes. Estudiado desde la perspectiva educativa es relativamente reciente. Sin embargo, desde la antigüedad se estudió como un fenómeno social. Platón, en su obra “Las Leyes”, expone que el juego es trascendente para los niños, como una herramienta de aprendizaje, por ello, a partir de los tres años, los futuros expertos empleen juguetes verídicos a tamaño reducido.

Destacando la importancia de los juegos para el desempeño social y profesional de los hombres. En las altas culturas antiguas, como en Mesopotamia, Egipto, Grecia y Roma Clásica, se encontraron numerosos juegos, que hace referencia de la importancia del juego para la humanidad.

Según los estudios de pedagogos sobresalientes, actualmente el juego está estimado como componente educativo de mucha trascendencia. Así lo señalan investigaciones sobre el tema. Gutiérrez, T., en su tesis doctoral de la Universidad Complutense de Madrid, sobre el juego en el arte contemporáneo y sus implicancias en la formación artística, señala que el juego aparte de ser placer y entretenimiento, son parte importante de la instrucción y formación individual del individuo, en tanto que, el juego comprende el aprendizaje por interés propio, entrando esta conceptualización en el ámbito de las formas artísticas, que son mezclas de educación, pasión y cultura. Es decir, es posible que el arte se desarrolle a través del juego y como juego; no obstante, parezcan contradictorias, el arte se constituye en la esencia de la vida y creatividad del hombre; entonces es fácil comprender que el juego es parte de la actividad artística; así como, que el arte es parte de los juegos. Por ello, señala la investigadora, que es necesario realizar actividades lúdicas en la práctica artística para desarrollar la capacidad cognitiva, analítica, creativa, imaginativa, entre otras capacidades humanas.

En el ámbito latinoamericano, según investigaciones del juego en el campo educativo, las actividades lúdicas tienen especial ubicación para enseñar temas que sean del agrado de los estudiantes. González, A. (2004), en su tesis de maestría en México, sobre juego y apreciación artística, afirma que la aplicación de estrategias didácticas lúdicas es proporcionar al estudiante instrumentos necesarios de observación, valoración, sensibilización, de crítica cultural y que sea de forma más abierta, espontánea, personal y comparativa; pues el juego dirigido de manera adecuada hace que el educando adquiera la capacidad de observación y crítica positiva y cognitiva. La falta de interés y apreciación del arte trae consecuencias adversas para desarrollar a la persona y su ignorancia y desinformación sobre el arte en general.

El Perú, internacionalmente, es considerado como un país pluricultural y multilingüe, tiene como característica fundamental su diversidad ambiental y cultural. Por ello, sin duda alguna, los juegos adquieren diversos rasgos de acuerdo a los diferentes

valores culturales que tienen cada una de las sociedades establecidas a lo largo y ancho del país. De esta manera los juegos andinos responderán o reflejarán rasgos de la identidad andina, de nuestros pueblos enclavados en los andes peruanos.

La práctica de las actividades lúdicas en el mundo andino de nuestro país, así como en otros espacios del planeta, datan de miles de años. No obstante, en la actualidad, estos juegos se van perdiendo por la mala concepción de determinar que lo actual es mejor que lo anterior, dejando de lado saberes ancestrales. Era común observar, que niños y niñas jugaban en barrios y en calles poco concurridas juegos tradicionales, como los daños o canicas, pispis, cometa, entre otros, donde se relacionaban con sus pares y otras personas, haciendo del juego una actividad no solamente de diversión o gozo, sino una actividad de aprendizaje, de comunicación, de respeto, y otras actitudes humanas. En la actualidad, las circunstancias han variado, los niños y niñas consagran gran parte de su tiempo en juegos virtuales, donde practican juegos que no son propias de la realidad y peor aún, no son de beneficio educativo y causan ludopatía, haciendo de los niños sujetos faltos de sensibilidad, respeto, creatividad, etc. (Calero, M.; 1998).

Como ya se dijo, el juego puede ser practicado en cualquiera de las etapas de la vida, es innato, es parte de la existencia humana, donde se organizan las acciones específicas que lo contienen, exige aumentar el conocimiento de la realidad, favorece al proceso de socialización, lo hace más creativo, potencia la concentración, con un pensamiento más divergente, etc., por solamente poseer reglas que deben ser aceptadas por todos los participantes. Por lo cual, es muy necesario y hasta imprescindible realizar las actividades educativas con estrategias lúdicas, preparadas por los docentes.

En el campo del arte, la lúdica tiene un espacio importante, toda vez que se puede aprender a dibujar, pintar, esculpir, grabar, cantar, bailar, etc., solamente realizando acciones lúdicas, que son del agrado de los estudiantes, sobre todo, poniendo en práctica los juegos tradicionales, que son legados de nuestros ancestros.

El juego es una acción humana, natural, de libertad y espontaneidad, que funciona como componente de equilibrio en cualquier edad porque tienen un perfil mundial. Al respecto Garigordobil, M. (1995), indica que, el juego, es una expectativa, una manera de ser, de enfrentar a la vida y, en el contexto educativo tiene ascendencia en la

expresividad, la interacción, creatividad y aprendizaje del educando. Precisamente, en el presente trabajo investigativo se aborda este tema de mucha significación para la vida misma, como para el proceso educativo; pues, en ella hay que aplicarlo como una estrategia didáctica que repercutirá en el aprendizaje de los educandos, de manera sencilla y significativa; porque, jugar es diversión y aprendizaje.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema General:**

PG. ¿En qué medida influye los juegos andinos en el dibujo creativo en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018?

### **1.2.2. Problemas específicos:**

PE1. ¿Cómo influye los juegos andinos en la fluidez del dibujo creativo en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018?

PE2. ¿Cómo influye los juegos andinos en la flexibilidad del dibujo creativo en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018?

PE3. ¿Cómo influye los juegos andinos en la originalidad del dibujo creativo en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018?

PE4. ¿Cómo influye los juegos andinos en el pensamiento divergente del dibujo creativo en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018?



### 1.3. Justificación:

La investigación que se realizó, es **conveniente**, en la medida que aporta en el campo de la educación artística una estrategia didáctica asentada en la idiosincrasia de nuestros pueblos para la plasmación de dibujos artísticos creativos, que contengan expresividad, sensibilidad y creatividad de sus hacedores, discentes del segundo grado del Nivel de Educación Secundaria del medio. Además, se hace conveniente, en la medida que revaloró los juegos andinos, olvidados en los últimos años, por la presencia de medios virtuales.

Tiene **relevancia social**, porque los directos beneficiados fueron las estudiantes que estuvieron presentes en el desarrollo de la investigación, además de que se benefició la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”, en tanto que, la estrategia didáctica se aplicó en sus aulas; de otro lado, la investigación tuvo un alcance local y regional. Las metodologías, artísticas educativas e investigativas pueden ser aplicados en nuevos estudios que tengan similares características.

Tiene **implicancias prácticas**, porque el trabajo es eminentemente práctico. Los dibujos creativos fueron realizados desde una perspectiva artística plástica, considerando todos los elementos de la composición artística y teniendo como tema central los juegos andinos de esta parte del país. Además, el trabajo tiene el propósito de revalorar parte de la identidad regional, los juegos andinos, que guardan una filosofía ancestral fundamentada en la atención del medio ambiente, la mama pacha.

Tendrá **valor teórico**, en la medida que en el marco teórico se expusieron temas concernientes a los juegos tradicionales y estrategias didácticas con soporte temático regional, que en alguna medida contribuirá en el conocimiento de un tema casi no estudiado. Además, mediante la revisión bibliográfica, se podrá determinar la relación causal de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Finalmente, tiene **utilidad metodológica**, en cuanto se propuso una estrategia didáctica, con temas regionales, para poder aprender a expresar sentimientos, ideas, pensares, etc., a través del dibujo artístico. De otro lado, también tiene utilidad

metodológica, cuando propone nuevos métodos, técnicas e instrumentos de recojo de datos numéricos para la concretización de un trabajo de investigación experimental.

Se considera que, los juegos andinos, empleado como una estrategia didáctica en estudiantes del nivel básico, son muy importantes, porque impulsa la formación integral, desarrollando habilidades y destrezas, la sensibilidad artística y humana, a partir del conocimiento y la aplicación de la identidad regional, en actividades artísticas plásticas. Los métodos o estrategias didácticas incluyen al estudiante a participar en todas las actividades lúdicas sensomotrices o verbales, ya que el alumno tiene la capacidad de crear nuevos juegos a partir de la memorización.

#### **1.4. Limitación:**

Las limitaciones en el campo investigativo, siempre están presentes, que el investigador tiene que ir solucionando de a poco y de acuerdo a sus posibilidades. Antes de iniciar el trabajo de campo, no se tenía un centro de prácticas, ninguna institución educativa no quería permitir realizar el recojo de datos estadísticos. Esta fue, una primera limitante y la más difícil de solucionar. Por lo que se acudió a un amigo Profesor. Licenciado de la Escuela de Artes Plásticas de Ayacucho, para que se pueda realizar las actividades educativas para recoger los datos necesarios.

La Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, fue quien nos acogió para realizar la parte experimental del presente trabajo de investigación. Una vez establecidos en la Institución, se presentó otra limitante, el patio de honor donde se realizaba el recreo y las horas de receso resultó ser muy pequeña; por ello se tuvo que trabajar por grupos de trabajo. Se formaron hasta tres grupos, quienes competían entre ellos hasta lograr una vencedora, a quien se le incentivaba con productos alimenticios; solamente así se solucionó la realización de los juegos andinos. Para la realización de los trabajos artísticos, las estudiantes no traían sus materiales artísticos, por lo que, se tuvo que reciclar materiales para el logro de las actividades creativas.

Otra limitante, fue el poco tiempo con que se contaba para la producción de los trabajos creativos, por lo que se optó realizar las actividades lúdicas en un tiempo limitado para luego realizar las creaciones plásticas, sin embargo, tampoco alcanzó el tiempo, por

lo que se dejaba las tareas para que puedan ser concluidos en sus domicilios para la siguiente sesión de aprendizaje. También, los trabajos artísticos fueron dificultosos su realización, debido a que no había un taller artístico; por lo que se realizaba en las aulas, y al finalizar se hacía la limpieza necesaria con el apoyo de las mismas educandas.

Sin embargo, no todo era negativo, pese a que gran parte de las educandas no querían realizar las actividades lúdicas, los trabajos artísticos realizados por las mismas estudiantes tenían resultados positivos, pues, las alumnas utilizaban su imaginación y creatividad para lograr dichos resultados beneficiosos; además lograron desarrollar la capacidad de retención para que puedan plasmar las actividades lúdicas, que finalmente los convenció a las estudiantes para que puedan realizar, tanto las actividades lúdicas, como las actividades creativas.

### **1.5. Antecedentes:**

Los antecedentes en la investigación son de mucha importancia, porque permitirá conocer los trabajos realizados con anterioridad y guiará, en alguna medida, el trabajo de investigación que se presenta. No se lograron ubicar trabajos investigativos que relacionen a las dos variables estudiadas. Sin embargo, se anotaron los trabajos de exploración más cercanos encontrados. En el **contexto internacional**, se lograron hallar los subsiguientes antecedentes: Del Rio, G. (2013), en su trabajo *“El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar”*; presentada para la obtención del grado de licenciatura por la Universidad de Rioja, España. Investigación de enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño pre experimental. Para recoger los datos se empleó la observación (técnica) y su instrumento ficha de observación. La población y muestra estuvo constituido por estudiantes extranjeros que estudian en la referida universidad española. El investigador concluye señalando que los juegos tradicionales ayudan a desarrollar en los estudiantes los aspectos cognitivos, que los hace más expertos en la toma de decisiones y en las conductas emocionales; ayudan en el enriquecimiento de la autoestima, así como en el desarrollo psicomotriz fina y gruesa. Igualmente, el uso de los juegos tradicionales es importante para desarrollar la interculturalidad en estudiantes investigados, cada uno de los estudiantes extranjeros, se incorporaron rápidamente a la nueva cultura practicada por los estudiantes riojanos, haciéndose de amistades significativas.

Paz, E. (2014), en su tesis *“Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural – propuesta metodológica”*; para obtener el título profesional en ciencias del deporte por el Instituto de Educación y Pedagogía de la Universidad del Valle Santiago de Cali, Colombia. Es investigación de orientación cuantitativa, de tipo experimental y diseño pre experimental, que utiliza la técnica de la encuesta y el cuestionario, como instrumento, para recoger los datos de una muestra poblacional no probabilístico de 36 discentes, distribuidos por géneros: 17 niños y 19 niñas del tercero básico – primaria de la Institución educativa “Humberto Jordán Mazuera” (sede central) del distrito de Agua Blanca. El investigador concluye, que los juegos tradicionales tienden a tener sentido de enseñanza, cuando la recreación es placentera y sirva como instrumento de socialización escolar, donde prevalezca el diálogo, tomando en cuenta las reglas establecidas en el juego. Actitudes que se trasladan a la vida misma, donde el estudiante gana motivaciones para la reflexión y el cumplimiento de normas sociales y escolares. Igualmente, señala el investigador, que los juegos tradicionales, en el ámbito pedagógico, desarrollan en los estudiantes habilidades y destrezas motoras.

Calvillo, R. H. (2013), en su trabajo de tesis *“Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del Niño”*; para obtener la licenciatura de pedagoga con orientación en Administración y Evaluación Educativa por la Universidad Rafael Landívar de Quetzaltenango, Guatemala. Investigación cuantitativa, de diseño descriptivo correlacional; para ello empleó una población de 145 directivos, docentes y estudiantes de colegios salesianos: Alfaro Mijangos, María Auxiliadora y Liceo Guatemala; los niños investigados fueron de las edades de 4 a 7 años, residentes en el área urbana y municipios cercanos a la ciudad. Para recoger los datos de la investigación se utilizaron los instrumentos de guía de entrevista para directores y coordinadores o consejeros escolares, para los docentes una encuesta y una guía de observación y lista de cotejo en la medición del desarrollo creativo de los niños materia de estudio. Como conclusión importante, la investigadora señala que existe relación entre los rincones de aprendizaje y el progreso de la creatividad de los niños, materia de investigación, sobresaliendo la relación en el período Kinder, donde el desarrollo de la creatividad es más alto que la preparatoria. El género o sexo de los investigados no influye en ninguna medida a la creatividad de los niños, dependiendo de otros factores, generalmente externos, para lograr mayores resultados creativos. Igualmente concluye señalando que,

la creatividad en los niños de cuatro a siete años de edad es fundamental, debido a que será parte importante de su formación personal.

Fernández, S. L. (2013). *“Educación artística y creatividad: desarrollo de una propuesta de educación artística desde el arte contemporáneo”*, tesis del Grado de Educación Infantil por la Universidad de Valladolid, España. En el trabajo de indagación no se menciona la metodología aplicada; sin embargo, se puede deducir que es una investigación descriptiva, para ello ofrece una propuesta de injerencia educativa para Educación Infantil para ser tratado en sesiones de aprendizajes prácticas, no señala población, tampoco muestra de estudio. El trabajo se basa en hacer observar trabajos artísticos de corte contemporáneo y califica las actitudes y respuestas de los participantes. Siendo el trabajo de investigación descriptiva, las conclusiones que arriba la graduanda es de carácter general, entre ellos señala, que la educación artística es necesaria para desarrollar la integridad del ser humano; el arte favorece la espontaneidad, la imaginación, la emoción, la creación y la libertad de los niños que lo practican. La educación artística proporciona un medio de comunicación alterna, donde se encuentran plasmados sentimientos y emociones. Termina señalando que, la creatividad es posible estimularlo a través de propuestas de intervención innovadoras y originales que tengan como eje principal al arte, en todas sus manifestaciones. Siendo así, el arte contemporáneo, puede convertirse en un poderoso y excelente recurso para alcanzar los propósitos de la educación artística.

Euceda, T. (2007), en su investigación *“El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Pre Básica”*, para la obtención del grado de Máster en Curriculum, por la Universidad Pedagógica Nacional “Francisco Morazán” de Tegucigalpa M.D.C., Honduras. Investigación mixta de diseño pre experimental, de carácter descriptivo; teniendo como muestra poblacional a docentes del nivel pre básico, y como técnica de recopilación datos empleó la encuesta y la entrevista, y sus instrumentos el cuestionario de encuesta y de entrevista; la encuesta y la entrevista semi estructurada se dirigió a los 50 docentes del nivel pre básico. La investigadora, concluye, que las modificaciones científicas, tecnológicas y el proceso de globalización obligan a todas las sociedades brindar un régimen educativo de calidad, donde se formen pobladores que contesten a las exigencias del momento actual y futuro; de esta manera la educación pre básica se convierte en el apoyo fundamental del poblador en el

cumplimiento de sus objetivos personales y sociales. Del mismo modo, la investigadora, señala que la educación pre básica es trascendente en el periodo de vida de un niño; porque mediante ella puede desenvolver sus habilidades y destrezas en un ambiente escolar de libertad y afectividad.

Gutiérrez, M. T. (2004), en la memoria *“La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística”*; para optar el grado de doctor en didáctica de la expresión plástica por la Universidad Complutense de Madrid. Investigación de enfoque multidisciplinar, utilizando como población muestra a estudiantes del nivel básico; siendo sus herramientas de recojo de datos el análisis documental y la entrevista semi estructurada. La investigadora tiene tres conclusiones importantes. Primero que el juego es idóneo para el aprendizaje de teorías y prácticas artísticas contemporáneas; para lo cual se debe emplear metodologías lúdicas. Segunda conclusión, que señala a la instrucción artística a partir del juego, como manera de incentivar a los estudiantes el interés por aprender temas complejos y que estos pueden aplicarse en diversos campos artísticos. Y la tercera conclusión señala que la administración de la seriedad del juego como estrategia metodológica para la educación del arte es apropiado para ser aprovechada en el aula, taller y en los museos.

A **nivel nacional**, igualmente no se hallaron investigaciones que refieran sobre las dos variables en estudio; por lo cual, se anotará los más cercanos a la presente investigación. Cruz, P. et al. (2012), en su tesis *“El dibujo: proceso creativo y resultado en la obra contemporánea”*; para la obtención del título de licenciado en arte, con mención en grabado por la Pontificia Universidad Católica del Perú. La investigación no señala la metodología seguida; sin embargo, por sus características, podría tratarse de una exploración cualitativa, bibliográfica, de tipo de estudio dirigido a la comprensión, de nivel explicativo; tuvo como herramienta de recojo de datos la ficha de análisis documental. Los investigadores concluyen que el dibujo es sustancial para desarrollar habilidades expresivas y creativas de quienes lo practican; mediante ella se pueden plasmar ideas y proyectos, desde un simple boceto hasta un dibujo complejo. Su práctica constante permite el dominio de la técnica y su rol primordial de ser un medio de comprensión de la realidad inmediata. El dibujo, en un inicio es una herramienta para el proceso creativo artístico y, tras su dominio se convierte en una obra artística final en sí,

con sentido propio; es decir, se convierte en una verdadera obra artística, que reúne los requisitos exigidos para serlo.

Cuba, N. L. y Palpa, E. (2015), en la investigación *“La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara”*; tesis de licenciatura en Educación Inicial por la Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle” de Lima, Perú. Es una indagación de tipo no experimental y diseño descriptivo correlacional, que laboró con una muestra de 60 niños de 5 años de edad de las Instituciones Educativas Particulares del Nivel Inicial “Santa Rosita de Lima”, “Los alcanfores” y “César Vallejo” de la localidad de Santa Clara; para compilar datos se emplearon la técnica de la observación y sus instrumentos lista de cotejo, para las dos variables. Entre su conclusión importante, los investigadores, anotan que existe relación directa y significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de las Instituciones Educativas del Nivel Inicial Privados investigados.

Arce, D. L. y Saldaña, A. L. (2014), en la investigación *“Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 252 “Niño Jesús” de Trujillo en el año 2015”*; presentada para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial por la Universidad Nacional de Trujillo, Perú. Exploración de orientación cuantitativa, tipo experimental y diseño pre experimental que manipuló una muestra no probabilística y censal de 14 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial, ya mencionada; para compilar datos se empleó el test de Torrance para hacer la medición del nivel de creatividad de los niños investigados. Como conclusión importante, las investigadoras, señalan, con anterioridad a la administración de las sesiones de aprendizaje, los niños estudiados, calificaron en nivel bajo de creatividad, y posterior a la aplicación estratégica se observó que los niños revelan ampliación significativa del nivel de creatividad; por lo que infieren que el programa educativo aplicado influyó de forma significativa en el progreso de la creatividad de los niños, materia de investigación.

Quispe, O. (2017), en su tesis *“Interpretación estética del modelado en la estimulación creativa”*, presentada para la obtención del título profesional de Licenciada en Educación Artística, por la Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes “Diego Quispe

Tito” del Cusco, Perú. Exploración cualitativa, de tipo estudio dirigido a la comprensión y diseño investigación acción. La muestra no probabilística, conformado por 08 estudiantes y utiliza las herramientas de compilación de datos la ficha de análisis documental y la ficha de observación artística (bitácora). La investigadora concluye que la técnica del modelado en pasta de sal, repercute positivamente en la estimulación de la creatividad de los discentes del 1° Grado “A” de la Institución Educativa Pública “Cecilia Túpac Amaru” del Cusco. Del mismo modo, en el estudio cualitativo de los valores estéticos, tienen resultados positivos y variadas posibilidades de motivación creativa a partir de la forma, volumen, color, textura e integración durante el transcurso creativo y de ejecución; con respecto al uso del material escultórico, es apropiado porque presenta ductilidad y de fácil manipulación.

Alvites, E. (2010). *“La didáctica artística del docente y los contenidos de las artes visuales en el logro de las capacidades de los alumnos del Liceo Naval “teniente Clavero” Ventanilla Callao”*. Tesis de maestría en educación con mención en medición, evaluación y acreditación de la calidad de la educación, por la Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle”; Lima, Perú. Exploración de tipo no experimental y diseño descriptivo correlacional, con población muestra probabilística de 108 estudiantes del VI y VII nivel del Área de educación por el Arte Liceo “Teniente Clavero”, utilizándose como instrumento de colección de datos el cuestionario para las dos variables. Señala como conclusión sustancial que el coeficiente de correlación de Spearman es 0,907, del nivel correlación muy fuerte, además, siendo el nivel de significancia bilateral menor al nivel de significancia, además, concluye que hay relación directa y significativa entre la estrategia artística del profesor y los compendios de las artes visuales para lograr las capacidades de los educandos investigados. En el análisis estadístico de la variable didáctica artística del maestro y las dimensiones: metodología, recursos y materiales, y programación curricular, se obtienen iguales resultados, es decir hay relación directa y significativa entre la variable y las dimensiones estudiadas.

A **nivel regional**, tampoco se lograron encontrar trabajos de investigación similares, que refieran sobre las dos variables en estudio, sin embargo, se hallaron trabajos muy cercanos, donde se refieren de una de las dos variables estudiadas. Por ser importante para el presente estudio, se les anotaré como antecedentes. Mendis, V. (2019). *“La técnica de la aguada en el desarrollo de la creatividad artística plástica en estudiantes*



*del Nivel Primaria. Ayacucho, 2018*". Tesis de Licenciatura de Educación Artística, mención Artes Plásticas por la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala" de Ayacucho. Pesquisa cuantitativa, experimental y diseño pre experimental, con una muestra no probabilística de 21 estudiantes del Quinto Grado de la Institución Educativa Privada "Domingo Savio" de Ayacucho. El módulo de experimentación y la lista de cotejo fueron los instrumentos de recopilación de datos. La investigadora concluye señalando que del pre a la post prueba hubo incremento en cuanto al nivel de creatividad artística, existiendo divergencia de medias de 53,8 puntos; por lo que, la técnica de la aguada influye de manera significativa en el progreso de la creatividad artística; inclusive, en el análisis de sus dimensiones, los resultados tienen semejanza, es decir, la técnica de la aguada permite el progreso de la fluidez, flexibilidad, originalidad y pensamiento divergente.

Toledo, F. (2018). *"Escultura de papel y alambre en la creatividad artística en estudiantes de secundaria. Ayacucho, 2017"*. Tesis de Licenciatura en Educación Artística, Artes Plásticas. Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán poma de Ayala" de Ayacucho. Estudio cuantitativo, experimental y diseño pre experimental, con una población muestra de 30 estudiantes del Segundo Grado "B" de la Institución Educativa Pública "Melitón Carvajal" de Ayacucho, con instrumentos del plan experimental y lista de cotejo para la recolección de la información estadística. Los resultados muestran que la creatividad escultórica después de la aplicación estratégica progresa, encontrándose divergencia de medias aritméticas de 38,1 puntos; por lo que, el investigador concluye que la escultura de papel y alambre es eficaz para desarrollar la creatividad artística en los discentes investigados; del mismo modo, la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente sufren variaciones positivas luego de la aplicación estratégica.

Llance, M. y Aróstegui, Y. (2014). *"Técnica del collage y capacidad creativa pictórica en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Pública "Nuestra señora de las Mercedes". Ayacucho, 2014"*, tesis de Magíster en docencia y gestión educativa por la Universidad César Vallejo de Trujillo, con sede en Ayacucho, Perú. Es de enfoque cuantitativo, de tipo explicativo experimental y diseño cuasi experimental, con muestra no probabilística de 63 estudiantes (grupo control: 32 estudiantes del Segundo grado "A"; y grupo experimental: 31 estudiantes del segundo

grado “B”); teniendo como herramienta de acopio de datos la lista de chequeo. Las investigadoras concluyen, que el grupo control, en el pre prueba, el 78,1% mostraron una habilidad creativa pictórica en proceso y el 21,9% en el grado en inicio; mientras que en la post prueba el 93,8% tuvieron una capacidad pictórica del nivel en proceso y 6,2% en inicio. En el grupo experimental, en el pre test el 96,8% mostraron habilidad creativa en proceso y el 6,2% en inicio; posterior a la aplicación estratégica, el total de estudiantes presentaron una creatividad pictórica en logro previsto; en conclusión, la técnica del collage influyó elocuentemente en la mejora de la habilidad creativa pictórica, en discentes investigados. Similares resultados se hallaron en el estudio de las dimensiones de la creatividad pictórica; es decir, el collage tiene influencia elocuente en el progreso de la fluidez, originalidad, flexibilidad y organización pictórica en discentes del segundo grado de la Institución educativa Pública “Nuestra señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2014.

Terrel, P. (2014), en su tesis *“El esgrafiado y la creatividad pictórica en estudiantes de la Institución Educativa Pública N° 39003 “Corazón de Jesús” de Ayacucho. 2014”*, presentada para la obtención del grado de Maestría en Psicología Educativa por la Universidad César Vallejo de Trujillo con sede en Ayacucho, Perú; es de orientación cuantitativa, nivel explicativo, tipo explicativo y experimental y diseño pre experimental, con pre y post prueba, la técnica de colección de datos fue la observación y su instrumento lista de cotejo para registrar el nivel de desarrollo de la creatividad pictórica de 29 discentes de primaria de la Institución Educativa en estudio, de muestreo no probabilístico y deliberado. La investigadora, anota como conclusión que, previa a la administración estratégica el desarrollo de la creatividad pictórica obtuvo una media de  $19,62 \pm 3,49$  puntos y una mediana de 20 puntos (deficiente); posterior a la aplicación de la estrategia el nivel de creatividad remontó a  $29,31 \pm 2,00$  y una mediana de 30 puntos (bueno), lográndose divergencia de medias de 11,13 puntos, entre el pre y post test; concluye señalando que el esgrafiado influye elocuentemente en el progreso de la creatividad pictórica en discentes materia de investigación. Iguales corolarios se encontraron en el estudio de las dimensiones de la creatividad pictórica: fluidez, flexibilidad, originalidad y pensamiento divergente pictóricas; es decir el esgrafiado influye significativamente en las cuatro dimensiones de la creatividad pictórica. Estableciéndose que el esgrafiado es una buena estrategia didáctica para progresar la creatividad en el contexto de la pintura artística.

Gálvez, E., Pérez, Y. Y. y Quispe, E. (2006), desarrollaron el trabajo de investigación *“Los juegos tradicionales andinos como medio motivacional en la Enseñanza – Aprendizaje del modelado en Arcilla en los discentes del Primer Grado de Educación secundaria de la Institución Educativa “Libertad de América” del distrito Villa de Quinua, 2005”*, elevada a la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho, Perú; para la obtención del título de Profesor de Educación Artística. Es un trabajo monográfico que no presenta la metodología de estudio, sin embargo, se puede señalar que tiene características de ser una monografía de tipo experiencial, donde se trabajó con 41 estudiantes del Primer Grado, utilizando, para la colección de datos la ficha del análisis documental (hacen estudio de los trabajos producidos por los estudiantes, en tres momentos: Pre prueba, desarrollo y Post prueba). Los investigadores presentan resultados novedosos, señalando hallazgos cuantitativos, donde hacen notar el desarrollo de la capacidad de interpretación y expresividad en trabajos artísticos del modelado en arcilla a partir de los juegos tradicionales andinos; haciendo énfasis en el logro de la interculturalidad y la revaloración cultural de la cultura andina. Concluyen señalando que, los juegos tradicionales andinos son producto social de generaciones pasadas y como tal tienen contenidos educativos muy importantes, que permiten el desarrollo de los valores ontológicos personales y sociales, castigándose severamente a los que infringen en las normas de juego. Igualmente, el modelado en arcilla, dentro del proceso educativo, desarrolla habilidades motoras, visuales y sobre todo aptitudes intelectuales. También, señalan que dichos juegos, acrecienta la recuperación de la identidad cultural andina, debido a que en los juegos se hallan insertos la concepción filosófica de su cosmovisión, cosmología y cosmogonía, fuentes básicas de una organización social y política que hasta hoy prevalece en las zonas alto andinas del Perú.

Albites, R., Barrientos, L. y Conde, F. (2004), en la investigación *“Los métodos lúdicos en el dibujo para el desarrollo de la creatividad en las educandas del 3er. Grado de Educación Primaria del C.E.E. N° 39002 “María Parado de Bellido” Ayacucho – 2003”*; presentada para obtener el título de Profesor de Educación Artística por la Escuela Superior de Bellas Artes “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho, Perú. Investigación que no muestra la metodología utilizada, empero, se puede teorizar que es un estudio monográfico de tipo experiencial, que analiza el desarrollo de la creatividad a partir de la metodología lúdica a 35 niñas del 3er. Grado de Primaria; para ello hicieron

una entrevista sobre metodología empleada en el Área de arte, especialmente en el dibujo y analizan, mediante una ficha de análisis documental los trabajos artísticos de las investigadas para determinar el desarrollo creativo de las educandas. Entre las conclusiones importantes, en el estudio se anotan que, las metodologías tradicionales y el poco dominio del Área de arte no permiten un desarrollo adecuado de la creatividad artística, haciendo que los niños no tengan libertad en la expresividad artística. Los métodos más adecuados para impartir el dibujo artístico, según el alcance de la investigación, son los métodos lúdicos, porque el niño aprende a dibujar jugando, cantando o en base a la poesía o cuentos; lográndose progresar la creatividad artística en casi todas las niñas del 3er. Grado de Primaria de la Escuela Estatal “María Parado de Bellido” de Ayacucho; demostrándose que el método propuesto es adecuado para la enseñanza del dibujo en el nivel Primaria. Los métodos globales, además de los lúdicos, como el trabajo en grupo también permiten a los estudiantes desarrollar la creatividad artística. Finalizan diciendo que, para evaluar los trabajos artísticos de los educandos del nivel básico se debe tener en cuenta su libre expresión, su capacidad visual, táctil y auditiva, su participación y colaboración; más que conocimientos o destrezas que pueden exigirse en el nivel superior.

## **1.6. Objetivos:**

### **1.6.1. Objetivo General:**

OG. Establecer la influencia de los juegos andinos en el dibujo creativo en educandos del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

### **1.6.2. Objetivos específicos:**

OE<sub>1</sub>. Explicar la influencia de los juegos andinos en la fluidez creativa en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

- OE<sub>2</sub>. Explicar la influencia de los juegos andinos en la flexibilidad creativa en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.
- OE<sub>3</sub>. Explicar la influencia de los juegos andinos en la originalidad creativa en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.
- OE<sub>4</sub>. Explicar la influencia de los juegos andinos en el pensamiento divergente creativo en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

## **II. MARCO TEÓRICO**

## **2.1. CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.1.1. La didáctica:**

Estudiar la didáctica es muy importante para establecer una enseñanza más efectiva, con mayor prevalencia en las posibilidades y naturaleza del educando. Etimológicamente, el término didáctica nace del griego didaskein, que se entiende cómo enseñar y tekne es arte; entonces didáctica es el arte de enseñar; y como tal obedecía a la habilidad para enseñar, de la percepción del profesor. Posteriormente, la didáctica se definía como ciencia y arte de enseñar; por lo que se definía cómo enseñar mejor.

En la actualidad, la didáctica es considerada como el tratado de principios y técnicas legales para enseñar diversas materias o disciplinas. Trata la dificultad de la enseñanza de manera general, sin sus explicaciones que existen en cada una de las disciplinas. De tal manera, viene a ser el conjunto de técnicas, procedimientos y demás recursos, por intermedio de ellas se hace el proceso de enseñanza aprendizaje. (Díaz, F. y Barriga, A.; 2002).

En concordancia con Luis A. de Matos, en su compendio de Didáctica General, señala que la didáctica es una disciplina educativa de condición práctica y normativa cuyo propósito es desarrollar la técnica de la instrucción, es decir, saber incentivar y orientar a los educandos en el aprendizaje. (Torres, H. y Girón D. A.; 2009).

La didáctica se refiere a procedimientos y técnicas de enseñar que pueden ser aplicados en todas las disciplinas o asignaturas concretas, por lo que se ha particularizado en didáctica general y específica o especial. Como es comprensible la didáctica general es referida al tratado de principios generales y técnicas que pueden ser aplicados a todas las disciplinas; mientras que la didáctica específica se aplica a una materia; así se puede hablar de una didáctica de la historia, didáctica de las artes plásticas, entre otros.

#### **2.1.1.1. Didáctica de las artes plásticas:**

Como se decía líneas arriba, existe una didáctica específica y dentro de ella, se encuentra la didáctica de las artes plásticas y visuales. En ese entender, será aquella que

se interesa por estudiar el quehacer educativo en las artes plásticas; es decir su estudio está centrado en la conjunción de técnicas mediante las cuales se realiza la enseñanza de las artes plásticas; para ello aglutina y ordena, con significado práctico, las conclusiones y deducciones a las que llegan las ciencias educativas, con la finalidad de que la referida enseñanza sea de mayor eficacia. La enseñanza de las artes plásticas, debe estar más orientado a la práctica, en tanto que su objetivo primordial es el progreso de la sensibilidad y la creatividad de los estudiantes.

Al igual que la didáctica general, la enseñanza de las artes plásticas tiene seis elementos: el educando, los objetivos, el maestro, la materia, los métodos y técnicas de enseñanza y el medio geográfico, económico, cultural y social. Referiremos muy brevemente estos elementos. El **educando**, es el que aprende y el por qué y para quien existe la escuela, es el elemento más importante de la educación. Por lo que la escuela debe estar apto para recibir al educando tal como es, según su edad evolutiva y según sus características individuales; debe ser así, para lograr conducirlo adecuadamente en su formación integral. Los **objetivos**, se comprende toda acción que realiza la escuela para cumplir su tarea fundamental de formar al educando, de llevar al alumno hacia categóricas metas, tales como: transformación del comportamiento, adquisición cognitiva, expansión de la personalidad, disposición profesional, etc. El **maestro**, se encarga de orientar o conduce la enseñanza, debe ser fuente de incitaciones que lleva al alumno al logro de sus objetivos personales y sociales, que se efectúe el asunto de aprendizaje. La **materia**, entendida como el compendio de la enseñanza, a partir de ella se alcanzará los propósitos curriculares, que debe ser adecuadamente seleccionada de acuerdo a los objetivos a alcanzar y en grado a su valor funcional, formativo o informativo. Además, el maestro debe considerar las condiciones educativas y metodológicas de cada institución educativa, junto con las posibilidades ofrecidas en cada clase. Los **métodos y técnicas de enseñanza**, que son trascendentes en el proceso educativo que debe estar lo más inmediato posible a la forma del aprendizaje de los educandos. Métodos y técnicas necesarias para favorecer la actividad del alumno, está demostrado por la psicología del aprendizaje, que la actividad cognitiva y práctica del educando es esencial para el aprendizaje significativo. Cada materia requiere de técnicas específicas para el aprendizaje, claro está, que las artes plásticas requieren de técnicas prácticas para su mejor comprensión y aprendizaje. El **medio geográfico, económico, cultural y social**, en el proceso de aprendizaje es necesario que se considera, de manera sustancial, el medio



donde se desenvuelve el proceso educativo, pues la enseñanza debe estar dirigida al cumplimiento cabal de su función social; conociendo la realidad social donde se desarrolla la actividad académica se podrá orientar hacia los auténticos requerimientos económicos, culturales y sociales. (Bojorquez, I.; 1993).

A partir de la didáctica general, la instrucción de las artes plásticas consta de tres procesos. **El Planeamiento**, que está enfocado a los planes de trabajo que realiza el maestro considerando los objetivos a conseguir, a las posibilidades, pretensiones y necesidades de los educandos, así como a las condiciones sociales. **La Ejecución**, entendida como la orientación hacia la destreza apta de la enseñanza, a partir de las sesiones de aprendizaje, de las acciones extra curriculares y otras actividades de los educandos, dentro y fuera de la institución educativa. **La Verificación**, es prácticamente la evaluación o la verificación de los resultados logrados en el anterior proceso. A partir de la verificación es posible determinar si es exacto o no realizar correcciones de aprendizaje, cambios en la proyección y sí es necesario suscitar el incremento del aprendizaje. (Bojorquez, I.; 1993).

### **2.1.2. Los Métodos Educativos:**

En primer lugar, se dirá que la metodología (estudio de los métodos) clasifica a los métodos en científico y pedagógicos. Como es entendible, ambos son diferentes, mientras que el primero se avoca a estudiar a los métodos utilizados en las actividades científicas; el segundo se refiere a los métodos educativos que se utilizan en las direcciones de aprendizajes del proceso educativo. Los métodos científicos son para el descubrimiento de nuevas teorías, leyes, etc., y las educativas refieren, enseñan, los contenidos encontrados por la ciencia y la tecnología. Cualquiera que sea el campo del saber, según Rodríguez, W.; 1971), debe cumplir las características siguientes: debe estar de acuerdo a las leyes generales del pensamiento (carácter lógico); debe permitir obtener resultados más exactos y mejores, con menor esfuerzo, gasto de energía y tiempo (carácter económico); debe tener un procedimiento definido (carácter técnico); y debe estar garantizado por suficientes experiencias (carácter práctico).

Al referirse sobre los métodos educativos, se dirá que la expresión “método”, tiene origen en el griego “methodos”, donde meta es en, por, hacia, a través de; y hodos es

camino; desde allí método es estar en camino o el camino que se selecciona para enrumbar a un fin. En sentido más extenso, el método es la estructuración racional y bien deducida de los procedimientos y recursos más adecuados en el logro de objetivos planificados, de forma más tangible, económica y eficaz. (Rodríguez, W.; 1971).

Los métodos se emplean en todos los campos del saber humano. Los métodos científicos buscan la verdad desconocida; para ello se parte de una hipótesis y se sigue sus procedimientos, como la observación, planteamiento de la hipótesis, verificación, mediante la experimentación, análisis de los resultados y la formulación de las conclusiones. Los métodos lógicos se emplean esencialmente para la sistematización, definir la verdad hallada. Para ello se vale, principalmente, del silogismo. Mientras que el método pedagógico, desde la perspectiva del maestro, sirve para llevar o transmitir la verdad; considerando que se transmite la verdad encontrada por la ciencia, entonces hay una persona que sabe (el maestro), haciéndose un agente que hace que el educando siga el mismo procedimiento del método científico, para saber la verdad. En el momento que el educando explica la verdad encontrada, el método pedagógico sigue el método lógico, aunque el procedimiento usado no sea siempre el silogismo. (Rodríguez, W.; 1971).

En la educación se emplea el método para investigar y sistematizar la verdad y sirven para dirigir el aprendizaje de los educandos; considerándose a los métodos como didácticos o pedagógicos, o con mayor propiedad métodos educativos, mientras que, para la ciencia, son métodos científicos, donde ambos son diferentes.

Entonces, se hace necesario definir los métodos educativos. Se tomará definiciones, desde épocas pasadas. En 1950, Alfredo Aguayo, definía, los métodos pedagógicos como la manera de hacer conocer los fines educativos con la mayor eficacia y economía posible. Guillén de Rezzano, lo definía, como el camino más corto que puede seguir el maestro, a partir de sus procedimientos, para estimular, dirigir, guiar las actividades escolares y que los educandos aprendan normas de vida que les servirán para desenvolverse en su vida futura. Hernández Ruiz y Tirado Benedí, definen el método pedagógico, como al conjunto de medidas educativas que, organizadas en conocimientos psicológicos, leyes lógicas y desarrolladas con capacidad técnica y artística, consiguen de la manera más fácil y directa el objetivo propuesto de formación de la personalidad del educando. (Rodríguez, W.; 1971)

Walabonso Rodríguez (1971), en base a las definiciones que cita, define al método pedagógico, como al conjunto de procedimientos organizados y seleccionados, considerando los fundamentos psicológicos, lógicos y los principios educativos, que usa el maestro consigue de manera directa y fácil, la finalidad propuesta en la dirección del aprendizaje del educando, para desarrollarlo integralmente.

En la actualidad, hay muchas definiciones sobre el método pedagógico o de enseñanza; todos ellos refieren que es un medio que emplea el maestro para lograr un propósito educativo, también lo consideran como una reflexión acerca de posibles caminos para lograr un objetivo. La característica fundamental de un método pedagógico, consiste en que está encaminada al logro de un objetivo, y que para ello se debe realizar actividades de planificación y sistematización adecuada. A ello se puede agregar que los métodos son imperiosos para la vida, que envuelven el desarrollo y la comprensión del conocimiento en circunstancias prácticas. (Díaz, F. y Barriga, A.; 2002).

En base a la bibliografía consultada, se considerará método didáctico o educativo o pedagógico, cuando sea apto de causar reacciones positivas en el educando a partir de condiciones y experiencias cooperadas. Es el docente, directo responsable de elegir un método adecuado para la enseñanza, que debe ser funcional y activa, debe estar de acuerdo a los beneficios de los educandos, a las expectativas docentes individuales y a las exigencias de la sociedad.

El método más eficaz, será aquel que prepara el mismo docente con la finalidad de dirigir la enseñanza en el contexto donde conducirá el aprendizaje, que motive al estudiante reacciones de aprendizaje por intermedio de experiencias que estimulen el pensamiento del educando, proporcionen satisfacciones personales, brinden sensaciones de triunfo y aumenten los modos de conducta.

### **2.1.3. Estrategias didácticas:**

La expresión estrategia, proviene del latín *strategia*, que a su vez deriva de las expresiones griegas: *stratos* (ejército) y *agein* (Conductor, guía), por lo cual, etimológicamente significa el arte de regentar las operaciones militares. De manera general, se puede entender, como el conjunto de acciones planificadas de manera

sistemática para lograr una determinada misión o fin. Desde esta perspectiva, las estrategias didácticas o educativas, implica planificación, proyección, previsión, secuenciación, de un proceso largo y no un procedimiento, para resolver una cuestión puntual educativa en un momento determinado. Las estrategias están en función a los objetivos que se buscan, de las metas a alcanzar, de los caminos que elegimos para lograrlo.

Diaz Barriga, F. y Hernández, G. (1999), citando a Mayer, Shuell y West, conceptúa a las estrategias como los recursos o procedimientos que emplea la persona que conduce el aprendizaje para promover aprendizajes significativos, sin embargo, también se debe referir a la estrategia adoptada por el estudiante para aprender, que entiende un conjunto de ayudas internalizadas, que es utilizado por decisión propia para asimilar, recordar y emplear la información. Los dos tipos de estrategias (de enseñanza y de aprendizaje) se hallan dentro de las instrucciones significativas desde los contenidos educativos.

Hay tres tipos de estrategias: preinstruccionales, coinstruccionales y posinstruccionales. Las primeras, son las que acomodan al educando en relación a qué y cómo aprenderá, que le permitirán situarse en el ámbito del aprendizaje oportuno; de ellas se puede nombrar a los objetivos y el organizador previo. Las coinstruccionales apoyan los compendios curriculares en el mismo transcurso de enseñanza; tienen las funciones de detectar la pesquisa principal, conceptualizar compendios, delimitar la estructura, organización e interrelacionar dichos contenidos y mantener la motivación y atención del educando; dentro de ellas se puede mencionar a las ilustraciones, mapas conceptuales, etc. Las estrategias posinstruccionales, se exteriorizan posterior al contenido a aprender, y hacen que el educando tenga una visión sintetizada, integradora e inclusive crítica del material aprendido. También les permite valorar su propio aprendizaje; entre las estrategias posinstruccionales conocidas son las preguntas, sinopsis finales, redes semánticas y mapas conceptuales. (Diaz Barriga, F. y Hernández, G.; 1999).

#### **2.1.3.1. Estrategias educativas en Artes Plásticas:**

Se iniciará diciendo que el arte, a través de la historia, se ha comprendido como la expresión más clara de los hombres, para hacer conocer sentimientos, pensamientos,

ideas y divergencias en relación al entorno circundante, desde esta lógica, el arte es un medio indispensable para fortalecer la autoestima, la expresividad, el amor a la belleza plasmadas creativamente por un hombre sensible valiéndose de diversidad de técnicas artísticas; que en realidad se constituyen en estrategias artísticas para hacer ver un mundo individual desde aspectos figurativos o no figurativos y que son captados por un público ávidos de conocer y criticar dicha presentación artística.

Por lo que, la fusión de técnicas creativas y la averiguación de pensamientos y emociones, hace del arte, particularmente de la educación artística, se considere más que una asignatura a desarrollar en el proceso educativo, convirtiéndolo en un nexo entre el individuo y la sociedad, ya que la expresión artística es plasmación interior del individuo y el reflejo de su mundo circundante, que en alguna medida critica a la sociedad donde vive. Entonces, es posible afirmar que el arte es un medio de comunicación, una estrategia individual de hacer ver su realidad.

En este contexto, es importante considerar que los talleres artísticos tienen que ser realmente útiles, que sean dirigidos por profesionales en arte que no solamente tengan formación artística, que también comprendan del papel de formar individuos con autonomía y que sean capaces de incluirse rápidamente en el ambiente social; porque el arte conecta al individuo con su propia identidad personal y cultural. El arte está estrechamente ligado a la sociedad.

Según Moreno, A. (2010), hay hasta cuatro concepciones de Educación Artística que identifican a cada uno de los formadores, profesionales en Artes Plásticas. **Academicista**, que se fundamenta en el dibujo como instrumento de representación gráfica. Estudia la tradición moderna. Proyecta desarrollar las habilidades manuales para conquistar una buena representación del mundo. Pone la cadencia en la representación y no tienen en cuenta al sujeto. El **expresionista**, que tiene preferencia por desarrollar la expresión y la creatividad a partir del arte; insiste a que el individuo se exprese y plasme su “mundo interior” en una creación artística plástica. **La alfabetización visual del lenguaje visual**, comprenden que las artes y las representaciones gráficas visuales se desempeñan como un lenguaje y que la Educación Artística permite aprender sus reglas, como si se tratara de una gramática. **La ecuación para la comprensión de la cultura**

**visual**, que comprende en el análisis e interpretación, desde lo artístico, del fenómeno visual contemporáneo como fenómeno cultural.

Desde esa perspectiva, la educación artística pretende acercarse a los estudiantes para lograr en ellos un desarrollo de las capacidades creativas, imaginativas y de expresividad, que beneficien su autonomía, el reconocimiento de sus destrezas, la interacción conveniente con sus pares y demás personas. Para ello el arte se presta como una estrategia educativa, porque mediante ella se podrá lograr desarrollar íntegramente a la persona.

Hay que comprender que la educación artística es una alternativa para impulsar el aliento creativo, con anhelos innovadores y personales; desde allí, las estrategias artísticas deben ser de carácter práctico, a partir de las diversas y muchas técnicas artísticas que hay en el medio. Técnicas que deben ser desarrolladas mediante métodos y estrategias pedagógicas activas, que promuevan la actividad del estudiante, para lograr trabajos artísticos expresivos, sensitivos y creativos; que permitan al educando comprenderse como una persona diferente e individual, no homogenizado en referencia a sus capacidades e inteligencia y con diferencias cualitativas entre sus pares.

Al respecto, Acerete, D. (1974), señala que la expresión plástica del educando del nivel básico difiere absolutamente del trabajo artístico del adulto. La expresión plástica de los infantes y adolescentes exterioriza su mundo interior, y que no presta ninguna atención al parecido que pudiera tener con la realidad de su mundo; mientras que la expresión artística del adulto, casi siempre representa con mucha veracidad el mundo exterior que lo rodea. Por lo tanto, los métodos y estrategias educativas para el desarrollo de la plástica tienen que ser diferentes para ambos.

Sí consideramos que el arte del infante y adolescente es comunicación de su mundo interior, se debe entender que el relato gráfico es global, sintético y positivo, siempre que sea estrictamente personal. El valor del dibujo infantil no reside en lo expresado, sino en el proceso mismo de la creación. Cuando el infante realiza su trabajo expresivo, no le importa los errores, desproporciones, diferencia de colores, perspectiva, etc., en ese momento está atendiendo a su mensaje, de forma global, además no es de su interés el análisis de su trabajo, porque toda su expresividad responde a su carácter

subjetivo, a su mundo interior. Entonces, los métodos y las estrategias educativas para los infantes deben ser globales, deductivos y los procedimientos sincréticos. Los infantes no practican un arte formal, analítico, académico, además no es de su interés.

Lowenfeld, V. y Brittain, L. (1980); señalan que los infantes en el aula comparten en relación a las artes plásticas, sus intereses, expectativas, necesidades, emociones, asimismo de desarrollarse individual y grupalmente desde procedimientos netamente participativos; tienen libertad para hacer sus trabajos artísticos desde sus conocimientos, independientemente de la cuantía de conocimientos acumulados por la humanidad en relación al tema tratado, el educando crea con cualquier nivel de discernimiento que tenga en ese momento.

A medida que crece el niño, la expresión creativa cambia, la síntesis que caracteriza al dibujo de los infantes da lugar a trabajos creativos basados en el análisis, que finalmente es una característica del dibujo del adulto. También varía, el interés y la temática; en el trabajo artístico del niño se centra el proceso creador, lo interno, y la expresión espontánea; mientras que en el trabajo del adolescente y adulto prevalece el producto final. Desde ese entender, la enseñanza de las artes para el adulto, deben ser métodos y estrategias inductivas.

Por lo cual, en la enseñanza de las artes plásticas se debe establecer notoriamente una réplica a la diversidad individual de los estudiantes, al desarrollo físico, psicológico e intelectual del educando, así como a la forma de entender y atribuirse de su cultura y de su identidad como ser individual y como parte importante del colectivo social. Entonces, es necesario que el docente de arte, comprenda y sepa de las estrategias y métodos necesarios para llevar arte a la diversidad de individuos con que cuenta un centro de estudios, también se debe entender que enseñar arte en el nivel básico es muy diferente a la enseñanza del arte en instituciones formadores de artistas o profesionales de educación artística. En el nivel básico es expresividad, es un lenguaje del pensamiento.

#### **2.1.4. Medios y materiales educativos:**

Muchos estudiosos conceptúan a la educación, básicamente, como un medio de comunicación, donde los medios y materiales educativos, tienen papel protagónico.

Entonces, es necesario, deslindar esta relación conceptual, entre medio educativo y material educativo.

Medio es una canal por el que se comunican los mensajes, pueden ser visuales (láminas, artículos científicos, etc.), auditivos (radio, palabra, etc.) o audio visual (televisión, cine, etc.); desde ese entender el medio educativo, es todo elemento físico y concreto que facilitan los aprendizajes y el desarrollo individual. Mientras que el material educativo, es también un elemento físico que ofrece mensajes educativos; un material bastante utilizado en la actualidad es el proyector multimedia. Siendo importante, que el maestro utilice de acuerdo a la naturaleza del tema vertido y que los haga corresponder con los objetivos, actividades o estrategias planificadas para el acto educativo. (Cárdenas, J. et al; 2012).

La importancia del material educativo, radica en que contribuye a generar motivación por el aprendizaje, haciendo que el alumno mantenga la atención en el proceso educativo; favorece la activación de los procesos cognitivos, afectivos y la interacción; ayuda a fijar las instrucciones; estimula la imaginación y la capacidad abstracta; permite economizar el tiempo; estimula la participación activa y el trabajo en equipo; y desarrolla la curiosidad y el emprendimiento. (Cárdenas, J. et al).

Dentro de las artes plásticas, los materiales y técnicas apropiadas constituyen parte importante del proceso educativo y la expresión artística de los educandos. Por intermedio de un determinado material es posible la objetividad de la expresión artística. En este caso, hay que diferenciar los medios y materiales para el docente y para los educandos. La importancia radica en ambos; sin embargo, para el presente estudio es de mayor trascendencia los medios y materiales educativos que utiliza el docente, porque es quién desarrolla la actividad de enseñar arte.

Desde este enfoque, los medios que utiliza el maestro, son más extensos que en la práctica educativa de las otras asignaturas. Hay materiales que debe organizar y realizar el docente y hay materiales educativos en el mercado; son los primeros que se emplean más en el desarrollo de la asignatura. Por ello, el maestro debe saber dibujar, pintar, esculpir, grabar, etc. Para poder realizar sus materiales educativos; de tal manera, que un material educativo cumplirá sus funciones establecidas, mientras que un material no



realizado adecuadamente, no cumplirá esa función, por el contrario, hará que los estudiantes se vean confundidos y desmotivados para la realización de su expresión plástica.

Hay diferencias sustanciales entre materiales educativos artísticos y técnicas artísticas. Los primeros son aquellos que emplea el maestro para motivar o enseñar una técnica específica. Mientras que la técnica, es aquello de la que se vale el artista o educando para hacer realidad su expresión interna. Sin embargo, la técnica artística utiliza también materiales artísticos, que fueron empleados primero por el maestro. Al respecto, Acerete, D. (1974), señala que los materiales educativos, empleados por los maestros, deben ser de su dominio, es imprescindible que haya experimentado los materiales que usarán luego los educandos. El comportamiento de los materiales es fascinante para los educandos durante la creación artística como en la apreciación de los mismos. El maestro es el encargado de hacer despertar esa fascinación, para ello deberá comprender a cabalidad las reacciones de los materiales, de la composición artística y de la técnica artística que refiere. Incluso la historia del arte, tiene sus materiales ideales, que mejor los monumentos arquitectónicos, los trabajos artísticos de los museos y la misma ciudad, para enseñar Historia.

Es necesario indicar, que los medios y materiales educativos artísticos tienen un fin en sí mismo. En las artes plásticas, es sólo eso, lo más importante es el producto final logrado por el educando, su expresión artística personal. “No debería tratarse esta materia como excusa para enseñar solamente las artes plásticas y sus técnicas, sino que debe buscarse las posibilidades de utilizar un lenguaje (el plástico) para educar al educando” (Bou, Ll. M.; 1989).

## **2.2. LÚDICA ANDINA**

### **2.2.1. Los juegos:**

Juego, como palabra, tiene su origen del latín “jucum”, significando broma o diversión; y “ludus” que significa lúdica, entendida como la acción de jugar. Los juegos, según Calero, M. (1998), son los pioneros en el fenómeno de la evolución del pensamiento y la actividad humana. Ha existido desde siempre y es necesaria e importante

para todos los hombres, pues permite adquirir y experimentar ciertas conductas sociales. Del mismo modo, es un instrumento indispensable para adquirir y desarrollar capacidades intelectivas, motoras y afectivas; agrega, que es una actividad que no requiere de sentirse obligado a jugar, sin embargo, requiere de tiempo y espacio para realizarlo. Con el juego se aprende de manera sencilla y de manera espontánea.

Calero, M. (1998), citando a Groos, señala que es un ejercicio previo y fisiológico, necesario para la existencia adulta; ya que estimula el desarrollo fisiológico y las aptitudes, que serán ineludibles en el adiestramiento de ejecución de actividades más complejas que pueden producir en su mayoría de edad. Establece, que el juego tiene naturaleza psicobiológica e instintivo y que adiestra al educando para realizar sus labores de adulto; citando un ejemplo, lo que hace con una muñeca de niña, posteriormente lo practicará con un bebé, en su mayoría de edad; igualmente, lo que el niño juega con carritos, lo hará con un vehículo con motor.

Al respecto, Jean Piaget (1956), con su teoría sostuvo que la lúdica es parte del intelecto del niño, toda vez que representa funcional o reproductivamente la realidad circundante de acuerdo a la etapa de evolución en que se hallara. Las habilidades sensoriales impulsoras, imaginarias o de juicio, como parte importante del desarrollo humano, condicionaron el perfeccionamiento del juego. Conjuga tres esquemas fundamentales con los periodos evolutivos del pensamiento del hombre: El juego es mera ejercitación, el juego imaginario (inconcreto, fingido) y el juego regulado (como producto de un acuerdo grupal).

En ese entender, para Jean Piaget, existen cuatro etapas de desarrollo cognitivo: etapa sensorio motriz (desde que nace hasta los dos años); etapa pre operativa (dos a siete años); etapa operativa o concreta (de seis o siete hasta los once años) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los once años a más, aproximadamente).

En la etapa sensoria motriz, el niño está preparado para simbolizar y comprender el mundo, pensar es muy delimitado. El niño asimila de su mundo circundante, en base a las actividades que desarrolla, la indagación y el manejo constante. Aprende de forma gradual sobre la permanencia de los objetos.

En la etapa pre operativa, el niño ya está en la capacidad de representar al mundo, mediante el juego, lenguaje, imágenes y dibujos fantásticos y su actuar es convincente, como si creería en estas representaciones.

En la etapa operativa o concreta, ya obtiene los procesos lógicos de manera limitada, de forma especial cuando se le otorga material para su manipulación y clasificación. La capacidad de comprensión no está muy bien desarrollada. A partir de los nueve años, se ingresa, aparentemente, a una etapa del pensamiento operativo formal, donde ya hay capacidad de razonamiento lógico, inclusive para formular y probar hipótesis abstractas. Como se decía, líneas arriba, en todas estas etapas, tiene papel preponderante el juego.

Para Vygostky (1924), el juego aparece como necesidad de producir o requerir acercamiento con los demás. Es una acción social, que gracias a la cooperación grupal entre educandos se adquieren, de a poco, papeles o roles que se complementan al propio; además, explica que, con los juegos, los niños, transforman objetos algunos y lo convierten en su fantasía, en otro que tiene para él un significado diferente.

Desde estas aseveraciones teóricas, el juego puede ser comprendido como un contexto, relacionado a la interioridad con circunstancias imaginarias para reemplazar solicitudes culturales (Vygostky), y para incrementar la lógica y la racionalidad (Piaget). Sin olvidar su importancia en el contexto psicológico, social y pedagógico del hombre.

Para concluir, Huisinga, J. (1972), al referirse del juego, señala que, es una acción de libre y consentida reglamentación, por lo que se desenvuelve de acuerdo a límites de lugar, de tiempo y de voluntad; además de ser una necesidad o utilidad humana. En el juego se manifiesta entusiasmo y emotividad, por más que sea un momento de diversión o competencia, entonces es comprensible que haya momentos de tensión dentro de un ambiente de alegría y distensión.

#### **2.2.1.1. El juego didáctico:**

El juego didáctico es una destreza de participación en la instrucción, orientada a mejorar en los estudiantes, conocimientos de dirección y comportamiento correcto,

provocando la conducta con apropiado nivel de decisión y autodeterminación. En otras palabras, no solamente contribuye en el logro de aspectos cognitivos, también favorece en el trabajo del docente en cuanto a motivación por la asignatura y los contenidos temáticos; además de brindar variedad de procedimientos para la comprensión de diversidad de temas y en la toma de decisiones para solucionar diferentes problemáticas. El juego como recursos estratégico y metodológico es recomendable en situaciones especiales, con objetivos previamente establecidas y convenientemente sistematizados. Su poca fundamentación puede tener consecuencias negativas en el proceso educativo.

Según Calero, M. (1998), en las instituciones educativas, el juego tiene cuatro objetivos principales: Enseñar a los discentes a disponer decisiones frente a problemas en el transcurrir de sus vidas. Adquirir experiencia práctica en el trabajo grupal y colectivo y en las acciones organizativas de los educandos. Aportar en la asimilación de aspectos cognitivos en las diferentes asignaturas, a partir de la lúdica y la creatividad. Prepara a los alumnos para solucionar los problemas de la vida y la sociedad.

Los principios básicos de conformación y utilización de los juegos didácticos son la intervención, dinamismo, tiempo, movimiento, desarrollo e interacción. Es participativa porque el juego exige la participación de todos los que se enfrascan en el juego; es dinámica porque requiere prontitud, diligencia y energía de las personas que juegan; el tiempo es el significado primordial en la lúdica, que requiere a que los participantes respeten la hora de inicio y culminación del juego; significa movimiento, desarrollo e interacción, porque la lúdica es actividad espontánea y/o controlada de sus participantes. El desempeño de roles es parte de la lúdica, donde se reflejan los fenómenos de la imitación e improvisación. (Calero, M.; 1998).

A todo ello habría que agregarle, la competencia, que es una motivación trascendente en el juego, al punto de que sin competencia no existiría el juego; la competencia estimula la actividad autónoma, dinámica y mueve toda la fortaleza física e intelectual de los jugadores.

Los juegos didácticos tienen tres secuencias bien definidas: Presentación, organización y entrega de materiales correspondientes. Secuencias, donde se procederá al logro de los objetivos trazados; por lo que es necesario que los participantes conozcan

y respeten las reglas del juego para no tergiversar las acciones educativas; en el desarrollo del proceso, se debe promover la reflexión de los procesos cognitivos, para consolidar los aprendizajes preparados mediante preguntas. En el balance y evaluación de la actividad lúdica, se quiere lograr que los discentes expliquen el proceso seguido en el transcurso del juego. Como es observable, la lúdica didáctica, difiere del juego amical, entre amigos, que no persiguen objetivos de aprendizaje.

#### **2.2.1.2. Los juegos andinos:**

El juego tiene significado universal, sin embargo, al referirse sobre la lúdica andina, se puede afirmar que guarda diferente connotación con la realizada en otras partes del mundo. Puede ser entendido, como expresión propia y pura del hombre andino, por su significado en la vida del hombre andino; pues, el juego por más mínima que sea, muestra estrecha relación con los “apus” dominantes en el mundo andino. Cada juego, en alguna medida, está relacionada con sus dioses tutelares; no solamente juegan los niños, juegan los mayores para beneficiar a la sociedad; entonces la lúdica andina, además de cumplir su rol formador, tiene un rol trascendente en el desarrollo mismo de la vida.

Las características de este medio vivencial, determinan un estilo de vida particular y un proceso de socialización ajustado a su realidad. Los niños y adolescentes andinos crecen y se desarrollan en contacto con una poderosa, extensa, variada y bella naturaleza, así como dentro de un sistema social que ha perfeccionado un alto sentido comunitario, austeridad y persistencia, que tiene como uno de sus valores principales el trabajo. (Gálvez, E. et al; 2006).

El ámbito recreacional del niño y adolescente andino es amplio y lleno de estímulos. Tiene a su disposición extensas pampas, llanuras, mesetas, cerros, ríos, riachuelos y árboles. La naturaleza les regala diversos sonidos, como el canto de los pájaros, el susurro del agua y el sagrado silencio de sus vastos campos. Los educandos del ande, al pintar, pintan de diversos colores el paisaje. Sólo en los campos existen una enorme variedad de verdes, pero también está el azul de los amaneceres, el multicolor arco iris, las piedras de diversos colores y formas, en este ambiente el niño andino patea sus animales desde muy pequeño, con sus compañeros y amigos con los que aprende, juega y trabaja. Esta realidad natural en la retina del niño andino provee de un mundo

imaginario rico en creatividad e imaginación, muy útil en la realización de actividades educativas y de la misma vida. Y es que, en estos ambientes surgen los juegos andinos, que difieren sustancialmente de los ciudadanos, pues en ella está inmersa la idiosincrasia de sus habitantes, que sobresale el respeto a la naturaleza, a la pacha mama, a los cerros, en suma, a sus dioses andinos. (Gálvez, E. et al; 2006).

En el proceso educativo actual, se debe comprender el significado del juego andino, como una actividad del educando andino en entorno a la naturaleza, porque estas reflejan una estrecha relación; ensayan en el juego actividades de pesca o caza, las cuales son funcionales para su supervivencia, también recolectan frutos, flores, piedras y otros que la naturaleza les ofrece. El hombre andino es heredero de una cultura ancestral, tal es así que dentro de la acepción de la cosmovisión andina “el uso del tiempo es el trabajo”, por ello el poblador andino adulto, no considera el procedimiento socializador de los niños en el juego sino en el trabajo, porque ellos desde muy temprano son incorporados en el trabajo doméstico y productivo; este aspecto es importante remarcar, porque el hombre andino dentro de sus patrones culturales, con una educación asistemática, considera y asocia que el juego es una “ociosidad”. Es decir que la cultura andina no es pro – lúdica, porque no fomenta el juego en sus niños; fomenta el trabajo. (Gálvez, E. et al; 2006).

### **2.2.1.3. Los juegos en el Nivel de Educación Secundaria**

Los educandos de la ciudad, tienen otra realidad, no tienen las “ventajas” que tiene los estudiantes del ande. En la ciudad, todo está conglomerado, construcciones, parques, recreos, etc. Por esta razón, los juegos didácticos que emplean herramientas conocidas por los educandos tienen grandes repercusiones positivas en el aprendizaje de temas plateadas a los estudiantes; sobre todo en el nivel de educación secundaria.

Oviedo (2008), al referirse sobre el juego en la educación secundaria, señala que este tiene un valor relevante, porque desarrolla lo físico, lo biológico, el aspecto social y cognitivo, toda vez que, el estudiante, con el juego, se prepara para desarrollar sus procesos mentales; entre ellos la inteligencia, el lenguaje, imaginación, pensamiento abstracto, creatividad, que finalmente le otorgará capacidades, destrezas, potencialidades, razonamiento hábil, inducción, deducción, análisis, síntesis, reflexión, abstracción y

evaluación de los procesos mencionados; finalmente, el educando llega a la capacidad de mayor alta jerarquía, la metacognición, que es el conocimiento sobre el conocimiento.

En la escuela tradicional, el juego no tiene cabida, haciendo que los educandos se tornen repetitivos, mecanizados. Con la escuela nueva se transforma esta realidad, pues, la educación se hace dinámica y activa, donde el educando se convierta en constructor de su aprendizaje y el juego es una herramienta importante para que el educando se libere e interactúe con sus compañeros de clases, para compartir entre ellos experiencias adquiridas. (Oviedo; 2008).

Desde esa perspectiva, el juego guarda singular importancia en el Área de Arte y cultura, puesto que los educandos se divierten resolviendo problemas artísticos, de forma lúdica y dinámica, que les ayuda en sus aprendizajes. Además, el educando se traslada a un mundo de imaginación y creatividad, pues, el educando puede crear obras expresivas a partir de juegos que practicó, conjuntamente con sus pares; como se observó en la realización práctica de la presente investigación.

Aquí, surge una interrogante, ¿Qué juegos se debe practicar para el desarrollo del pensamiento creativo en dibujo? En realidad, no hay investigaciones sobre el tema. Al respecto, Roa (2009), indica que el docente es el responsable de crear diversas estrategias y juegos, en concordancia al aprendizaje que desee lograr, para de esa manera el educando mejore el pensamiento lógico.

Al no encontrar bibliografía especializada de este tema, se tuvo que recurrir a los juegos tradicionales, que actualmente ya no se practica, como la canica, daños, trompo, run run o cucho cucho, saca yunga, ronda, mundo, cometa, avioncito, cometa, juguemos en el bosque, escondidas, ruedas, salta sogá, entre otros; los cuales se practicaron de manera conjunta, para luego realizar los dibujos creativos a partir de dichos juegos; además, las educandas hicieron suyas los conceptos o métodos artísticos naturalmente.

### **2.3. LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA**

En la búsqueda de bibliografía sobre el tema que se trata, se pudo comprobar que existen numerosas herramientas pedagógicas para desarrollar la creatividad artística.

Resulta muy contradictoria, que en la Institución donde nos formamos no se haya discutido y trabajado sobre este instrumento importante. Por ello, se puede inferir que el tema de la creatividad es nuevo y viejo a la vez. Actualmente, es muy común escuchar sobre ella, como una herramienta para lograr cosas nuevas, con originalidad, imaginación y todas sus características; y que, se ha introducido en el proceso educativo, como una acción inherente a la labor del individuo. Para tratar de entenderlo, se definirá el término de creatividad. Fue Guilford (Pedagogo inglés), quien se refirió por primera vez sobre la creatividad en el año de 1950, en una Conferencia ante la “American Psychological Association”, marcando un hito en la generación de trabajos sobre creatividad y el inicio de estudios referidos al tema.

A pesar de que la creatividad ha sido estudiada en los últimos años, con mucha prolijidad, es muy difícil de conceptualizarlo. Según las bibliografías consultadas, técnicamente, viene a ser la organización de procedimientos informativos, productos o conductas importantes ante situaciones de habilidades o desconocimiento parcial, otros lo conceptúan como la génesis de algo nuevo (original) y apropiado (adaptado, útil). De manera general, la creatividad es una capacidad o habilidad de producción de cosas nuevas, originales y únicas; mediante procedimientos de cognición, afectivos, neurológicos, sociales y comunicativos. Sin afán de exhaustividad se tratará las definiciones de uso relativamente habituales. Cagné, R., manifiesta que, la creatividad, se puede considerar como la manera de solucionar problemas, mediante la intuición o la mezcla de ideas de materias muy diversas de conocimientos, dicho de otra manera, es una aptitud humana y que es útil y eficaz para la sociedad. Igualmente, Wollschlager (1976), señala que son capacidades de revelar nuevas relaciones, cambiar normas existentes razonablemente y contribuir a resolver de manera general los problemas en el contexto social.

Del mismo modo, Carl Rogers, lo conceptúa como el surgimiento de un nuevo producto, resultante de la peculiaridad de una sola persona, y, por otro lado, de las aportaciones que recibe esa persona de sus semejantes y de las condiciones de la vida.

De todo lo planteado, se asume que, la creatividad es un procedimiento mental, que supone el empleo de cualidades, experiencias, combinaciones o mezclas cognitivas, originalidad y juego, con la mira de conquistar una producción o aporte diferente a las ya



existentes; por lo que se puede inferir que la creatividad es una capacidad para hacer frente a diversos problemas, teniendo como característica fundamental la originalidad.

### **2.3.1. Características de la creatividad:**

En los últimos años se realizaron estudios, sobre las características de la creatividad, en los cuales, hay variables frecuentes usados, estos son: fluidez, flexibilidad, elaboración, originalidad, sensibilidad, redefinición, síntesis y abstracción. Estudios que concluyen indicando, a partir del análisis esmerado es posible crear nuevos productos o producciones diferentes. Al respecto, el pedagogo inglés Guilford, J. (1980), a inicios de sus investigaciones sobre la creatividad, afirmaba que la creatividad en sentido particular, son aptitudes de individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente. Consideradas como características principales del hombre creativo. Para el presente estudio se considerará dichas características como dimensiones de la creatividad, por lo que los definiremos muy tangencialmente.

La **fluidez**, considerada como la riqueza en el lenguaje, sea gestual o verbal, en cantidad como en cualidad. La **flexibilidad**, para Guilford significa versatilidad, movilidad y capacidad de mezcla o combinación cognitiva; por lo que existe dos tipos de flexibilidad: espontánea y adaptativa. La espontánea, es la habilidad para la producción de mucha variedad de ideas con autonomía de persistir, mientras que la adaptativa se presenta al haber tipos de problemas que necesitan de respuestas más inusitadas, en este caso se debe emplear métodos diferentes, porque los tradicionales no servirán. La **originalidad**, es considerada como un pensamiento autónomo, que instituye productos nuevos con rareza, distancia y calidad. El **pensamiento divergente**, es aquella que surge cuando está por indagarse una problemática y aún no hay modelos o medios convenientes para resolverlos, de tal manera, se producen un conjunto de soluciones oportunas y no una única respuesta apropiada. Este pensamiento puede ocasionar conjunto de contestaciones buscadas, pero originales.

### **2.3.2. La creatividad en la educación:**

Como es de suponer, la creatividad, su desarrollo se inicia en el medio familiar. Son los padres, con sus actitudes, comportamientos, nivel cultural y decisiones hacen que

los niños fortalezcan la creatividad y luego la desarrollen. Algunos estudios sobre el tema, concluyen señalando que los conceptos de la persona se forman según los modelos que reciben en la infancia; también indican que el coeficiente intelectual es una aptitud muy diferente a la creatividad

Al respecto, Lowenfeld y Brittain (1980), señalan que la creatividad en los niños de cuatro años es vasta, que disminuye a los ocho y nueve años, y nuevamente en los primeros años de secundaria básica, parece disminuir la creatividad. Parece que existe una relación fuerte entre la creatividad y el medio escolar. El medio social, la escuela, los compañeros de clases y los maestros ejercen cierta influencia significativa en el desarrollo de la creatividad. Particularmente, es el maestro quien coarta la creatividad, cuando prefiere a niños conformistas, pasivos, en detrimento de los niños creativos. De tal modo, un maestro creativo tendrá como producto niños creativos.

Según el mismo autor, todos los hombres tienen una gran capacidad creativa innata, que, al parecer se va suprimiendo por el sistema educativo. Los niños en sus trabajos realizan sin temor a equivocarse, y es en ese contexto donde pueden desarrollar su creatividad; sin embargo, el proceso escolar, tiene otra dinámica. En la actualidad, las clases constan de un profesor que da clase, otorga información o conocimientos, los educandos tienen que recibirlo y luego aprenderlo, que después de un período de clases, se tiene que someter a un examen; entonces, cabe preguntarse, ¿Cómo se incentiva a la imaginación? ¿Dónde está el intercambio de opiniones, de ideas, de soluciones?; eso simplemente no hay. Actualmente matamos la curiosidad, se da respuesta a todo y no se admiten alternativas. En otras palabras, la educación no beneficia a la creatividad, lo está destruyendo o posponiendo; aunque se comprenda, que el hombre requiere cada día más de la capacidad de creatividad.

### **2.3.3. La creatividad y el arte:**

La creatividad no es un patrimonio del arte, todos los hombres tienen la capacidad de crear; sin embargo, es básicamente importante y forzoso los medios artísticos para incitar la capacidad creativa. Es solamente el arte, mediante actividades prácticas que puede fomentar la sensibilidad creativa. La sensibilidad permite al ser humano comprender al contexto exterior e interior de las cosas. Solamente con el arte, los

estudiantes del nivel básico pueden manifestar sus experiencias más escondidas, sus expresiones y su forma de pensar, del mundo que le rodea.

El arte, como proceso educativo, tiene como objetivo de educar el potencial creador de los estudiantes, buscando el enriquecimiento de su experiencia creadora. De otro lado, el estudiante debe aprender a expresar sus ideas y hallar mediante el arte el desarrollo de su sensibilidad; aunque no manifieste técnica artística o posea inconvenientes en el uso de las herramientas. (Lowenfeld y Brittain; 1980).

Si bien es cierto que la creatividad es importante en la vida de los hombres; también es cierto, que se debe desarrollarlo a lo largo de la educación, sobre todo en los primeros años del proceso educativo básico. La creatividad como tal, no es solamente tarea del arte, lo es de todas las asignaturas que desarrolla el niño en la educación básica. se debe recordar que la creatividad es importante para cubrir necesidades individuales o la cultura en general, es un medio indispensable para fusionar al individuo con todo lo que le rodea; es indispensable para solucionar problemas diferentes de manera diferente.

### **III. MARCO METODOLÓGICO**

### **3.1. Hipótesis**

#### **3.1.1. Hipótesis General:**

- Los juegos andinos influyen significativamente en el dibujo creativo en educandos del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

#### **3.1.2. Hipótesis Específicas:**

HE<sub>1</sub>. Los juegos andinos influyen significativamente en la fluidez creativa en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

HE<sub>2</sub>. Los juegos andinos influyen significativamente en la flexibilidad creativa en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

HE<sub>3</sub>. Los juegos andinos influyen significativamente en la originalidad creativa en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

HE<sub>4</sub>. Los juegos andinos influyen significativamente en el pensamiento divergente creativo en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

### **3.2. Variables y operacionalización de variables**

Hernández, R. et al (2010), explica que una variable es oscilante, cambiante que son pasibles de medición u observación. Están compuestos por hombres u otros entes vivos, sucesos y fenómenos u objetos, que consignan valores; además son parte de una

teoría o hipótesis. El estudio tiene una variable causal, experimental, en la medida que fueron manipulables para hallar mejoras en la variable dependiente.

- Variable Independiente : Juegos andinos.
- Variable Dependiente : Dibujo creativo.

### 3.2.1. Operacionalización de variables:

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES E INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
V.I.: Juegos andinos	Es la expresión propia y pura del hombre andino, por su significado en la vida del hombre andino; pues, el juego por más ínfima que sea, muestra estrecha relación con los “apus” dominantes en el mundo andino; además de ser parte del trabajo y aprendizaje de los niños del ande. (Gálvez, E. et al; 2006)	Siendo la lúdica andina un proceso vivencial, se recurrirá a la experimentación para medirlo. El Plan de experimentación cuenta con tres dimensiones.	<b>PLANIFICACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planeación de clases.</li> <li>• Medios y materiales educativos.</li> <li>• Juegos tradicionales</li> </ul> <b>DESARROLLO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Momentos de la clase (inicio, proceso, reforzamiento y evaluación).</li> </ul> <b>EVALUACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación</li> <li>• Creaciones artísticas</li> </ul>	<b>NOMINAL</b> No : 1 Sí : 2
V.D.: Dibujo creativo	Es una manifestación cultural que consiste en graficar y plasmar sobre cualquier soporte una representación gráfica, valiéndose de medios pictóricos. Es una técnica que permite expresar la forma y el volumen, utilizando la línea como elemento de manifestación y expresión. (Cruz, P. et al; 2012)	La variable dependiente: dibujo creativo, se medirá con la técnica de la observación y su instrumento Lista de cotejo, que consta de cuatro dimensiones y 23 ítems.	<b>FLUIDEZ:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de problemas</li> <li>• Riqueza expresiva</li> </ul> <b>FLEXIBILIDAD:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Espontaneidad</li> <li>• Riqueza en materiales</li> </ul> <b>ORIGINALIDAD:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personalidad artística</li> <li>• Mensaje claro</li> </ul> <b>PENSAMIENTO DIVERGENTE:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategia personal</li> <li>• Habilidad compositiva</li> </ul>	<b>ORDINAL</b> Pésimo : 1 Malo : 2 Regular : 3 Bueno : 4 Muy bueno : 5

### 3.3. Metodología:

Es de orientación cuantitativa, cuya metodología general de la investigación que se presenta es cuantitativa. A decir de Hernández, R. et al (2010), las averiguaciones cuantitativas, para probar la hipótesis requiere recopilar datos con connotaciones

numéricas y analizables estadísticamente, con el propósito de implantar patrones de comportamiento y probar teorías. La metodología cuantitativa, es la conjunción de procedimientos o pasos, que se desarrollan de forma secuencial y verificadora. Está dentro de la indagación positivista.

### **3.3.1. Tipo de estudio:**

Es **experimental**, cuando se maniobra de forma deliberada una o más variables. Se manipula la variable independiente para descubrir nuevos comportamientos en la variable dependiente. Se requiere de un grupo considerado de escudriñamiento. (Hernández, R. et al; 2010). En el trabajo de investigación se manipularon los juegos andinos (variable independiente), es decir se emplearon los juegos tradicionales andinos como estrategia didáctica motivacional para lograr mejores resultados en cuanto al dibujo creativo (variable dependiente) en los estudiantes investigados. La evaluación del desarrollo del dibujo creativo se realizó mediante un instrumento de medición preparado para tal fin; la medición fue en el pre y post test.

### **3.3.2. Nivel de investigación:**

El nivel es explicativo, aplicativo y longitudinal. Según Carrasco, S. (2006), la investigación explicativa es cuando trata de establecer potenciales dependencias causales y explica el porqué de la relación de dos o más variables. En la investigación planteada, se buscó determinar y explicar las causas y los efectos encontrados en el transcurso de la investigación. Es decir, cómo los juegos andinos mejoran el dibujo creativo en los educandos investigados. Es longitudinal o diacrónica, porque se midió el dibujo creativo en dos instantes (pre y post prueba). Y, se dice aplicativo, cuando busca solucionar problemas prácticos.

### **3.3.3. Diseño de investigación:**

Es diseño **Pre experimental**. Hernández, R. et al (2006), explica que los diseños pre experimentales se caracterizan por su escaso control; es diseño pre experimental con pre prueba y post prueba y un solo grupo; que se caracteriza porque al grupo muestra se aplica la pre prueba, después se le estimula experimentalmente, y finalmente, se aplica

una post prueba o prueba ulterior a la inducción. Al aplicar dos pruebas, el investigador conoce el nivel inicial de la muestra para luego determinar, en la post prueba, el acierto o desacierto del estímulo, es decir es comparativo. Su esquema es:

**G: O<sub>1</sub> - X - O<sub>2</sub>**

Donde:

O<sub>1</sub> : Pre test (prueba de entrada)

X : Tratamiento didáctico.

O<sub>2</sub> : Post test (prueba de salida).

### **3.4. Método de investigación:**

En el estudio se manejaron métodos cuantitativos, porque, para contestar a los problemas e hipótesis se usaron instrumentos de medición cuantitativos. Hernández, R. et al (2006), expone que los métodos cuantitativos tienen cuatro fases: detección del problema, análisis de datos recogidos, contrastación de hipótesis y determinación de conclusiones. Los métodos empleados fueron el hipotético deductivo, el comparativo y el estadístico. El método hipotético deductivo inicia de una hipótesis y siguiendo las normas lógicas deductivas se llegan a nuevas conclusiones empíricas, las que son sometidas a verificación. Es estadístico, porque se usó la estadística descriptiva e inferencial, estipulado en la teoría de las probabilidades; porque proporciona herramientas de proceso, análisis, interpretación y presentación de la información hallada, también es útil para comprobar la hipótesis. Es comparativo, cuando busca igualdades y divergencias de los resultados hallados frente a investigaciones similares anteriores. (Fernández, E. et al; 2001).

### **3.5. Población, muestra y muestreo:**

#### **3.5.1. Población:**

La población es la conjunción de todos los casos que tienen concordancia con especificaciones establecidas, está determinada por características definitorias. La



población es la integridad del fenómeno a explorar, con características usuales. (Hernández, R. et al; 2010).

Para el presente estudio se consideró como población a la totalidad de las estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, matriculados en el año 2018.

<b>GRADO</b>	<b>SECCIÓN</b>	<b>ALUMNAS</b>
Segundo	A	30
	B	30
	C	30
	D	30
	E	30
	F	30
<b>TOTAL</b>		<b>180</b>

FUENTE: Nómina de Matrícula 2018

### 3.5.2. Población Muestra:

Es el subconjunto del total de la población, que lo representa de manera conveniente. En la investigación se utilizó la muestra con fines técnicos, y por lo cual, son válidas las conclusiones obtenidas para el universo poblacional. En el estudio, la muestra fue:

<b>GRADO</b>	<b>SECCIÓN</b>	<b>ALUMNAS</b>
Segundo	A	30
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>

### 3.5.3. Muestreo:

No probabilístico e intencional. Se trabajó con una población ya formada, por lo que no se requiere elegirlo, por lo que no dependerán de las probabilidades sino de las características propias de la investigación. (Hernández, R. et al; 2006). En el presente estudio se laboró con las estudiantes del Segundo Grado “A” del nivel secundaria, de la

Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, matriculadas en el año 2018.

### 3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

VARIABLES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
V.I.: Juegos andinos	Experimentación	Módulo experimental
V.D.: Dibujo creativo	Observación	Lista de cotejo

#### 3.6.1. Técnicas de recojo de datos:

Para el presente análisis, se utilizó la técnica de la experimentación y de la observación, que midieron la aplicación de los juegos andinos y el desarrollo del dibujo creativo.

- **La Experimentación:** Es una actividad científica que tiene el propósito consciente de buscar el conocimiento. Es un proceso metódico, por cuanto se realiza de manera planificada, organizada y sistemática, a partir de espacios o fases concatenadas lógicas y dialécticas. Para ello se usa métodos, técnicas y procedimientos teóricos, empíricos y estadísticos. Provoca cambios intencionados en una entidad de estudio con la finalidad de probar la autenticidad de una hipótesis formulada. (Fernández, E. et al; 2001).
- **La observación:** Técnica de las más empleadas en la investigación científica, porque es un procedimiento sencillo de utilizarlo y exige tabulaciones sencillas. Es la consignación visual de lo que acontece en un entorno real, en un fenómeno fijo, clasificando y consignando los acaecimientos adecuados en concordancia a algún esquema determinado. (Fernández, E. et al; 2001; p. 38).

#### 3.6.2. Instrumentos de recolección de datos:

- **Módulo experimental:** También llamado plan de experimentación. Es un instrumento de la investigación que se plasma en un documento, considerándose pasos y procedimientos a perseguir en una investigación científica. Por ella debe

ser sistémica y coherente, que debe ser validado y confiabilizado. (Fernández, E. et al; 2001).

- **Lista de cotejo:** Debe recoger particularidades relevantes y debe estar de acuerdo a las variables estudiadas, sus indicadores deben medir exactamente y garanticen la existencia o no de la variable. Es un instrumento de verificación y que orienta la investigación y se puede utilizar en investigaciones cuantitativas y cualitativas. Se elabora, como mínimo, con dos elementos: listado de indicadores y las razones de evaluación, que se pueden agrupar en una o muchas columnas. (Fernández, E. et al; 2001).

### 3.6.2.1. Ficha técnica del instrumento lista de cotejo:

Nombre original	Lista de cotejo de la creatividad artística plástica
Autor	Br. Huamán Chávez, Yanet Rosa (2019). Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” - Ayacucho, Perú.
Administración	Individualizado
Duración	20 minutos poco más o menos
Objetivo	Medir el desarrollo del dibujo creativo.
Descripción	El instrumento tiene 23 ítems, repartido en sus cuatro dimensiones: Fluidez (06 ítems), Flexibilidad (05 ítems), Originalidad (06 ítems) y Pensamiento divergente (06 ítems).
Validez	Validado por juicio de expertos, doctores y magísteres de la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho. El promedio de calificación fue de 95,93 (validez alta).
Confiabilidad	Fiabilidad de 0,984 puntos (confiabilidad muy alta).

#### Norma de evaluación:

<b>DIBUJO CREATIVO</b>	<b>PÉSIMO</b>	<b>MALO</b>	<b>REGULAR</b>	<b>BUENO</b>	<b>MUY BUENO</b>
	23 – 41	42 – 59	60 – 77	78 - 95	96 - 115
Fluidez	06 – 11	12 – 16	17 – 21	22 - 26	27 – 30

Flexibilidad	05 – 09	10 – 13	14 – 17	18 - 21	22 – 25
Originalidad	06 – 11	12 – 16	17 – 21	22 - 26	27 – 30
Pensamiento divergente	06 – 11	12 – 16	17 – 21	22 - 26	27 – 30

### 3.6.3. Validación y confiabilidad de datos:

Un instrumento de investigación, necesariamente, debe ser validado y confiabilizado, para lograr resultados con propósitos técnicos y científicos, que se plantearon al inicio de la indagación. (Bernal, C. A.; 2006).

#### 3.6.3.1. Validación:

Según Hernández, R. et al (2006), la validación se realiza para lograr los objetivos de la exploración, tiene que medir lo que tiene que medir, por lo cual en el transcurso de la validez se requiere el apoyo de expertos profesionales en la materia de estudio y que mediante el juicio de expertos se validará cada uno de los instrumentos de acopio de datos. Es necesario indicar, la validación se hace al contenido del instrumento. En el estudio, se validó por el juicio de expertos, por ser un instrumento que propuso medir el dibujo creativo.

<b>JUECES</b>	<b>PROMEDIO DE CALIFICACIÓN</b>
Dr. Alvarez Enriquez, Eleodoro	97,30
Mg. Aylas Guzmán, Jesús Lilian	96,80
Mg. Oriundo Mora, Katia	93,70
<b>PROMEDIO FINAL</b>	<b>95,93</b>

#### 3.6.3.2. Confiabilidad:

Según Saldaña, J. (1998), la fiabilidad es la propiedad de una herramienta de cogida de datos para registrar resultados similares en muchas aplicaciones en situaciones similares de la investigación. Se aplicó una prueba piloto a más de 15 unidades semejantes

a la muestra poblacional de la indagación. Se calculó mediante el coeficiente de Alpha de Cronbach. Cuya fórmula es:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_T^2} \right]$$

Donde:

- $\alpha$  : Coeficiente alfa
- $\sigma_1^2$  : Varianza de cada ítem
- $\sigma_T^2$  : Varianza del total
- $K$  : El número de preguntas o ítems

Según Palella y Martins (2003), la tabla de valores del coeficiente de alpha de cronbach, discurre los siguientes parámetros:

Muy bajo	=	0,00 a 0,20
Bajo	=	0,21 a 0,40
Moderada	=	0,41 a 0,60
Alta	=	0,61 a 0,80
Muy Alta	=	0,81 a 1,00

### **TABLA DE CONFIABILIDAD**

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,889	23

La lista de cotejo de dibujo creativo, según el coeficiente de alfa de Cronbach, es 0,889 puntos, confiabilidad muy alta; por lo que, el instrumento es fiable y aplicable en el estudio.

### **3.7. Métodos de análisis de datos:**

Los datos recolectados, de la muestra poblacional, fueron procesados y analizados descriptiva e inferencialmente. En las tablas de frecuencias relativas simples se mostraron las deducciones descriptivas; mientras que, la prueba de hipótesis se ejecutó por

mediación del estadígrafo no paramétrico de rango de Wilcoxon, al 5% de significancia y 95% de confianza. El informe final y los análisis estadísticos se realizaron con programas computarizados de Microsoft Word, Excel y el software estadístico SPSS, versión 25. El estadígrafo empleado, para las inferencias, se escogió por tener datos de configuración no normal y la escala de medición del instrumento, lista de cotejo del dibujo creativo, es de tipo ordinal.

Además, en la redacción de la información final, se respetaron el anonimato de los investigados y se les proporcionó las particularidades del trabajo indagativo, es decir, las estudiantes investigadas tenían conocimiento pleno de la indagación. Igualmente, se respetaron las normas APA (Asociación de Psicólogos Americanos), las conceptualizaciones de los autores concurridos, escribiendo claramente las citas directas e indirectas.

## **IV. RESULTADOS**

#### 4.1. Resultados descriptivos:

**Tabla N° 01**

*Nivel de desarrollo del dibujo creativo antes y después de la aplicación de los juegos andinos en estudiantes del 2° “A” de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018.*

<b>NIVEL DE CREATIVIDAD EN EL DIBUJO ARTÍSTICO</b>	<b>PRE PRUEBA</b>		<b>POST PRUEBA</b>	
	<b>fi</b>	<b>%</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Pésimo	00	00,0	00	00,0
Malo	18	60,0	00	00,0
Regular	10	33,3	03	10,0
Bueno	02	06,7	14	46,7
Muy bueno	00	00,0	13	43,3
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>

FUENTE: Base de datos.

#### **INTERPRETACIÓN**

En el pre prueba: Del 100,0% (30) de educandas del 2° Grado “A” del Nivel Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, previa a la aplicación de los juegos andinos, el 60,0% (18) de educandas se califican en el grado malo del dibujo creativo, el 33,3% (10) lograron el nivel regular, el 06,7% (02) se calificaron en bueno; nadie logró los valores de pésimo y muy bueno. En la post prueba: posterior a la aplicación de los juegos andinos, el 46,7% (14) de discentes obtuvieron calificaciones del nivel bueno del dibujo creativo, el 43,3% (13) el valor muy bueno, el 10,0% (03) el nivel regular y nadie los niveles malo y pésimo.

La tabla arroja resultados importantes, las estudiantes en el pre prueba se califican en los grados malo y regular; en la post prueba, la mayor parte de dichas educandas logran calificaciones de los niveles bueno y muy bueno; que implica la trascendencia de los juegos andinos para desarrollar la creatividad en el dibujo artístico.



## **Tabla N° 2**

*Medidas de resumen del dibujo creativo antes y después de la aplicación de los juegos andinos en estudiantes del 2° Grado “A” de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de la Mercedes” de Ayacucho, 2018.*

<b>MEDIDAS DE RESUMEN</b>	<b>CREATIVIDAD EN EL DIBUJO ARTÍSTICO</b>	
	<b>PRE PRUEBA</b>	<b>POST PRUEBA</b>
Media aritmética	58,1	92,8
Mediana	57,5	94,5
Moda	64,0	82,0
Desviación típica	9,71	11,0
Varianza	94,2	120
Rango	44	38
Límite inferior	44	72
Límite superior	88	110

FUENTE: Base de datos. N: 30 educandas

## **INTERPRETACIÓN**

En el dibujo creativo, anterior a la aplicación de los juegos andinos, la media aritmética lograba  $58,1 \pm 9,71$  puntos, con una mediana de 57,5 (malo), una moda de 64,0 puntos y un rango de 44 puntos. Posterior a la aplicación de los juegos andinos, se nota un incremento sustancial en la media aritmética, asciende a  $92,8 \pm 11,0$  puntos, una mediana de 94,5 (bueno), moda de 82,0 y rango de 38 puntos. Hallándose diferencia de medias de 34,7 puntos.

Descripción estadística que demuestra el mejoramiento de la creatividad en el dibujo, en cuanto, existe diferencia de medias de 34,7 puntos entre el pre y post prueba. Dicho de otro modo, los dibujos artísticos de las educandas investigadas muestran mayor creatividad artística luego de aplicar los juegos andinos, como estrategia didáctica. Infiriéndose que, dicha estrategia es valedera para el desarrollo creativo en el dibujo artístico.

### **Tabla N° 03**

*Nivel de desarrollo de la fluidez antes y después de la aplicación de los juegos andinos en estudiantes del 2° “A” de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018.*

<b>NIVEL DE FLUIDEZ EN EL DIBUJO ARTÍSTICO</b>	<b>PRE PRUEBA</b>		<b>POST PRUEBA</b>	
	<b>fi</b>	<b>%</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Pésimo	02	06,7	00	00,0
Malo	20	66,7	00	00,0
Regular	07	23,3	06	20,0
Bueno	01	03,3	17	56,7
Muy bueno	00	00,0	07	23,3
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>

FUENTE: Base de datos.

### **INTERPRETACIÓN**

En el pre prueba: Del 100,0% (30) de educandas del 2° Grado “A” del Nivel Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, previa a la aplicación de los juegos andinos, el 66,7% (20) de educandas se califican en el grado malo de la fluidez del dibujo creativo, el 23,3% (07) lograron el nivel regular, el 06,7% (02) se calificaron en pésimo, el 03,3% (01) el valor bueno, nadie en la categoría muy bueno. En la post prueba: posterior a la aplicación de los juegos andinos, el 56,7% (17) de discentes obtuvieron calificaciones de la calidad bueno de la fluidez creativa, el 23,3% (07) el valor muy bueno, el 20,0% (06) la categoría regular y nadie los niveles malo y pésimo.

La tabla arroja resultados importantes, las estudiantes, en su mayoría, en el pre prueba se califican en el grado malo; en la post prueba, la mayor parte de dichas educandas logran calificaciones de los grados bueno y muy bueno; que implica la trascendencia de los juegos andinos para desarrollar la creatividad en la fluidez creativa del dibujo artístico.

#### **Tabla N° 4**

*Medidas de resumen de la fluidez antes y después de la aplicación de los juegos andinos en estudiantes del 2° Grado “A” de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de la Mercedes” de Ayacucho, 2018.*

<b>MEDIDAS DE RESUMEN</b>	<b>FLUIDEZ EN EL DIBUJO ARTÍSTICO</b>	
	<b>PRE PRUEBA</b>	<b>POST PRUEBA</b>
Media aritmética	15,1	24,1
Mediana	14,0	24,0
Moda	14,0	24,0
Desviación típica	2,64	2,9
Varianza	6,99	8,41
Rango	13	10
Límite inferior	10	19
Límite superior	23	29

FUENTE: Base de datos. N: 30 educandas

#### **INTERPRETACIÓN**

En la fluidez del dibujo artístico, anterior a la aplicación de los juegos andinos, la media aritmética lograba  $15,1 \pm 2,64$  puntos, con una mediana de 14,0 (malo), una moda de 14,0 puntos y un rango de 13 puntos. Posterior a la aplicación de los juegos andinos, se nota un incremento sustancial en la media aritmética, asciende a  $24,1 \pm 2,9$  puntos, una mediana de 24,0 (bueno), moda de 24,0 y rango de 9 puntos. Hallándose diferencia de medias de 9,0 puntos.

Descripción estadística que demuestra el mejoramiento de la fluidez en el dibujo artístico, en cuanto, existe diferencia de medias de 9,0 puntos entre el pre y post prueba. Dicho de otro modo, en los dibujos artísticos de las educandas investigadas se muestran mayor fluidez creativa luego de aplicar los juegos andinos, como estrategia didáctica. Infiriéndose que, dicha estrategia es valedera para el desarrollo de la fluidez creativa en el dibujo artístico.

## **Tabla N° 05**

*Nivel de desarrollo de la flexibilidad antes y después de la aplicación de los juegos andinos en estudiantes del 2° “A” de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018.*

<b>NIVEL DE FLEXIBILIDAD EN EL DIBUJO ARTÍSTICO</b>	<b>PRE PRUEBA</b>		<b>POST PRUEBA</b>	
	<b>fi</b>	<b>%</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Pésimo	00	00,0	00	00,0
Malo	17	56,7	00	00,0
Regular	11	36,6	05	16,7
Bueno	02	06,7	15	50,0
Muy bueno	00	00,0	10	33,3
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>

FUENTE: Base de datos.

## **INTERPRETACIÓN**

En el pre prueba: Del 100,0% (30) de educandas del 2° Grado “A” del Nivel Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, previa a la aplicación de los juegos andinos, el 56,7% (17) de educandas se califican en el grado malo de la flexibilidad del dibujo creativo, el 36,6% (11) lograron el nivel regular, el 06,7% (02) se calificaron en bueno, nadie en las categorías muy bueno y pésimo. En la post prueba: posterior a la aplicación de los juegos andinos, el 50,0% (15) de discentes obtuvieron calificaciones de la calidad bueno de la flexibilidad creativa, el 33,3% (10) el valor muy bueno, el 16,7% (05) la categoría regular y nadie los niveles malo y pésimo.

La tabla arroja resultados importantes, las estudiantes, en su mayoría, en el pre prueba se califican en los grados malo y regular; en la post prueba, la mayor parte de dichas educandas logran calificaciones de los grados bueno y muy bueno; que implica la trascendencia de los juegos andinos para desarrollar la creatividad en la flexibilidad creativa del dibujo artístico.

## **Tabla N° 6**

*Medidas de resumen de la flexibilidad antes y después de la aplicación de los juegos andinos en estudiantes del 2° Grado “A” de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de la Mercedes” de Ayacucho, 2018.*

<b>MEDIDAS DE RESUMEN</b>	<b>FLEXIBILIDAD EN EL DIBUJO ARTÍSTICO</b>	
	<b>PRE PRUEBA</b>	<b>POST PRUEBA</b>
Media aritmética	13,1	20,3
Mediana	13,0	20,0
Moda	14,0	20,0
Desviación típica	2,45	2,33
Varianza	6,02	5,44
Rango	10	9
Límite inferior	10	16
Límite superior	20	25

FUENTE: Base de datos. N: 30 educandas

## **INTERPRETACIÓN**

En la flexibilidad del dibujo artístico, anterior a la aplicación de los juegos andinos, la media aritmética lograba  $13,1 \pm 2,45$  puntos, con una mediana de 13,0 (malo), una moda de 14,0 puntos y un rango de 10 puntos. Posterior a la aplicación de los juegos andinos, se nota un incremento sustancial en la media aritmética, asciende a  $20,3 \pm 2,33$  puntos, una mediana de 20,0 (bueno), moda de 20,0 y rango de 9 puntos. Hallándose diferencia de medias de 7,2 puntos.

Descripción estadística que demuestra el mejoramiento de la flexibilidad en el dibujo artístico, en cuanto, existe diferencia de medias de 7,2 puntos entre el pre y post prueba. Dicho de otro modo, en los dibujos artísticos de las educandas investigadas se muestran mayor flexibilidad creativa luego de aplicar los juegos andinos, como estrategia didáctica. Infiriéndose que, dicha estrategia es valedera para el desarrollo de la flexibilidad creativa en el dibujo artístico.

## **Tabla N° 07**

*Nivel de desarrollo de la originalidad antes y después de la aplicación de los juegos andinos en estudiantes del 2° “A” de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018.*

<b>NIVEL DE ORIGINALIDAD EN EL DIBUJO ARTÍSTICO</b>	<b>PRE PRUEBA</b>		<b>POST PRUEBA</b>	
	<b>fi</b>	<b>%</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Pésimo	01	03,3	00	00,0
Malo	23	76,7	00	00,0
Regular	05	16,7	08	26,7
Bueno	01	03,3	13	43,3
Muy bueno	00	00,0	09	30,0
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>

FUENTE: Base de datos.

## **INTERPRETACIÓN**

En el pre prueba: Del 100,0% (30) de educandas del 2° Grado “A” del Nivel Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, previa a la aplicación de los juegos andinos, el 76,7% (23) de educandas se califican en el grado malo de la originalidad del dibujo creativo, el 16,7% (05) lograron el nivel regular, el 03,3% (01) se calificó en bueno, igual porcentaje, 03,3% (01) en la calidad pésima, nadie en la categoría muy bueno. En la post prueba: posterior a la aplicación de los juegos andinos, el 43,3% (13) de discentes obtuvieron calificaciones de la calidad bueno de la originalidad creativa, el 30,0% (09) el valor muy bueno, el 26,7% (08) la categoría regular y nadie los niveles malo y pésimo.

La tabla arroja resultados importantes, las estudiantes, en su mayoría, en el pre prueba se califican en el grado malo; en la post prueba, la mayor parte de dichas educandas logran calificaciones de los grados bueno y muy bueno; que implica la trascendencia de los juegos andinos para desarrollar la creatividad en la originalidad creativa del dibujo artístico.

## **Tabla N° 8**

*Medidas de resumen de la originalidad antes y después de la aplicación de los juegos andinos en estudiantes del 2° Grado “A” de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de la Mercedes” de Ayacucho, 2018.*

<b>MEDIDAS DE RESUMEN</b>	<b>ORIGINALIDAD EN EL DIBUJO ARTÍSTICO</b>	
	<b>PRE PRUEBA</b>	<b>POST PRUEBA</b>
Media aritmética	15,2	24,2
Mediana	15,0	25,0
Moda	15,0	25,0
Desviación típica	2,46	3,44
Varianza	6,07	11,8
Rango	12	11
Límite inferior	11	18
Límite superior	23	29

FUENTE: Base de datos. N: 30 educandas

## **INTERPRETACIÓN**

En la originalidad del dibujo artístico, anterior a la aplicación de los juegos andinos, la media aritmética lograba  $15,2 \pm 2,46$  puntos, con una mediana de 15,0 (malo), una moda de 15,0 puntos y un rango de 12 puntos. Posterior a la aplicación de los juegos andinos, se nota un incremento sustancial en la media aritmética, asciende a  $24,2 \pm 3,44$  puntos, una mediana de 25,0 (bueno), moda de 25,0 y rango de 11 puntos. Hallándose diferencia de medias de 9,0 puntos.

Descripción estadística que demuestra el mejoramiento de la originalidad en el dibujo artístico, en cuanto, existe diferencia de medias de 9,0 puntos entre el pre y post prueba. Dicho de otro modo, en los dibujos artísticos de las educandas investigadas se muestran mayor originalidad creativa luego de aplicar los juegos andinos, como estrategia didáctica. Infiriéndose que, dicha estrategia es valedera para el desarrollo de la originalidad creativa en el dibujo artístico.

### **Tabla N° 09**

*Nivel de desarrollo del pensamiento divergente antes y después de la aplicación de los juegos andinos en estudiantes del 2° “A” de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018.*

<b>NIVEL DE PENSAMIENTO DIVERGENTE EN EL DIBUJO ARTÍSTICO</b>	<b>PRE PRUEBA</b>		<b>POST PRUEBA</b>	
	<b>fi</b>	<b>%</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Pésimo	03	10,0	00	00,0
Malo	19	63,4	00	00,0
Regular	07	23,3	06	20,0
Bueno	01	03,3	15	50,0
Muy bueno	00	00,0	09	30,0
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>

FUENTE: Base de datos.

### **INTERPRETACIÓN**

En el pre prueba: Del 100,0% (30) de educandas del 2° Grado “A” del Nivel Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, previa a la aplicación de los juegos andinos, el 63,4% (19) de educandas se califican en el grado malo del pensamiento divergente del dibujo creativo, el 23,3% (07) lograron el nivel regular, el 10,0% (03) se calificaron en pésimo, el 03,3% (01) en la calidad bueno, nadie en la categoría muy bueno. En la post prueba: posterior a la aplicación de los juegos andinos, el 50,0% (15) de discentes obtuvieron calificaciones de la calidad bueno del pensamiento divergente, el 30,0% (09) el valor muy bueno, el 20,0% (06) la categoría regular y nadie los niveles malo y pésimo.

La tabla arroja resultados importantes, las estudiantes, en su mayoría, en el pre prueba se califican en los grados malo y regular; en la post prueba, la mayor parte de dichas educandas logran calificaciones de los grados bueno y muy bueno; que implica la trascendencia de los juegos andinos para desarrollar el pensamiento divergente creativo en el dibujo artístico.



## **Tabla N° 10**

*Medidas de resumen del pensamiento divergente antes y después de la aplicación de los juegos andinos en estudiantes del 2° Grado “A” de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de la Mercedes” de Ayacucho, 2018.*

<b>MEDIDAS DE RESUMEN</b>	<b>PENSAMIENTO DIVERGENTE EN EL DIBUJO ARTÍSTICO</b>	
	<b>PRE PRUEBA</b>	<b>POST PRUEBA</b>
Media aritmética	14,7	24,3
Mediana	14,0	25,0
Moda	14,0	24,0
Desviación típica	2,83	3,18
Varianza	8,01	10,1
Rango	11	11
Límite inferior	11	18
Límite superior	22	29

FUENTE: Base de datos. N: 30 educandas

## **INTERPRETACIÓN**

En el pensamiento divergente del dibujo artístico, anterior a la aplicación de los juegos andinos, la media aritmética lograba  $14,7 \pm 2,83$  puntos, con una mediana de 14,0 (malo), una moda de 14,0 puntos y un rango de 11 puntos. Posterior a la aplicación de los juegos andinos, se nota un incremento sustancial en la media aritmética, asciende a  $24,3 \pm 3,18$  puntos, una mediana de 25,0 (bueno), moda de 24,0 y rango de 11 puntos. Hallándose diferencia de medias de 9,6 puntos.

Descripción estadística que demuestra el mejoramiento del pensamiento divergente en el dibujo artístico, en cuanto, existe diferencia de medias de 9,6 puntos entre el pre y post prueba. Dicho de otro modo, en los dibujos artísticos de las educandas investigadas se muestran mayor pensamiento divergente creativo luego de aplicar los juegos andinos, como estrategia didáctica. Infiriéndose que, dicha estrategia es valedera para el desarrollo del pensamiento divergente creativo en el dibujo artístico.

## 4.2. Resultados Inferenciales

### 4.2.1. Prueba de normalidad

Es muy necesario resolver la normalidad de datos, para conocer si siguen o no una distribución normal; de tal manera, puedan servir para seleccionar el estadígrafo para hallar la prueba de hipótesis del estudio. Siendo una población menor a 50, en el estudio se realizó por mediación de Shapiro Wilk.

H<sub>0</sub>: Los datos estadísticos recolectados en la variable dependiente (dibujo creativo) en la población muestra tiene distribución normal.

H<sub>1</sub>: Los datos estadísticos recolectados en la variable dependiente (dibujo creativo) en la población muestra es diferente a la distribución normal.

Shapiro – Wilk		
Estadístico	gl	Sig.
,596	20	,000

Es posible observar que los datos obtenidos de la variable dependiente, registran el p – valor menor a 0,05, por lo que, el conjunto de datos configura una distribución no normal o diferente a la distribución normal.

### **Determinación:**

El dibujo creativo (variable dependiente), presenta escala ordinal (Pésima, mala, regular, bueno y muy bueno), además los datos obtenidos siguen una distribución no normal. Entonces, se establece el uso de un estadígrafo no paramétrico para hallar la prueba de hipótesis. Para el presente estudio, se utilizó el estadígrafo no paramétrico Rango de Wilcoxon, al 95% de confianza y 5% de significancia.

## 4.2.2. Prueba de hipótesis

### 4.2.2.1. Prueba de hipótesis general

#### a. Sistema de hipótesis

Hi: Los juegos andinos influyen significativamente en el dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

Ho: Los juegos andinos no influyen en el dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

#### b. Hipótesis estadística

Hi :  $\mu_a = \mu_d$

Ho :  $\mu_a < \mu_d$

#### c. Cálculo del estadígrafo:

##### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

POST PRUEBA DEL DIBUJO CREATIVO -  
PRE PRUEBA DEL DIBUJO CREATIVO

Z	-5,106 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

#### d. Decisión

El p – valor hallado es 0,000, inferior a la región crítica,  $\alpha = 0,05$ ; entonces hay motivos estadísticos de rechazar la hipótesis nula y admitir la alterna; que permite concluir: “Los juegos andinos influyen significativamente en el dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018”. ( $Z = -5,106$ ;  $p < 0,05$ ).

#### 4.2.2.2. Prueba de hipótesis específica 1

##### a. Sistema de hipótesis

Hi: Los juegos andinos influyen significativamente en la fluidez del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

Hi: Los juegos andinos no influyen en la fluidez del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

##### b. Hipótesis estadística

Hi :  $\mu_a = \mu_d$

Ho :  $\mu_a < \mu_d$

##### c. Cálculo del estadígrafo:

#### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

POST PRUEBA DE LA FLUIDEZ - PRE  
PRUEBA DE LA FLUIDEZ

Z	-5,108 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

##### d. Decisión

El p – valor hallado es 0,000, inferior a la región crítica,  $\alpha = 0,05$ ; entonces hay motivos estadísticos de rechazar la hipótesis nula y admitir la alterna; que permite concluir: “Los juegos andinos influyen significativamente en la fluidez del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018”. ( $Z = -5,108$ ;  $p < 0,05$ ).

### 4.2.2.3. Prueba de hipótesis específica 2

#### a. Sistema de hipótesis

Hi: Los juegos andinos influyen significativamente en la flexibilidad del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

Hi: Los juegos andinos no influyen en la flexibilidad del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

#### b. Hipótesis estadística

Hi :  $\mu_a = \mu_d$

Ho :  $\mu_a < \mu_d$

#### c. Cálculo del estadígrafo:

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	POST PRUEBA DE LA FLEXIBILIDAD - PRE PRUEBA DE LA FLEXIBILIDAD
Z	-4,983 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

#### d. Decisión

El p – valor hallado es 0,000, inferior a la región crítica,  $\alpha = 0,05$ ; entonces hay motivos estadísticos de rechazar la hipótesis nula y admitir la alterna; que permite concluir: “Los juegos andinos influyen significativamente en la flexibilidad del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018”. (Z = -4,983;  $p < 0,05$ ).

#### 4.2.2.4. Prueba de hipótesis específica 3

##### a. Sistema de hipótesis

Hi: Los juegos andinos influyen significativamente en la originalidad del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

Hi: Los juegos andinos no influyen en la originalidad del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

##### b. Hipótesis estadística

Hi :  $\mu_a = \mu_d$

Ho :  $\mu_a < \mu_d$

##### c. Cálculo del estadígrafo:

##### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

POST PRUEBA DE LA ORIGINALIDAD -  
PRE PRUEBA DE LA ORIGINALIDAD

Z	-4,945 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

##### d. Decisión

El p – valor hallado es 0,000, inferior a la región crítica,  $\alpha = 0,05$ ; entonces hay motivos estadísticos de rechazar la hipótesis nula y admitir la alterna; que permite concluir: “Los juegos andinos influyen significativamente en la originalidad del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018”. ( $Z = -4,945$ ;  $p < 0,05$ ).

#### 4.2.2.5. Prueba de hipótesis específica 4

##### a. Sistema de hipótesis

Hi: Los juegos andinos influyen significativamente en el pensamiento divergente del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

Hi: Los juegos andinos no influyen en el pensamiento divergente del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

##### b. Hipótesis estadística

Hi :  $\mu_a = \mu_d$

Ho :  $\mu_a < \mu_d$

##### c. Cálculo del estadígrafo:

##### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

POST PRUEBA DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE  
- PRE PRUEBA DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE

Z	-5,151 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

##### d. Decisión

El p – valor hallado es 0,000, inferior a la región crítica,  $\alpha = 0,05$ ; entonces hay motivos estadísticos de rechazar la hipótesis nula y admitir la alterna; que permite concluir: “Los juegos andinos influyen significativamente en el pensamiento divergente del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018”. ( $Z = -5,151$ ;  $p < 0,05$ ).

### **4.3. Discusión de Resultados:**

Los juegos, en la etapa infantil y de la adolescencia son importantes para el desarrollo integral del individuo. El juego es divertido y placentero, además de ser espontáneo y voluntario, donde se disfruta de los medios del medio ambiente, donde participan activamente todos los jugadores bajo ciertos parámetros, aprobados por todos ellos; actividades que tiene conexión sistemática con la creatividad, solución de problemas, aprendizaje de la lengua y otros fenómenos cognitivos y sociales. (Garvey; 1985).

Por lo que, se puede decir que, el juego es un medio donde los participantes expresan sus deseos, intereses e inquietudes, por mediación de la interacción social que se suscita en este fenómeno social, donde se presta mayor atención a los juguetes o materiales de juego. Precisamente, esa interacción social permite a los infantes desarrollar las habilidades motoras gruesas y finas, las habilidades mentales se activan y evolucionan en la solución de problemas, aprendizaje de conceptos y el lenguaje, entre otros aspectos.

Los juegos en el proceso educativo son muy importantes, gracias a ello se logra aprendizajes significativos. Al respecto Jean Piaget, señala que los juegos en la educación son importantes porque ayuda estimular el desarrollo global de la inteligencia del educando, además de cumplir una función biológica, en el desarrollo de la moral, también participa en el aprovechamiento de esquemas y estructuras que permiten elaborar las operaciones cognitivas. En ese sentido, los juegos en general, practicados en el proceso de la educación, son excusas perfectas para aprender e interactuar con sus compañeros de clases, además de ser una prueba importante para demostrar habilidades físicas y cognitivas.

De otro lado, la creatividad siempre se logra con la actividad, sin embargo, no toda actividad es creadora. Los períodos de creación son actividades originales que llevan a la transformación de la realidad, desarrollo de tradiciones insertadas, innovación de experiencias pasadas, de resultados laborales positivos, etc.; por lo que, es posible afirmar que la actividad creadora es una condición del trabajo, que gracias a él se suscitan mutaciones sociales significativas, se mejora la cultura y se afina la personalidad



individual. Por tanto, la creatividad exige sensibilidad ante los diversos problemas que se presentan, fluidez, flexibilidad, originalidad en todos los sentidos, sobre todo actitud analítica y propensión marcada para el progreso del pensamiento divergente. (Menchen, F.; 1998).

Arte y Cultura, como Área educativa, tiene la misión de desarrollar la creatividad artística de los estudiantes y, por ende, al desarrollar la creatividad artística se estará desarrollando la creatividad en general, aquella que es necesaria en el transcurrir de la vida, en la solución de diversos problemas con creatividad. Entonces, como se decía líneas arriba, los juegos andinos o tradicionales se convierten en una estrategia muy importante para lograr dicha misión. Además, la práctica de los juegos andinos en el ámbito escolar permite transmitir características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, que repercuten en el aprendizaje cognitivo y sensitivo del educando, además de la identificación cultural con su región.

En el nivel básico regular, la mayor parte de los docentes del Área se parametran en temas teóricos, estrategias y técnicas artísticas repetitivas, haciendo que los estudiantes se sientan truncados, por lo que, los trabajos artísticos de los estudiantes tienen muchas falencias en cuanto a la creatividad, expresividad y sensibilidad artísticas. Es muy necesario, desarrollar las actividades artísticas, utilizando estrategias didácticas que promuevan la práctica, y el mejoramiento de las capacidades artísticas de los estudiantes.

Según los resultados de la presente investigación, las estrategias lúdicas, como los juegos andinos, son óptimos para desarrollar la creatividad en el dibujo artístico, por ende, en otras técnicas artísticas, como la pintura, la escultura y el grabado. En la tabla N° 01, antes de la aplicación de la estrategia didáctica propuesta, los juegos andinos, el dibujo creativo se calificaba en categorías inferiores, más del 90,0% (28) de las educandas tuvieron calificaciones de los niveles malo y regular; después de la administración estratégica, la creatividad en el dibujo artístico se observa un mejoramiento significativo, más del 90,0% (27) de las educandas logran obtener calificaciones altas de los niveles bueno y muy bueno; resultado que tiene mayor claridad en el análisis de las medidas de resumen, donde se encuentra una diferencia de medias de 34,7 puntos entre el pre y post test; resultados que se corroboran en la prueba de hipótesis, donde el p valor hallado es menor al nivel de significancia, por lo que se concluye que, los juegos andinos influyen

de manera significativa en la creatividad del dibujo creativo. Equivalente resultado es hallado por Fernández, S. L. (2013), en su tesis de Licenciatura sobre Educación Artística y creatividad, concluye señalando que, la creatividad es posible desarrollarlo a partir de propuestas de intervención innovadora y originales, siendo así, el arte contemporáneo, se convierte en un poderoso y excelente recurso para lograr el objetivo de mejorar las capacidades de creatividad y expresividad de los educandos; además, el arte favorece en la espontaneidad, imaginación, emoción, creación y libertad de los educandos que lo practican. De igual modo, Jean Piaget (1975), señala que los juegos practicados por los educandos hacen que se desarrolle no solamente las habilidades físicas, también las habilidades cognitivas, como la inteligencia; por ello, es muy necesario que los docentes utilicen estrategias lúdicas para desarrollar diversas capacidades individuales. Igualmente, Gálvez, E. et al (2006), en su tesis monográfica sobre los juegos tradicionales en el desarrollo del modelado en arcilla, concluyen afirmando que los juegos tradicionales permiten a los estudiantes desarrollar las capacidades de interpretación y expresividad artísticas, toda vez que los trabajos finales tienen mucha originalidad y creatividad artísticas.

Las dimensiones de la creatividad en el dibujo artístico, analizados estadísticamente, tienen resultados muy semejantes a los obtenidos en el estudio de la variable creatividad. En la tabla N° 03, se observa que la mayor parte de las educandas, en el pre test, consiguen calificaciones de las categorías malo y regular de fluidez creativa; después de administrar la estrategia didáctica de los juegos tradicionales, las calificaciones se elevan a niveles bueno y muy bueno, ratificados en el análisis de las medidas de resumen, donde el promedio del pre test es menor en 9,0 puntos respecto a las calificaciones del post test; inferencialmente, se desecha la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, debido a que el p valor es menor al nivel de significancia, es decir, los juegos andinos tienen influencia significativa para desarrollar la fluidez en el dibujo artístico. Al respecto, Calero, M. (1998), manifiesta que los juegos didácticos, entre ellos los tradicionales, contribuyen en la asimilación de aspectos cognitivos en las diferentes asignaturas; en el campo del arte, contribuye en el desarrollo de las capacidades personales de los estudiantes, como la creatividad, que los prepara para la solución de problemas de la vida y de la sociedad. En realidad, son muchos los estudiosos que afirman la importancia de la creatividad en el proceso educativo, que no solamente serán de beneficio en el campo del arte, también lo será en el transcurso de la vida.

La dimensión flexibilidad creativa, según los resultados descriptivos son menores en el pre test, debido a que las educandas investigadas, en su mayoría, obtienen valoraciones de los niveles malo y pésimo; mientras que, posterior a la administración de la estrategia didáctica de los juegos andinos, las valoraciones ascienden a las categorías bueno y muy bueno; ratificadas en el análisis de las medidas de resumen, donde se encuentran diferencias de medias de 7,2 puntos entre el pre y post prueba. En la prueba de hipótesis, el resultado tiene similar connotación, en cuanto que, el p valor es menor a la significancia, por lo que se concluye que, los jugos andinos tienen repercusiones bastante significativas para desarrollar la flexibilidad en el dibujo creativo artístico. Al respecto, Gálvez, E. et al; 2006) manifiesta que la lúdica andina prepara a los infantes de zonas rurales al trabajo cotidiano, porque, la naturaleza donde vive le facilita las herramientas para el juego y el trabajo; y, cuando se enfrentan a las artes plásticas les provee un mundo imaginario rico en creatividad e imaginación; por tanto, sus trabajos artísticos son bastante originales y ricos en creatividad artística. De igual modo, los infantes de las ciudades de zonas alto andinas, como Ayacucho, tienen esa facilidad para realizar trabajos artísticos muy diferentes a los logrados por niños de ciudades más avanzadas. Guilford, en su tratado sobre la creatividad artística, señala que, la flexibilidad significa versatilidad, movilidad y capacidad de combinación cognitiva, existiendo dos tipos de flexibilidad: espontánea y adaptativa; y es en el arte donde se manifiesta generalmente la flexibilidad espontánea, que es una habilidad para producir gran variedad de ideas con libertad. Del mismo modo, Alvarez y Mancilla (2011), en su tesis de estrategias pictóricas para el desarrollo creativo artístico, concluyen refiriendo que las estrategias pictóricas son muy influyentes para desarrollar la creatividad y sus dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y pensamiento divergente en estudiantes de los niveles Primaria y Secundaria.

Respecto a la dimensión originalidad creativa, también se lograron similares corolarios a las anteriores dimensiones. En la tabla N° 07, se observa que, cuasi la generalidad de las educandas investigadas, en la pre prueba, solamente logran calificaciones de los niveles malo y regular; posteriormente, en la post prueba, las calificaciones ascienden a los niveles bueno y muy bueno. De igual modo, en el análisis de las medidas de resumen, se encuentra diferencia significativa entre el pre y post prueba, debido a que las medias aritméticas divergen en 9,0 puntos; que corrobora la mejora del dibujo creativo luego de la aplicación estratégica. En el análisis inferencial, el p valor es

menor al nivel de significancia, por lo que se aceptó la hipótesis alterna, es decir, los juegos andinos influyen significativamente en el dibujo creativo en las educandas del 2° grado “A” del nivel secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, en el año 2018. Lowenfeld y Brittain (1980), al referirse de la creatividad y el arte, menciona que el arte, como proceso educativo, tiene como objetivo de educar el potencial creador de los estudiantes, buscando el enriquecimiento de su experiencia creadora, es mediante el arte que los educandos logran expresar sus pensamientos con mucha originalidad, por ello hay la necesidad de impartir la creatividad en las instituciones educativas del nivel básico. Igualmente, Terrel, P. (2014), en su tesis de maestría sobre el esgrafiado y creatividad pictórica, afirma que las estrategias grafo plásticas son ideales para mejorar la originalidad artística, siempre en cuando se realice diversidad de trabajos con técnicas nuevas, para lograr que el estudiante le preste atención a la creación artística.

En la tabla N° 09; es muy claro que, en el pre test, casi la totalidad de las educandas investigadas logran calificaciones de las categorías malo y regular; posterior a la aplicación estratégica, las valoraciones cuantitativas y cualitativas de los trabajos de las estudiantes investigadas asciende a valores bueno y muy bueno, que indica, los trabajos artísticos sufren variaciones positivas en cuanto a la calidad del pensamiento divergente creativo en la evaluación final o post prueba. De igual modo, según el análisis de las medidas de resumen, se hallan diferencias de medias aritméticas de 9,6 puntos entre el pre y post prueba; corolario semejante hallado en la prueba de hipótesis, donde los resultados estadísticos hacen que se acepte la hipótesis alterna, que dice: “Los juegos andinos influyen significativamente en el pensamiento divergente del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018”. ( $Z = -4,945$ ;  $p < 0,05$ ). Huisinga, J. (1972), al referirse del juego didáctico, manifiesta que tiene mucha utilidad o necesidad inmediata para los niños, en cuanto, además de brindar diversión, logra en quienes lo practican un desarrollo cognitivo, y de manera importante hace que los jugadores mejoren su capacidad de decisión de manera inmediata, es decir logran en los educandos que desarrollen su capacidad del pensamiento divergente o lateral. De igual modo, Alvarez y Mancilla (2011), señalan que el pensamiento divergente es una capacidad humana que necesita ser desarrollada, y para ello no hay nada mejor que el arte, ya que, mediante ella los estudiantes tienen exigencias para plasmar sus creaciones

artísticas cada vez más diferentes; es decir, una idea, un pensamiento, una oralitura puede ser graficada de diferentes maneras.

Resultados que permiten inferir que las estrategias lúdicas andinas son útiles para la enseñanza del dibujo creativo y de manera especial para desarrollar la creatividad artística. Al respecto Gálvez, E. et al (2006), señala que los juegos andinos son herencias culturales ancestrales, por lo que, están estructuradas con una filosofía andina milenaria que su práctica ofrecerá un rol formador, con un papel importante en el desarrollo mismo de la vida. Entonces, el presente trabajo indagatorio es una contribución cognitiva a los diferentes ámbitos académicos; además, a partir de los juegos andinos o tradicionales es posible cambiar la actitud de los educandos y la sociedad, hacia un resguardo del medio ambiente y la moral individual.

## **V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## 5.1. Conclusiones:

1. De acuerdo a los análisis estadísticos, con un Rango de Wilcoxon de -5,106 y un  $p$  – valor menor al nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ), se objeta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, concluyéndose: “Los juegos andinos influyen significativamente en el dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018”. ( $Z = -5,106$ ;  $p < 0,05$ ).
2. En concordancia a los resultados estadísticos, con una puntuación de -5,108 de Rango de Wilcoxon y un  $p$  – valor inferior al nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ), se objeta la hipótesis nula se acepta la hipótesis de investigación, concluyéndose: “Los juegos andinos influyen significativamente en la fluidez del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018”. ( $Z = -5,108$ ;  $p < 0,05$ ).
3. De acuerdo a los análisis estadísticos, con un Rango de Wilcoxon de -4,983 y un  $p$  – valor menor al nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ), se objeta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, concluyéndose: “Los juegos andinos influyen significativamente en la flexibilidad del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018”. ( $Z = -4,983$ ;  $p < 0,05$ ).
4. En concordancia a los resultados estadísticos, con una puntuación de -4,945 de Rango de Wilcoxon y un  $p$  – valor inferior al nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ), se objeta la hipótesis nula se acepta la hipótesis de investigación, concluyéndose: “Los juegos andinos influyen significativamente en la originalidad del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018”. ( $Z = -4,945$ ;  $p < 0,05$ ).

5. De acuerdo a los análisis estadísticos, con un Rango de Wilcoxon de -5,151 y un  $p$  – valor menor al nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ), se objeta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, concluyéndose: “Los juegos andinos influyen significativamente en el pensamiento divergente del dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018”. ( $Z = -5,151$ ;  $p < 0,05$ ).



## **5.2. Recomendaciones:**

1. El Ministerio de Educación debe considerar, en el currículo de Educación Básica Regular, mayor espacio temporal para desarrollar el Área de Arte y Cultura, ya que, mediante ella se podría lograr mejores resultados en las destrezas y habilidades artísticas de las educandas.
2. La Dirección de la Unidad de Gestión Local (UGEL) Huamanga, deberían gestionar talleres dirigidos a los docentes del Área de Arte y Cultura, con especialistas en estrategias metodológicas y diversas expresiones artísticas, para su aplicación en los procesos educativos.
3. Los docentes del Área de Arte y Cultura, del ámbito regional, deben motivar y promover la práctica de las expresiones artísticas con la finalidad de mejorar la creatividad y expresividad en artes plásticas.
4. Las instituciones educativas públicas y privadas, debe contar con profesionales psicólogos para que dirijan a los estudiantes y docentes en el mejoramiento de la creatividad individual, no solamente en el Área de Arte y Cultura, más bien en las diversas Áreas de estudios.
5. Los docentes del Área de Arte y Cultura deberían poner en práctica estrategias lúdicas para mejorar la creatividad y la expresividad artística de los estudiantes de la Institución educativa.
6. Los egresados del Programa Regular y de Complementación Académica de la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho, deben continuar realizando investigaciones de tipo experimental, con el propósito de perfeccionar el proceso educativo en el Área de Arte y Cultura.

## **VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Acerete, D. (1974). *Objetivos y didáctica de la educación plástica*. Editorial Kapelusz. Buenos Aires, Argentina.
- Albites, Ricardo, Barrientos, Luis y Conde, Felicitas. (2004). *Los métodos lúdicos en el dibujo para el desarrollo de la creatividad en las educandas del 3er. Grado de Educación Primaria del C.E.E. N° 39002 "María Parado de Bellido" Ayacucho – 2003*. Tesis del título de Profesor de Educación Artística por la Escuela Superior de Bellas Artes "Felipe Guamán Poma de Ayala" de Ayacucho, Perú.
- Alvarez, Eleodoro (2017). *Módulo: desarrollo del proyecto de investigación*. Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala"- Ayacucho, Perú.
- Alvarez, Eleodoro y Mancilla, Gianna. (2011). *Estrategias pictóricas para el desarrollo creativo artístico en el 6° grado del Nivel Primaria Rural*. Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo de Trujillo, con sede en Ayacucho, Perú.
- Alvites, Edwing. (2010). *La didáctica artística del docente y los contenidos de las artes visuales en el logro de las capacidades de los alumnos del Liceo Naval "teniente Clavero" Ventanilla Callao. Tesis de maestría en educación*. Universidad Nacional de Educación "Enrique Guzmán y Valle"; Lima, Perú.
- Arce, Danixa Lisbeth y Saldaña, Ana Luisa (2014). *Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 252 "Niño Jesús" de Trujillo en el año 2015*. Tesis del Título de Licenciada en Educación Inicial por la Universidad Nacional de Trujillo, Perú.
- Bolantrade, María et al. (2001). *Jugar para crear y aprender unidades, proyectos y juegos en talleres*. Editorial Magisterio del Rio de la Plata. Buenos Aires, Argentina.
- Bojorquez, Isabel. (1993). *Didáctica General; compendio*. Editorial Abedul. Lima, Perú.
- Bou, Lluís Ma. (1989). *Cómo enseñar el arte*. Ediciones CEAC. Tercera Edición. Barcelona, España.

- Britton, Lesley. (2000). *Jugar y aprender. El método Montessori*. Editorial Paidós. Barcelona, España.
- Calero, Mavilo. (1998). *Educación jugando*. Editorial San Marcos. Lima, Perú.
- Calvillo, Rosa Hermelinda (2013). *Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del Niño*. Tesis de licenciatura de pedagoga con orientación en Administración y Evaluación Educativa. Universidad Rafael Landívar de Quetzaltenango, Guatemala.
- Cárdenas, Juan; Coronel, Elizabeth; Mezarina, Carlos y Ñaupari, Fernando. (2012). *Medios y materiales educativos en el aula*. Ediciones Universidad Continental. Lima, Perú.
- Carrasco, Sergio (2006). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos. Lima, Perú.
- Cerezal, Julio. (2003). *Métodos científicos de las investigaciones pedagógicas*. Ediciones IPLAC. Lima, Perú.
- Cratty, Briant. (1979). *Juegos escolares que desarrollan la conducta*. Editorial Pax. México.
- Cruz, Pablo A.; Meneses, Edith y Macha, Ignacio. (2012). *El dibujo: proceso creativo y resultado en la obra contemporánea*. Tesis de licenciatura en arte, con mención en grabado. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, Perú.
- Cuba, Nery Luz y Palpa, Estefani. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Tesis de licenciatura en Educación Inicial. Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle” de Lima, Perú.
- Del Busto, José Antonio. (s.f.). *La tesis universitaria*. Lima, Perú. Editorial Studium S.A.

- Del Rio, Guillermo (2013). *El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar*. Tesis de licenciatura. Universidad de Rioja, España.
- Diaz Barriga, Frida (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. Editorial Mc Graw Hill. México.
- Diaz Barriga, Frida y Hernández, Gerardo (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Editorial Mc Graw Hill. México.
- Euceda, Tania (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Pre Básica*. Tesis del grado de Máster en Curriculum. Universidad Pedagógica Nacional “Francisco Morazán” de Tegucigalpa M.D.C., Honduras.
- Fernández, Ernesto. et al (2001). *Investigación educativa*. Editora Magisterial, Servicios Gráficos – IPLAC. Lima, Perú.
- Fondos, Manuel (1995). *Jugar con la imagen, imagina juegos*. Editorial Prensa y Educación. Madrid, España.
- Gálvez, Edgar, Pérez, Yanet Yesenia y Quispe, Elizabeth. (2006). *Los juegos tradicionales andinos como medio motivacional en la Enseñanza – Aprendizaje del modelado en Arcilla en los estudiantes del Primer Grado de Educación secundaria de la Institución Educativa “Libertad de América” del distrito Villa de Quinua, 2005*. Tesis monográfica de Profesor de Educación Artística. ESFAP “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho, Perú.
- Garaigordobil, Maité (1995). *Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos*. Madrid, España.
- Garaigordobil, Maité. (1994). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Madrid, España.
- Gardner, H. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Editorial Paidós. España.

- Garvey, C. (1985). *El juego infantil* Madrid, España. Editorial Morata.
- González, Alberto (2004). *Estrategias de enseñanza – aprendizaje para la materia de apreciación de las artes*. Tesis de Maestría en Enseñanza Superior. Universidad Autónoma de Nuevo León. México.
- Guilford, Joy Paul. (1980). *La creatividad*. Editorial Narcea. Madrid, España.
- Gutiérrez, María Teresa (2004). *La significación del juego en el arte moderno y sus implicancias en la educación artística*. Tesis del grado de doctor por la Universidad Complutense de Madrid. España.
- Hernández, Roberto, Fernández, Roberto y Baptista, Pilar. (2010). *Metodología de la investigación*. Mac Graw Hill Editores. México.
- Huisinga, Johan. (1972). *Teoría de los juegos*. Editorial Planeta. Barcelona, España.
- Lowenfeld, Viktor y Brittain, W. Lambert. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Editorial Kapelusz. Buenos Aires, Argentina.
- Llance, María y Aróstegui, Yeni. (2014). *Técnica del collage y capacidad creativa pictórica en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra señora de las Mercedes”*. Ayacucho, 2014. Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo de Trujillo, con sede en Ayacucho, Perú.
- Menchen, F. (1998). *Descubrir la creatividad. Aprender para volver a aprender*. Madrid, España. Editorial Pirámide S.L.
- Mato, M. H. (1994). *Metodología de enseñanza aprendizaje*. Editorial CEDUM. Lima, Perú.
- Mendis, Vicenta. (2019). *La técnica de la aguada en el desarrollo de la creatividad artística plástica en estudiantes del Nivel Primaria*. Ayacucho, 2018. Tesis de

Licenciatura de Educación Artística, Artes Plásticas. Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho.

Ministerio de Educación. (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Rutas del Aprendizaje del Área Curricular de Comunicación*. Lima, Perú. Ediciones del MINEDU.

Mitjáns, Albertina. (1995). *Creatividad Personalidad y Educación*. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.

Moreno, Ascención (2010). *La mediación artística: un modelo de educación artística para la intervención social a través del arte*. Artículo científico por la Universidad de Barcelona. España. Publicado por la Revista Iberoamericana de Educación.

Oviedo, T. (2008). *La enseñanza de la matemática en el marco de reforma educativa*. Caracas, Venezuela. Ediciones CInteplan.

Palella, S. y Martins, F. (2003). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Editorial Fedupel. Caracas, Venezuela.

Paz, E. (2014). *Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural – propuesta metodológica*. Tesis para el título profesional en ciencias del deporte por el Instituto de Educación y Pedagogía de la Universidad del Valle Santiago de Cali, Colombia.

Piaget, Jean. (1975). *Introducción a la Epistemología Genética*. Editorial Paidós. Buenos Aires. Argentina.

Quispe, O. (2017). *Interpretación estética del modelado en la estimulación creativa*. Tesis de Licenciatura en Educación Artística. Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes “Diego Quispe Tito” del Cusco, Perú.

Real Academia de la Lengua Española. (1992). *Diccionario de la Lengua Española*. Madrid, España.

- Roa, P. (2009). Un estudio sobre las concepciones y prácticas de motivación utilizadas por maestros en un colegio de Colombia. Recuperado:  
<http://www.monografía.com/trabajos50/motivación-enseñanza.shtml>
- Rodríguez, Walabonso (1971). *Dirección del Aprendizaje (Didáctica Moderna)*. Editorial Universo S.A. Lima, Perú.
- Saldaña, J. (1998). *Investigación científica*. Ediciones CECCPUE. Universidad Federico Villarreal. Lima, Perú.
- Terrel, Primitiva. (2014). *El esgrafiado y la creatividad pictórica en estudiantes de la Institución Educativa Pública N° 39003 "Corazón de Jesús" de Ayacucho*. 2014. Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo de Trujillo, sede en Ayacucho, Perú.
- Toledo, F. (2018). *Escultura de papel y alambre en la creatividad artística en estudiantes de secundaria. Ayacucho, 2017*. Tesis de Licenciatura en Educación Artística, Artes Plásticas. Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán poma de Ayala" de Ayacucho.
- Torres, Hernán y Girón, Delia Argentina (2009). *Didáctica General*. Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA. Editorial Editorama S.A. República Dominicana.
- Varios. (2010). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Ediciones Centro de Investigación y Estudio Docente, CIED. Lima, Perú.
- Vygostky, Lev. (1978). *Mente y sociedad*. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina.
- Wolschlager, G. (1976). *Creatividad, sociedad y educación*. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina.



## **ANEXOS**

## ANEXO N° 01

### CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD:



### **ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA “FELIPE GUAMÁN POMA DE AYALA” AYACUCHO**

### CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Dr. Eleodoro Alvarez Enriquez, Docente nombrado de la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho, revisor del Informe Final del Trabajo de Investigación Básica **“Juegos andinos en el dibujo creativo en estudiantes del Nivel de Educación secundaria. Ayacucho, 2018”**, de la egresada **Huamán Chávez, Yanet Rosa**, por medio de la herramienta antiplagio turnitin, dejo constancia lo siguiente:

Que, el trabajo mencionado, tiene un índice de similitud de 22% (veintidós por ciento), verificable en el reporte de originalidad del programa turnitin. Siendo el índice de coincidencia mínimo, el trabajo es aceptable y no constituye plagio.

Ayacucho, julio de 2020.

Eleodoro Alvarez Enriquez  
DR. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN  
MG. EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

## Juegos andinos en el dibujo creativo en estudiantes del Nivel de Educación Secundaria. Ayacucho, 2018.

### ORIGINALITY REPORT

**22%**

SIMILARITY INDEX

**16%**

INTERNET SOURCES

**1%**

PUBLICATIONS

**20%**

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

1	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Student Paper	<b>11%</b>
2	<b>bellasartes-ayacucho.com</b> Internet Source	<b>6%</b>
3	<b>repositorio.unas.edu.pe</b> Internet Source	<b>1%</b>
4	<b>Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote</b> Student Paper	<b>&lt;1%</b>
5	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
6	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
7	<b>repositorio.une.edu.pe</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
8	<b>docplayer.es</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>

9	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Student Paper	<1%
10	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Student Paper	<1%
11	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	<1%
12	<a href="http://www.ucss.edu.pe">www.ucss.edu.pe</a> Internet Source	<1%
13	<a href="http://www.docstoc.com">www.docstoc.com</a> Internet Source	<1%
14	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia Student Paper	<1%
15	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Student Paper	<1%
16	<a href="http://tesis.ucsm.edu.pe">tesis.ucsm.edu.pe</a> Internet Source	<1%
17	Submitted to Universidad Andina del Cusco Student Paper	<1%
18	<a href="http://www.usil.edu.pe">www.usil.edu.pe</a> Internet Source	<1%
19	<a href="http://biblioteca.unirioja.es">biblioteca.unirioja.es</a> Internet Source	<1%

20	<a href="http://alicia.concytec.gob.pe">alicia.concytec.gob.pe</a> Internet Source	<1%
21	<a href="http://edith-31.blogspot.com">edith-31.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
22	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1%
23	<a href="http://repositorio.unc.edu.pe">repositorio.unc.edu.pe</a> Internet Source	<1%
24	<a href="http://repositorio.unh.edu.pe">repositorio.unh.edu.pe</a> Internet Source	<1%
25	<a href="http://repositorio.uwiener.edu.pe">repositorio.uwiener.edu.pe</a> Internet Source	<1%
26	<a href="http://www.revista.iplac.rimed.cu">www.revista.iplac.rimed.cu</a> Internet Source	<1%
27	<a href="http://biblioteca.usac.edu.gt">biblioteca.usac.edu.gt</a> Internet Source	<1%
28	<a href="http://repositorio.escuelafolklore.edu.pe">repositorio.escuelafolklore.edu.pe</a> Internet Source	<1%
29	<a href="http://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Internet Source	<1%
30	<a href="http://worldwidescience.org">worldwidescience.org</a> Internet Source	<1%
31	<a href="http://www.paintingsilove.com">www.paintingsilove.com</a> Internet Source	<1%

## ANEXO N° 02

### **DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA**

Yo, Huamán Chávez, Yanet Rosa, egresada de la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho, carrera profesional de Educación Artística, especialidad Artes Plásticas; identificada con DNI N° 46718205, con el trabajo de investigación básica titulado: **“Juegos Andinos en el dibujo creativo en estudiantes del Nivel de Educación secundaria. Ayacucho, 2018”**, para la obtención del Título Profesional de Licenciada en Educación Artística, Artes Plásticas.

Declaro bajo juramento, que:

1. El trabajo de investigación presentado es de mi autoría.
2. La investigación presentada, no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente.
3. La investigación no ha sido autoplagiada, es decir, no ha sido publicada, ni presentada con anterioridad para su publicación en un documento físico o virtual.
4. En caso de identificarse fraude (plagio, autoplagio, piratería, etc.), asumo las responsabilidades y sanciones correspondientes que de mis actos se deriven, sometiéndome a las normatividades vigentes de la Institución.
5. Sí el artículo científico, fuese aprobado para su publicación en una revista u otro documento de difusión, cedo mis derechos patrimoniales y autorizo a la escuela, la publicación y difusión del documento en las condiciones, procedimientos y medios que se dispone como institución de nivel superior.

Ayacucho, julio de 2020.



**Yanet Rosa Huamán Chávez**

**DNI 46718205**

## ANEXO N° 03: MATRIZ DE CONSISTENCIA

AUTORA: Br. Huamán Chávez, Yanet Rosa

ROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	DIMENSIONES E INDICADORES	MARCO TEÓRICO	MARCO METODOLÓGICO
<p><b>GENERAL:</b> ¿Cómo influye los juegos andinos en el dibujo creativo en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018?</p>	<p><b>GENERAL</b> Establecer la influencia de los juegos andinos en el dibujo creativo en educandos del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018</p>	<p><b>GENERAL</b> Los juegos andinos influyen significativamente en el dibujo creativo en educandos del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.</p>	<p><b>V.I.: JUEGOS ANDINOS</b> <b>PLANIFICACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan de clases.</li> <li>• Medios y materiales educativos.</li> <li>• Juegos tradicionales</li> </ul> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Desarrollo</li> <li>• Evaluación</li> </ul> <p><b>EVALUACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de evaluación</li> </ul> <p>Trabajos artísticos</p>	<p><b>CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La didáctica</li> <li>• Los métodos educativos</li> <li>• Estrategias didácticas</li> <li>• Medios y materiales educativos</li> </ul> <p><b>JUEGOS ANDINOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los juegos</li> </ul>	<p><b>ENFOQUE:</b> Cuantitativo</p> <p><b>TIPO DE ESTUDIO:</b> Experimental</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:</b> Pre experimental</p> <p><b>POBLACIÓN:</b> 180 estudiantes del 2° Grado de Educación Secundaria de la I.E.P. “Nuestra señora de las Mercedes” Ayacucho. 2018.</p> <p><b>MUESTRA:</b> 30 estudiantes del 2° Grado “A” de Educación Secundaria de la I. E. P. “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho. 2018.</p> <p><b>TÉCNICAS DE RECOJO DE DATOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Experimentación</li> <li>- Observación</li> </ul> <p><b>INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plan experimental</li> <li>- Lista de cotejo.</li> </ul> <p><b>ANÁLISIS DE DATOS:</b> Se utilizó la estadística descriptiva, mediante tablas de frecuencia relativa simple, y la estadística inferencial con el estadígrafo Rango de Wilcoxon, al 95% de confianza y 5% de significancia.</p>
<p><b>ESPECÍFICOS:</b> ¿Cómo influye los juegos andinos en la fluidez creativa en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018?</p>	<p><b>ESPECÍFICOS</b> Explicar la influencia de los juegos andinos en la fluidez creativa en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.</p>	<p><b>ESPECÍFICOS</b> Los juegos andinos influyen significativamente en la fluidez creativa en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.</p>	<p><b>V.D.: DIBUJO CREATIVO</b> <b>FLUIDEZ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de problemas</li> <li>• Riqueza expresiva</li> </ul> <p><b>FLEXIBILIDAD:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Espontaneidad</li> <li>• Riqueza en materiales</li> </ul> <p><b>ORIGINALIDAD:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personalidad artística</li> </ul> <p><b>PENSAMIENTO DIVERGENTE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategia personal</li> </ul> <p>Habilidad compositiva</p>	<p><b>LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características de la creatividad.</li> <li>• La creatividad en la educación</li> <li>• La creatividad y el arte.</li> </ul>	
<p>¿Cómo influye los juegos andinos en la flexibilidad creativa en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018?</p>	<p>Explicar la influencia de los juegos andinos en la flexibilidad creativa en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.</p>	<p>Los juegos andinos influyen significativamente en la flexibilidad creativa en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.</p>			
<p>¿Cómo influye los juegos andinos en la originalidad creativa en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018?</p>	<p>Explicar la influencia de los juegos andinos en la originalidad creativa en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.</p>	<p>Los juegos andinos influyen significativamente en la originalidad creativa en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.</p>			
<p>¿Cómo influye los juegos andinos en el pensamiento divergente creativo en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” de Ayacucho, 2018?</p>	<p>Explicar la influencia de los juegos andinos en el pensamiento divergente creativo en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018</p>	<p>Los juegos andinos influyen significativamente en el pensamiento divergente creativo en educandos del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.</p>			

## ANEXO N° 04

### CONSTANCIA DE RECOJO DE DATOS



INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
"NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES"  
AYACUCHO

---

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"

LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
"NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES" DE AYACUCHO, OTORGA LA  
PRESENTE;

### CONSTANCIA DE PRACTICA

A la Srta. **Yanet Rosa HUAMAN CHAVEZ**, alumna de la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala, quien ha realizado su trabajo de investigación del 04 al 27 de noviembre del 2018, en el área de **Arte** en el segundo "A" del nivel de educación secundaria, demostrando dinamismo en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en la I.E. "Nuestra Señora de las Mercedes".

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

Ayacucho, 16 de abril del año 2019



MFMG/ DIR  
mqg/ sec.  
cc.: Archivo 2019

---

AV. Las Mercedes N° 351

Telf. N° 066-638438



## ANEXO N° 05

### INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS

#### LISTA DE COTEJO DEL DIBUJO CREATIVO

N°	ÍTEMS	ESCALA				
		1	2	3	4	5
<b>FLUIDEZ ARTÍSTICA</b>						
01	Expresa con riqueza los trazos compositivos.					
02	Resuelve con facilidad la asociación de elementos.					
03	Desarrolla con habilidad el estudio temático.					
04	Diversifica los elementos teniendo en cuenta la composición.					
05	Refleja la asociación de ideas sobre la composición.					
06	Utiliza la valoración tonal en el trabajo.					
<b>FLEXIBILIDAD ARTÍSTICA</b>						
07	Demuestra espontaneidad en el dibujo creativo.					
08	Utiliza adecuadamente los materiales artísticos en el dibujo.					
09	Tiene capacidad para resolver problemas en el dibujo.					
10	Presenta capacidad de retención de imágenes del juego andino practicado.					
11	Presenta capacidad de resolución de problema en el dibujo creativo.					
<b>ORIGINALIDAD ARTÍSTICA</b>						
12	En la obra está plasmado la personalidad de la alumna.					
13	La composición del dibujo creativo muestra ideas personales.					
14	Muestra temáticas únicas y diferentes en el dibujo.					
15	Presenta en el tema ideas nuevas en la composición.					
16	Muestra composición individual y autónomo en el dibujo.					
17	El dibujo creativo muestra claridad en el mensaje.					
<b>PENSAMIENTO DIVERGENTE</b>						
18	Muestra riqueza artística de su entorno visual.					
19	Posee estrategias personales para solucionar dificultades en el dibujo.					
20	Produce trabajos de calidad en la composición.					
21	Muestra creatividad y habilidad en el dibujo creativo.					
22	Presenta ideas temáticas de la interacción personal.					
23	Realiza composiciones del dibujo creativo a partir de juegos andinos realizados.					

#### **LEYENDA:**

Pésimo	: 1
Malo	: 2
Regular	: 3
Bueno	: 4
Muy bueno	: 5

## **MÓDULO EXPERIMENTAL**

### **TÍTULO:**

Juegos andinos en el dibujo creativo en estudiantes del nivel de Educación Secundaria. Ayacucho, 2018.

### **INTRODUCCIÓN:**

El presente módulo experimental será aplicado en estudiantes de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes” del 2° grado “A” del distrito de “Mariscal Andrés Avelino Cáceres Dorregaray”, Provincia de Huamanga y departamento de Ayacucho, cuyo propósito es mejorar la creatividad en el dibujo artístico por intermedio de los juegos andinos, cuya estrategia didáctica permitan a las educandas realizar trabajos artísticos desde diferentes técnicas del dibujo, como dibujo a lápiz, dibujo con tinta china, dibujo con carrizos, entre otras.

### **ENFOQUES DIDÁCTICOS PARA LA REALIZACIÓN DEL DIBUJO CREATIVO:**

El trabajo es experimental cuyos enfoques fundamentan la creación artística. A pesar de que la creatividad ha sido estudiada en los últimos años, con mucha prolijidad, es muy difícil de conceptualizarlo. Según las bibliografías consultadas, técnicamente, viene a ser la generación de procesos de información, productos o conductas relevantes ante situaciones de destreza o conocimiento insuficiente, otros lo definen como la génesis de algo nuevo (original) y apropiado (adaptado, útil). De manera general, la creatividad es una capacidad o habilidad de producir cosas nuevas, originales y valiosas; mediante procesos cognitivos, neurológicos, afectivos, sociales y comunicativos. Sin afán de exhaustividad se tratará las definiciones de uso relativamente habituales. Cagné, R., manifiesta que, la creatividad, se puede considerar como la manera de solucionar problemas, mediante la intuición o la mezcla de ideas de campos muy diferentes de conocimientos, dicho de otra manera, es una aptitud humana y que es útil y eficaz para la sociedad. Igualmente, Wollschlager (1976), señala que son capacidades de revelar nuevas relaciones, cambiar normas existentes razonablemente y contribuir a resolver de manera general los problemas en el contexto social. Del mismo modo, Carl Rogers, lo define como la aparición de un nuevo producto, resultante de la singularidad de un solo individuo, y, por otro lado, de los aportes que recibe esa persona de sus semejantes y de las circunstancias de la vida.

De todo lo planteado, se asume que, la creatividad es un proceso mental, que supone el empleo de actitudes, experiencias, combinaciones o mezclas cognitivas, originalidad y juego, con la mira de lograr una producción o aportación diferente a las ya

existentes; por lo que se puede inferir que la creatividad es una capacidad para hacer frente a diversos problemas, teniendo como característica fundamental la originalidad.

## **OBJETIVOS:**

### **Objetivo general**

- Establecer la influencia de los juegos andinos en el dibujo creativo en estudiantes del Segundo Grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

### **Objetivos específicos:**

OE1. Explicar la influencia de los juegos andinos en la fluidez creativa en estudiantes del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

OE2. Explicar la influencia de los juegos andinos en la flexibilidad creativa en estudiantes del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

OE3. Explicar la influencia de los juegos andinos en la originalidad creativa en estudiantes del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

OE4. Explicar la influencia de los juegos andinos en el pensamiento divergente creativo en estudiantes del Segundo grado “A” del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Nuestra Señora de las Mercedes”. Ayacucho, 2018.

## **CRONOGRAMA:**

<b>FECHA</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>MÉTODOS</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
06/09/18	Pre prueba Introducción	90 minutos	Activo	Ficha de observación
13/09/18	Juego del poroto (Saca yunga)	90 minutos	Activo	Ficha de observación
20/09/18	Cuchu cuchu	90 minutos	Activo	Ficha de observación
27/09/18	Las ruedas	90 minutos	Activo	Ficha de observación

01/10/18	Salta soga	90 minutos	Activo	Ficha de observación
11/10/18	El trompo	90 minutos	Activo	Ficha de observación
18/10/18	Las cometas	90 minutos	Activo	Ficha de observación
25/10/18	Las escondidas	90 minutos	Activo	Ficha de observación
01/11/18	El avioncito	90 minutos	Activo	Ficha de observación
08/11/18	Juguemos en el bosque	90 minutos	Activo	Ficha de observación
15/11/18	Las canicas	90 minutos	Activo	Ficha de observación
22/11/18	Post prueba	90 minutos	Activo	Ficha de observación

### **EVALUACIÓN:**

- La evaluación del desarrollo creativo en el dibujo artístico se realizará mediante la lista de cotejo, preparada para la investigación. De la misma manera, la evaluación al docente investigador se realizará mediante la ficha de observación, preparada a partir del módulo de experimentación, cuyos resultados se estarán analizando como parte del presente trabajo de investigación.

Ayacucho, enero de 2018.



Escuela Superior de Formación Artística Pública  
"Felipe Guamán Poma De Ayala"  
Ayacucho.



## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° "3"

### INVESTIGACIÓN III

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** Nuestra Señora de las Mercedes
- 1.2. **Área:** Arte **Componente:** Artes Visuales
- 1.3. **Grado y sección:** 2"A"
- 1.4. **Profesor de Área:** William Rojas Conde
- 1.5. **Profesora de Investigación:** Eleodoro Alvarez Enriquez
- 1.6. **Investigadora:** Yanet Rosa Huamán Chávez.
- 1.7. **Fecha:** 20/09/18 **Hora:** 8:40 – 10:10

#### II. TÍTULO DE SESIÓN:

"El juego del CUCHU CUCHU"

#### III. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INDICADOR PRECISADO
Expresa sus emociones, sentimientos mediante el juego.	Conoce la importancia del juego "cuchu cuchu"	Representa el dibujo del juego realizado	Realiza el dibujo a través de retención e imaginación del juego realizado.

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>- Saludos</li><li>- Se motiva a través del "juego la charada".</li><li>- Se pone en práctica la técnica de lluvia de ideas.</li></ul>	Preguntas Respuestas Papel	10m
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"><li>- Se conceptualiza el juego del "cuchu cuchu".</li><li>- Se divide en grupos de 5 para realizar el juego.</li><li>- Se reparte los objetos para realizar el juego</li></ul>	Papelotes El habla Plumones Material para realizar el juego.	

	- Interpretación gráfica del juego realizado.	Lápiz Borrador Tajador	70m
CIERRE	- Se pega todos los dibujos realizados en la pizarra.	Pizarra El habla	10m

V. TAREA O TRABAJO EN CASA:


Pregunta a tus padres que juegos jugaban aquellos años.

VI. EVALUACIÓN:


SITUACIÓN EVALUACIÓN	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO	VALORACIÓN		
				0-10	11-17	18-20
APRECIACIÓN ARTÍSTICA	Realiza el dibujo a través de retención e imaginación del juego realizado.	Expositivo Grupal	Lista de cotejo	-	/	/

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- DCN
- WWW.GOOGLE
- YOUTUBE
- "JUGANDO APRENDEMOS"
- REVISTAS DE JUEGOS



Profesor de Área



Eleodoro Alvarez Enriquez  
DR. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN  
MAG. EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA  
Profesor Investigador



Investigadora



Escuela Superior de Formación Artística Pública  
"Felipe Guamán Poma De Ayala"  
Ayacucho.



## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° "6"

### INVESTIGACIÓN III

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** Nuestra Señora de las Mercedes
- 1.2. **Área:** Arte **Componente:** Artes Visuales
- 1.3. **Grado y sección:** 2"A"
- 1.4. **Profesor de Área:** William Rojas Conde
- 1.5. **Profesora de Investigación:** Eleodoro Alvarez Enriquez
- 1.6. **Investigadora:** Yanet Rosa Huamán Chávez.
- 1.7. **Fecha:** 11/10/18 **Hora:** 8:40 – 10:10

#### II. TÍTULO DE SESIÓN:

"El juego del TROMPO"

#### III. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INDICADOR PRECISADO
Expresa sus emociones, sentimientos mediante el juego.	Conoce la importancia del juego "el trompo"	Representa el dibujo del juego realizado	Realiza el dibujo a través de retención e imaginación del juego realizado.

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>- Saludos</li><li>- Se motiva a través del "juego la papa se quema"</li><li>- Se pone en práctica la técnica de lluvia de ideas.</li></ul>	Preguntas Respuestas Papel	10m
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"><li>- Se conceptualiza el juego del "trompo".</li><li>- Se divide en grupos de 5 para realizar el juego.</li><li>- Se reparte los trompos y el cordel a los grupos para realizar el juego.</li></ul>	Papelotes El habla Plumones Material para realizar el juego.  Lápiz	

	- Interpretación gráfica del juego realizado.	Borrador Tajador	70m
CIERRE	- Se pega todos los dibujos realizados en la pizarra.	Pizarra El habla	10m

V. TAREA O TRABAJO EN CASA:  
Lee el cuento "El trompo".

VI. EVALUACIÓN:

SITUACIÓN EVALUACIÓN	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO	VALORACIÓN		
				0-10	11-17	18-20
APRECIACIÓN ARTÍSTICA	Realiza el dibujo a través de retención e imaginación del juego realizado.	Expositivo Grupal	Lista de cotejo	-	/	/

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- DCN
- WWW.GOOGLE
- YOUTUBE
- "JUGANDO APRENDEMOS"
- REVISTAS DE JUEGOS



Profesor de Área



Eleodoro Alvarez Enriquez  
DR. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN  
MG. EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

Profesor Investigador



Investigadora





Escuela Superior de Formación Artística Pública  
"Felipe Guamán Poma De Ayala"  
Ayacucho.



## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° "11"

### INVESTIGACIÓN III

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** Nuestra Señora de las Mercedes
- 1.2. **Área:** Arte **Componente:** Artes Visuales
- 1.3. **Grado y sección:** 2° "A"
- 1.4. **Profesor de Área:** William Rojas Conde
- 1.5. **Profesora de Investigación:** Eleodoro Alvarez Enriquez
- 1.6. **Investigadora:** Yanet Rosa Huamán Chávez.
- 1.7. **Fecha:** 15/11/18 **Hora:** 8:40 – 10:10

#### II. TÍTULO DE SESIÓN:

"El juego de las CANICAS"

#### III. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INDICADOR PRECISADO
Expresa sus emociones, sentimientos mediante el juego.	Conoce la importancia del juego las "canicas"	Representa el dibujo del juego realizado	Realiza el dibujo a través de retención e imaginación del juego realizado.

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>- Saludos</li><li>- Se realiza tutoría sobre los juegos actuales.</li><li>- Se pone en práctica la técnica de lluvia de ideas.</li></ul>	Preguntas Respuestas Papel	10m
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"><li>- Se conceptualiza el juego de las "canicas".</li><li>- Se divide en grupos de 5 para realizar el juego.</li><li>- Se reparte los daños a los grupos; para realizar el juego.</li></ul>	Papelotes El habla Plumones Material para realizar el juego.  Lápiz	

	- Interpretación gráfica del juego realizado.	Borrador Tajador	70m
CIERRE	- Se pega todos los dibujos realizados en la pizarra.	Pizarra El habla	10m

V. TAREA O TRABAJO EN CASA:


Pregunta a tus padres que juegos jugaban aquellos años.

VI. EVALUACIÓN:

SITUACIÓN EVALUACIÓN	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO	VALORACIÓN		
				0-10	11-17	18-20
APRECIACIÓN ARTÍSTICA	Realiza el dibujo a través de retención e imaginación del juego realizado.	Expositivo Grupal	Lista de cotejo	-	/	/

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- DCN
- WWW.GOOGLE
- YOUTUBE
- "JUGANDO APRENDEMOS"
- REVISTAS DE JUEGOS

  
.....

Profesor de Área

  
Eleodoro Alvarez Enriquez  
DR. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN  
MAG. EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

Profesor Investigador

  
.....

Investigadora

## ANEXO N° 06

### VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE DATOS

#### Validación por juicio de expertos:



#### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

TESIS: "JUEGOS ANDINOS EN EL DIBUJO CREATIVO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA. AYACUCHO, 2018"

Tipo de Instrumento: LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres del Experto: Dr. ALVAREZ ENRIQUEZ, Eleodoro  
Cargo e Institución donde labora: Docente ESFAP "FGPA"- AYACUCHO  
Autor del Instrumento: Br. Huamán Chávez, Yanet Rosa

II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS ÍTEMS Y DEL INSTRUMENTO:

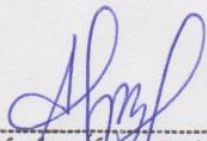
2.1. De los ítems:

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE (1-20)	REGULAR (21-40)	BUENA (41-60)	MUY BUENO (61-80)	EXCELENTE (80-100)
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado para la muestra					98
Objetividad	Se expresa en conductas observables					96
Pertinencia	Busca esclarecer un aspecto necesario para el estudio					98
Relevancia	Es importante y significativo para la investigación					98
Intencionalidad	Muestra claramente el aspecto que se espera conocer					97

2.2. Del Instrumento:

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE (1-20)	REGULAR (21-40)	BUENA (41-60)	MUY BUENO (61-80)	EXCELENTE (80-100)
Coherencia	Su elaboración responde al proceso de operacionalización					98
Organización	Su estructura está organizada lógicamente					98
Suficiencia	El N° de ítems que contiene es el suficiente para el estudio a realizar					96
Fundamentación	Se basa en aspectos científico - teóricos					96
Metodología	Responde al diseño y propósito de la investigación					98

- III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 97.3  
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APLICABLE  
V. LUGAR Y FECHA: Ayacucho, febrero de 2019.

  
Eleodoro Álvarez Enriquez  
DR. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN  
MG. EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

DNI: 28204896



## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

TESIS: "JUEGOS ANDINOS EN EL DIBUJO CREATIVO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA. AYACUCHO, 2018"

Tipo de Instrumento: LISTA DE COTEJO

- I. DATOS INFORMATIVOS:  
Apellidos y Nombres del Experto: Mg. AYLAS GUZMÁN, Jesús Lilian  
Cargo e Institución donde labora: Docente ESFAP "FGPA"- AYACUCHO  
Autor del Instrumento: Br. Huamán Chávez, Yanet Rosa

- II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS ITEMS Y DEL INSTRUMENTO:  
2.1. De los ítems:

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE (1-20)	REGULAR (21-40)	BUENA (41-60)	MUY BUENO (61-80)	EXCELENTE (80-100)
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado para la muestra					96
Objetividad	Se expresa en conductas observables					98
Pertinencia	Busca esclarecer un aspecto necesario para el estudio					97
Relevancia	Es importante y significativo para la investigación					97
Intencionalidad	Muestra claramente el aspecto que se espera conocer					96

2.2. Del Instrumento:

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE (1-20)	REGULAR (21-40)	BUENA (41-60)	MUY BUENO (61-80)	EXCELENTE (80-100)
Coherencia	Su elaboración responde al proceso de operacionalización					94
Organización	Su estructura está organizada lógicamente					96
Suficiencia	El Nº de ítems que contiene es el suficiente para el estudio a realizar					98
Fundamentación	Se basa en aspectos científico - teóricos					98
Metodología	Responde al diseño y propósito de la investigación					98

- III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 96.8  
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: PUEDE SER APLICADO  
V. LUGAR Y FECHA: Ayacucho, febrero de 2019.

Jesús Lilian Aylas Guzmán  
Mg. en Administración de la Educación  
DNI: 28260120



## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

TESIS: "JUEGOS ANDINOS EN EL DIBUJO CREATIVO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA. AYACUCHO, 2018"

Tipo de Instrumento: LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres del Experto: Oriundo Mora, Katia  
Cargo e Institución donde labora: ESFA P. Felipe Guamán Poma de Aya  
Autor del Instrumento: Br. Huamán Chávez, Yanet Rosa

II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS ÍTEMS Y DEL INSTRUMENTO:

2.1. De los ítems:

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE (1-20)	REGULAR (21-40)	BUENA (41-60)	MUY BUENO (61-80)	EXCELENTE (80-100)
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado para la muestra					95
Objetividad	Se expresa en conductas observables					93
Pertinencia	Busca esclarecer un aspecto necesario para el estudio					92
Relevancia	Es importante y significativo para la investigación					95
Intencionalidad	Muestra claramente el aspecto que se espera conocer					93

2.2. Del Instrumento:

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE (1-20)	REGULAR (21-40)	BUENA (41-60)	MUY BUENO (61-80)	EXCELENTE (80-100)
Coherencia	Su elaboración responde al proceso de operacionalización					90
Organización	Su estructura está organizada lógicamente					95
Suficiencia	El Nº de ítems que contiene es el suficiente para el estudio a realizar					92
Fundamentación	Se basa en aspectos científico - teóricos					95
Metodología	Responde al diseño y propósito de la investigación					97

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 937

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Es aplicable

V. LUGAR Y FECHA: Ayacucho, febrero de 2019.

  
.....  
Katia Oriundo Mora  
MG. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN  
CÓD: 052 - 000969  
DNI: 28292486

**Confiabilidad del instrumento lista de cotejo:**

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,889	23

**Estadísticas de total de elemento**

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	57,3182	91,465	,659	.	,852
VAR00002	57,5909	89,777	,760	.	,851
VAR00003	57,5000	88,452	,777	.	,889
VAR00004	57,5000	88,738	,753	.	,885
VAR00005	57,5455	92,355	,522	.	,880
VAR00006	57,1818	95,013	,382	.	,850
VAR00007	57,1818	88,918	,897	.	,899
VAR00008	57,5455	88,831	,744	.	,901
VAR00009	57,4091	89,015	,746	.	,851
VAR00010	57,1364	90,028	,842	.	,899
VAR00011	57,4091	91,491	,619	.	,885
VAR00012	57,2273	91,994	,673	.	,887
VAR00013	57,5455	91,784	,574	.	,853
VAR00014	57,3636	89,290	,737	.	,951
VAR00015	57,7273	91,255	,658	.	,952
VAR00016	57,6364	91,481	,610	.	,889
VAR00017	57,1818	90,442	,442	.	,896
VAR00018	57,5909	88,158	,802	.	,950
VAR00019	57,5455	91,403	,608	.	,892
VAR00020	57,5909	90,158	,725	.	,891
VAR00021	57,5909	89,491	,786	.	,950
VAR00022	57,4091	87,015	,824	.	,849
VAR00023	57,2727	95,065	,414	.	,954

**ANEXO N° 07**  
**BASE DE DATOS**

**PRE PRUEBA:**

N°	FLUIDEZ						FLEXIBILIDAD					ORIGINALIDAD							PENSAMIENTO DIVERGENTE					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
1	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	
2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	4	2	2	2	3	3	3	
4	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	2	2	3	
5	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	
7	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	
8	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	
9	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	
10	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	4	3	3	2	2	3	3	
11	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	
12	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	
13	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	
14	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
15	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
16	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	
17	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	
18	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	
19	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	
20	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	
21	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	
22	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	
23	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	
24	3	3	2	3	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	
25	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	
26	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	
27	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
28	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	
29	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	3	
30	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	

**POST PRUEBA:**

Nº	FLUIDEZ					FLEXIBILIDAD					ORIGINALIDAD					PENSAMIENTO DIVERGENTE						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3
2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	5	3	4	3	5	3	5	3	3	3	5	5
5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
6	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	5	3	3	5	3	3	4	3	3	4	4	4
7	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4
8	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5
9	3	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4
10	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5
11	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
12	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5
13	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4
14	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5
15	4	4	5	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4
16	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5
17	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4
18	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5
19	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4
20	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4
21	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3
22	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5
23	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5
24	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4
25	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4
26	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5
27	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
28	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4



**ANEXO N° 08**  
**GALERÍA DE FOTOGRAFÍAS**



Investigadora explicando un juego tradicional



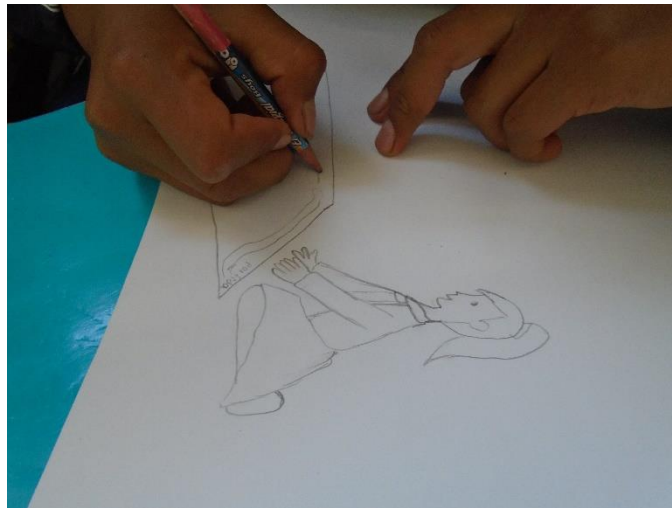
Investigadora jugando con las niñas



Investigadora controlando un juego tradicional



Niñas dibujando después de jugar



Niña dibujando un juego tradicional



En plena expresión plástica

