



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO LIBRE PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 184 PALLASCA, ÁNCASH, 2024**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
INICIAL**

**AUTOR**

**LEON ALVINO, LITA YEISI  
ORCID:0000-0003-3480-4587**

**ASESOR**

**FLORES ARONI, BERTHA JUANA  
ORCID:0000-0003-2876-9930**

**CHIMBOTE-PERÚ  
2024**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0300-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **14:30** horas del día **23** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

**PEREZ MORAN GRACIELA** Presidente  
**AGUILAR POLO ANICETO ELIAS** Miembro  
**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA** Miembro  
**Mgtr. FLORES ARONI BERTHA JUANA** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO LIBRE PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 184 PALLASCA, ÁNCASH, 2024**

**Presentada Por :**  
(0107151023) **LEON ALVINO LITA YEISI**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

**PEREZ MORAN GRACIELA**  
Presidente

**AGUILAR POLO ANICETO ELIAS**  
Miembro

**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA**  
Miembro

**Mgtr. FLORES ARONI BERTHA JUANA**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO LIBRE PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 184 PALLASCA, ÁNCASH, 2024 Del (de la) estudiante LEON ALVINO LITA YEISI, asesorado por FLORES ARONI BERTHA JUANA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 10% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 08 de Agosto del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## **Dedicatoria**

### **A DIOS:**

A mi padre celestial por guiarme  
y darme la sabiduría para alcanzar  
mis metas.

### **A MIS PADRES**

Por sus consejos, sus valores, por la motivación constante  
que me ha permitido ser una persona de bien, Por haberme  
apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores,  
Por ello, con todo el amor de mi corazón,

## **Agradecimiento**

Primeramente, a Dios por todo lo bueno que me brinda cuando más lo necesito

A mis padres con mucho amor y cariño les dedico todo mi esfuerzo, en reconocimiento a todo el sacrificio, puesto para que yo pueda seguir estudiando.

A mi Familia que con su cariño y comprensión me apoya siempre en mi formación personal y profesional.

Agradezco también a la institución educativa por brindarme el apoyo necesario para así lograr con éxito esta investigación.

Y sobre todo agradecer a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por el apoyo constante.

Agradecer también al asesor por brindarnos su apoyo y motivarnos a seguir adelante.

# Índice General

Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento .....	v
Índice General.....	vi
Lista de tabla.....	viii
Lista de figuras .....	ix
Resumen .....	x
Abstract.....	xi
I.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
2.1 Antecedentes .....	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	4
2.1.2 Antecedentes Nacionales .....	5
2.1.3. Antecedentes locales .....	7
2.2. Bases Teórica.....	8
2.2.1. Definición de las variables .....	8
2.2.1.1. Definición el juego libre. ....	8
2.2.1.2. Teoría con relación al juego.....	9
2.2.1.3. Importancia del juego en la etapa de educación inicial. ....	11
2.2.1.4. Tipos de juegos. ....	12
2.2.1.5. Dimensiones de la variable. ....	16
2.2.2. La creatividad.....	17
2.2.2.1. Definición. ....	17
2.2.2.2. Teoría relacionada a la creatividad .....	17
2.2.2.3. Característica de la creatividad. ....	19
2.2.1.5. Dimensiones de la variable: La creatividad.....	20
2.3. Hipótesis De La Investigación.....	22
III. METODOLOGÍA.....	23
3.1 Tipo, Nivel y Diseño de Investigación .....	23
3.2. Población y Muestra .....	24
3.2.1. Población .....	24
3.2.2. Muestra .....	25

3.3. Operacionalización de variable.....	25
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información .....	28
3.5. Método de análisis de datos .....	29
3.6. Aspectos Éticos.....	30
IV. RESULTADOS .....	32
V.DISCUSIÓN.....	36
VII.RECOMENDACIONES .....	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	41
ANEXOS .....	45
Anexo 01. Matriz de Consistencia.....	45
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	46
Anexo 03 Ficha técnica de los instrumentos .....	48
Anexo 04. Formato de Consentimiento Informado .....	53

## Lista de tabla

Tabla 1. Población de los estudiantes de la institución educativa N° 184 Pallasca-Ancash 2024.....	24
Tabla 2. Muestra de los niños de 4 años del aula,(los patitos).....	25
Tabla 3. Operacionalización de la Variable.....	27
Tabla 4. Criterios de evaluación de juicio de expertos.....	28
Tabla 5. Porcentaje del nivel de la creatividad en el <b>Pre-Test</b> .....	32
Tabla 6. Resumen de la aplicación de las sesiones.....	33
Tabla 7. Nivel De Creatividad Según en el Post Test.....	34
Tabla 8. Prueba de muestras emparejadas.....	35

## **Lista de figuras**

Figuras 1 Porcentaje del nivel de la creatividad en el Pre-Test .....	32
Figuras 2. Nivel de aprendizaje de la creatividad según las sesiones.....	32
Figuras 3 Nivel de creatividad según en el post Test .....	33

## **Resumen**

La presente investigación tuvo como objetivo la aplicación del juego libre para mejorar la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa N°184 Pallasca , Ancash 2024 la investigación es de tipo explicativa con un nivel cuantitativo y un diseño pre-experimental realizando un pre test y post test a un solo grupo, Esta investigación se llevó a cabo con 16 niños de 4 años Institución Educativa N°184 Pallasca , Ancash 2024 , como técnica se aplicó la observación y como instrumento para calificar se aplicó la lista de cotejo, los resultados obtenidos en el pre test mostraban el 50% de los niños y niñas en estaban en un nivel C y en el pos test fue una mejora que el 94% de niñas y niños consiguió la calificación A de creatividad, para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva inferencial para la interpretación de la variable de acuerdo a los objetivos de la investigación, se empleó la estadística no paramétrica por medio de la prueba de Wilcoxon, donde se concluye que el nivel de significancia fue 0.00%, esto significa que la aplicación del juego libre si mejoro la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa N°184 Pallasca, Ancash 2024.

Palabras clave: Creatividad, juego libre, niños

## **Abstract**

The objective of this research is the application of free play to improve the creativity of 4-year-old children of the Educational Institution N°184 Pallasca, Ancash 2024. The research is of an explanatory type with a quantitative level and a pre-experimental design, carrying out a pre-test and post-test to a single group. This research was carried out with 16 4-year-old children, Educational Institution N°184 Pallasca, Ancash 2024, observation was applied as a technique and the checklist was applied as an instrument for grading. The results obtained in the pre-test showed that 50% of the boys and girls were at level C and in the post-test it was an improvement that 94% of the girls and boys achieved the A grade for creativity, for data processing. Inferential descriptive statistics were used for the interpretation of the variable according to the objectives of the research, non-parametric statistics were used through the Wilcoxon test, where it is concluded that with a significance level of 0.00% it was concluded that The application of free play did improve the creativity of 4-year-old children at Educational Institution N°184 Pallasca, Ancash 2024.

*Keyword.* Creativity, free play, children

## **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La comisión mundial de la cultura y desarrollo Unesco (2022) concluye que la creatividad demanda de un conocimiento amplio flexible y de una organización continua de ideas, dando solución a problemas que nos presenta, en la etapa infantil es importante el desarrollo de la creatividad utilizando nuevas estrategias para dar solución a problemas creando así alternativas, ver la cosas de diferente punto de vista y ser creativos en sus aulas, aún desconocen su significado y lo que este conlleva a muchos de los momentos de juego, ya que son considerados como espacios donde el niño o la niña disfrutan junto a sus compañeros de momentos agradables donde el disfrute es lo que lo caracteriza. Estos momentos solo son dados, en espacios abiertos, fuera del aula, o en momentos cuando los niños y las niñas dejan de realizar tareas dadas por el docente.

La imaginación es uno de los grandes tesoros de la infancia. Promover el desarrollo la creatividad de los niños es esencial para ellos, ya que es la capacidad tan significativa que relacionamos con niños lo cual los ayuda a expresarse por sí mismos, a desarrollar su pensamiento abstracto y, también, será primordial a la hora de resolver problemas y de relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda su vida.

Por otro lado, en Abad Abad (2020) indican que la creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad. Es decir, se trata de producir respuestas novedosas y originales ante cualquier tipo de problema en todas las áreas de la humanidad, lo que no es tarea fácil y, por ello, requiere entrenamiento y desarrollo, pues es algo que todos tenemos en diferente medida.

. De la misma manera en Merma (2022) sostiene que la creatividad en los infantes está orientado a desarrollar habilidades mediante la interacción y para ello es necesario que desde la temprana edad debe de realizar actividades como pintar, bailar, cantar, correr entre otras acciones, de tal manera que mediante las diversas actividades los infantes se van inclinando o empiezan a potenciar sus habilidades innatas.

Desde el ámbito nacional en Ayacucho en un estudio realizado en el nivel de educación inicial por Pérez (2021) afirman que los niños y niñas presentan timidez, no son sociables, no participan en clases a la hora de jugar suelen aislarse no suelen presentar su creatividad en la cual manifestaban carencia de socialización y apatía para el trabajo en el aula, decir sus habilidades tanto sociales como creativas no se evidenciaba.

Desde ese punto, en relación al juego orientado al desarrollo infantil es la clave y la forma en que los niños aprenden y se socializan con los demás, es por ello que, en el juego libre el niño es el que decide cómo, y con quién quiere jugar, y establece sus propias reglas, elige los materiales y va desarrollando la habilidad de tomar sus propias decisiones y desarrollar su autonomía.

Como detalla Pariona (2021) en su investigación: Juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Chimbote 2020, refiere que los juegos en su diversidad generan la motivación en los infantes, además, el juego se convierte como un instrumento o herramienta en donde conlleva a los infantes a desarrollar múltiples habilidades en los cuales se necesita de orientar y encaminar el juego que practican para descubrir sus diversas habilidades en ello.

De la misma manera, el juego es reconocido como un derecho del cual los niños deben gozar es una herramienta fundamental que favorece el aprendizaje y el desarrollo especialmente en las aulas de educación inicial.

En cuanto a los niños de educación inicial, presentan dificultades durante la infancia, el niño vive en una fase en la que el juego libre debe ser su actividad principal, jugar es aprender, a través del juego el niño comprende a sí mismo. Por eso, es esencial entender la importancia del juego libre para el desarrollo del niño. El juego libre en los sectores es considerado como un momento pedagógico que ofrece espacios y elementos sectorizados en el aula partiendo de la planificación de los mismos estudiantes.

En el contexto local en la Institución Educativa N° 184 Pallasca, se ha podido observar, que durante el desarrollo del juego libre, los estudiantes no proponen nuevas situaciones de juego, por lo cual sus actividades lúdicas se han reducido, convirtiéndose en rutinas y muchas veces repetitivas, por ello, es importante que los niños tengan juego libre en los sectores como un espacio de libertad, espontaneidad y contacto con los elementos de los sectores donde el estudiante pueda interactuar desarrollar sus habilidades comunicativas mediante el juego espontáneo

Ante esta expectativa se realiza el siguiente enunciado ¿Como el juego libre mejorara la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash 2024?

De la misma manera, se ha considerado como objetivo general: Determinar como el juego libre mejora la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash 2024.

Por lo consiguiente, los objetivos específicos se consideran como los pequeños pasos para alcanzar el objetivo general de tal manera que se ha considerado los siguientes objetivos: Identificar el nivel de creatividad de los niños y niñas del aula de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash a través de un pre test; Planificar y Aplicar sesiones de aprendizaje en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash y finalmente, Evaluar los resultados del nivel de creatividad. de los niños y niñas del aula de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash a través de un pos test.

La investigación, se justifica en los diferentes campos como en el campo teórico, práctico y metodológico; de esta manera se fundamenta en el campo teórico:

En lo teórico esta investigación se realizó con la finalidad de encontrar estrategias mediante el juego libre que permitan mejorar la creatividad de los niños y niñas de la cuales debieron ser fundamentadas en teorías variadas, pero especialmente lograr su validez en la práctica.

En lo práctico tiene la finalidad de los resultados obtenidos se orienta a mejorar la creatividad de los niños y niñas el cual nos lleva a indagar tanto en la teoría como en la práctica para buscar y encontrar soluciones pedagógicas basado en la práctica del docente que a la vez se expresa como estrategia de trabajo.

En lo metodológico las estrategias estarán puestas en práctica y validadas mediante la experiencia con los niños y niñas la ejecución de este proyecto que se desprende de la línea de investigación ayudara a la efectividad de la estrategia, que a través de la línea de investigación permite tener buenas estrategias adecuadas para realizar y mejorar la ejecución del proyecto. De la misma manera, como aporte metodológico de la investigación es dar a conocer el proceso metodológico que se ha realizado para alcanzar los resultados y finalmente el aporte del instrumento de la recolección de los datos en el cual ha sido validado a base de juicio de expertos.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes

#### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Sánchez (2021) en la investigación *Oportunidades de juego en las aulas de educación inicial en Colombia*. Su objetivo de esta investigación fue explorar y describir las experiencias de juego en educación inicial, tomando como referencia el continuo de prácticas de juego. La muestra estuvo compuesta por 11 aulas en CDI ubicados en Bogotá (n= 6) y Bolívar (n= 5). Para el análisis, se estableció un protocolo de observación. En primer lugar, se clasificaron los momentos que tuvieron lugar durante una jornada en tres categorías: juego, otras actividades con intención pedagógica diferentes al juego, y rutinas. Luego, los segmentos identificados como juego fueron categorizados en juego libre, juego guiado y juego con reglas. Posteriormente, se describieron los elementos centrales del juego: quién lo inició y dirigió, la modalidad de interacción, el contenido, el espacio, los materiales y, además, cómo se dieron las transiciones. Finalmente, a partir de la transcripción de las intervenciones y los intercambios verbales durante las oportunidades de juego, se llevó a cabo el análisis del rol de las docentes. La principal contribución de este estudio es a nivel metodológico, en la medida en que se puso a prueba un procedimiento que permitió explorar y describir de manera sistemática el juego.

González (2020) en su estudio titulado *Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar*. El estudio que se desarrollará tiene como objetivo describir la Lúdica como potenciador de la Creatividad en los Niños de Educación Preescolar. Es una investigación de naturaleza cualitativa, adscrita al paradigma interpretativo, a fin de comprender el sentido de los significados que le atribuyen los actores sociales al fenómeno, coincidiendo con la dimensión ontológica de la misma, tomando en cuenta su realidad holística, integradora. En cuanto a los resultados se tiene como principio fundamental que la escuela debe ser una institución que aporte a la formación integral de las niñas y niños, acompañando el desarrollo de personalidades para continuar su hacer en el mundo en armonía con los mejores ideales humanos.

### **2.1.2 Antecedentes Nacionales**

Sánchez (2022) manifiesta en su investigación *juegos al aire libre para desarrollar la creatividad en los niños de cinco años - Pucara, 2021*, su objetivo fue determinar la influencia de los juegos al aire libre en los niños de cinco años de la I.E.I. 005 del distrito de Pucará, provincia de Jaén, región Cajamarca, 2021 los resultados obtenidos fueron de investigación aplicada con un enfoque cuantitativo, con diseño pre experimental, los resultados obtenidos fueron que el 79% de los niños se encuentran en un nivel deficiente 21% nivel regular luego vemos en las actividades en el post test podemos ver la mejora de la creatividad con 71.4% y 14.3% muy bueno.

Pérez (2021) en la investigación *el juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la institución educativa inicial privada religiosa san francisco de asís Ayacucho-2021. Presentada en la universidad* su objetivo fue determinar la aplicación del juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho 2021. Su tipo de investigación fue cuantitativa fue de cuantitativa Los resultados en su pre test bajo C en 53% pero al realizar el post test los resultados fueron con un 76% alto equivalente a 13 niños.

Merma (2022). En su tesis: *Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad, en niños de 5 años de la I. E las Casuarinas, Juliaca-puno, 2021*. En el cual ha considerado como determinar de qué manera las estrategias motivacionales ayudara al desarrollo de creatividad en niños de cinco años de dicha institución. En este caso, su estudio corresponde a una investigación cuantitativa, de nivel explicativo y diseño pre experimental con pretest y post test en un solo grupo, en cuanto al instrumento utilizado fue una guía de observación para medir el nivel de creatividad, tanto al inicio como al final de la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje centradas en el desarrollo de la creatividad y orientadas a fortalecer las habilidades creativas. En los resultados se verificó que la mayoría de niños manifestaban un bajo nivel de creatividad antes de aplicar la propuesta experimental (43%), situación que se revirtió después de su aplicación (el 86% de los niños desarrolló las habilidades creativas). estos datos permiten deducir que la mayoría de estudiantes que fue el grupo de estudio mostraron logros significativos, esto quiere decir que, aplicar el programa de estrategias motivacionales fue muy importante para el desarrollo de la creatividad en los niños.

Gevarra (2020) el presente trabajo *Programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019*. Presentó como objetivo determinar la influencia de un programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. Con diseño de tipo aplicativo y una muestra experimental de 142 estudiantes. Obtuvo como resultado que después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las cuatro aulas experimentales se logró desarrollar la creatividad con la fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras manifestando sus ideas de forma clara, a flexibilidad para proponer soluciones distintas y la elaboración de detalles artísticos. Sin embargo en el grupo control mantuvieron su bajo en todo el proceso. Finalmente concluye que con un  $p < 0,05$  que un programa basado en el juego libre en los sectores desarrolla la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. Asimismo, se evidencia que no existen cambios en la creatividad del grupo control

Común y Reátegui (2020) afirman en su investigación *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años I.EI. N 423 Virgen María, Pucallpa 2019*. Cuyo objetivo fue determinar la relación existente entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 05 años de la I.EI.N°423 Virgen María, 2019, el tipo de investigación fue no experimental con su diseño descriptivo correlacional transaccional, por otra parte, estuvo conformado por una población de 90 entre niños y niñas, con una muestra de tipo no probabilístico de 30 estudiantes. La técnica que empleó fue la observación y el instrumento fue la ficha de observación y cuaderno de campo, para medir la variable 1 Juego libre en los sectores y la variable 2 creatividad respectivamente, en el procesamiento de los datos obtenidos, se usó la estadística descriptiva e inferencial, al mismo tiempo se utilizó la prueba de correlación de Rho de Spearman para contrastar y tomar las decisiones de aceptación o rechazo de las hipótesis. De los resultados se obtuvo que el 86.7% de niños y niñas observados siempre participan en el juego libre en los sectores y el 83.3% tienen un nivel alto de creatividad, en cuanto a los resultados de la prueba de hipótesis general, se obtuvo un valor estadístico Rho igual a 0,618 y un p-valor de positivo 0.000, lo cual establece una relación positiva moderada. Por lo tanto, se concluye que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad.

### **2.1.3. Antecedentes locales**

Atoche (2022) en su trabajo los juegos libres para mejorar el desarrollo social en los alumnos de educación inicial de tres años en la institución educativa n°1562 el porvenir, del distrito de Chimbote, provincia del santa, en el año 2020. se desarrolló con el objetivo de determinar cómo los juegos libres mejoran el desarrollo social en los alumnos de educación inicial de tres años de la I.E. N° 1562 el Porvenir del distrito de Chimbote, provincia del Santa, en el año 2020. En cuanto la metodología se realizó con el tipo de investigación cuantitativa con un nivel explicativo y con el diseño pre experimental, con pre test y pos test en un solo grupo que estuvo conformado por 10 niños de 3 años. El instrumento aplicado fue una lista de cotejo y la técnica fue la observación, donde también se desarrolló 15 sesiones de clase. Se empleó una prueba estadística de Wilcoxon para la fundamentación de la hipótesis de la investigación. En los resultados, se comprobó que los juegos libres tienen efectos positivos en base al desarrollo social de los alumnos, dado que el durante del pre test (100%) se evidencio que los niños estaban en un nivel bajo la cual se redujo a un 0% en el pos test. Lo anterior es respaldada con la prueba de hipótesis donde se obtuvo un nivel de significancia menor, ya que  $p=0.000$ , es decir que se evidencia la gran diferencia entre el pre test y pos test, llegando a la conclusión que la aplicación de los juegos libres mejoró significativamente el desarrollo social de los alumnos del nivel inicial.

Rios (2021) el estudio realizado titulado Caracterización del juego libre como estrategia en el sector de comunicación en los niños de 5 años de la IEI N° 049 Divino Niño Jesús–Ocros–2019 tuvo como propósito determinar las características del juego libre como estrategia que se desarrolla en el sector de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 049 Divino Niño Jesús - Ocros. el tipo de investigación fue la investigación cuantitativa, nivel descriptivo simple, en una muestra de 14 niños y niñas, la técnica implementada fue la observación, cuyo instrumento fue la lista de cotejo. Cuyos resultados indican que; en el nivel SI se encuentra el 36% (5) estudiantes y en el nivel NO se ubican el 64% (9) estudiantes; del análisis efectuado se aprecia que el 36% de los estudiantes demuestran jugar libremente en el sector de comunicación, mientras que un 64% de estudiantes no juegan libremente. Concluye que, las características del juego libre como estrategia que se desarrolla en el sector de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 049 Divino Niño Jesús – Ocros, presentan limitaciones significativas.

Agurto C (2020) la presente investigación juego libre en los sectores mejora el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de cuatro años del nivel Inicial de la UGEL Asunción distrito de Chacas, provincia de Asunción, Región Ancash – 2019. tuvo por objetivo determinar si el juego libre en los sectores mejora el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de cuatro años del nivel Inicial de la UGEL Asunción distrito de Chacas, provincia de Asunción, Región Ancash – 2019. El tipo de investigación fue cuantitativo, nivel explicativo y diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por los estudiantes de cuatro años de las Instituciones Educativas Iniciales de la UGEL Asunción, la muestra por el grupo experimental de 18 estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Amiguitos de Alameda y el grupo control por 24 estudiantes de la Institución Educativa Angelitos de Mama Ashu. El instrumento utilizado, fue la lista de cotejo con una confiabilidad de KR20: 0, 827; compuesto por 18 ítems de la variable de expresión oral de fuerte confiabilidad. Los resultados fueron analizados mediante U de Mann-Whitney, donde se demostró que el 89% de los estudiantes del grupo experimental alcanzaron un nivel de logro de aprendizaje previsto. Se concluyó que la aplicación de la estrategia de Juego libre en los sectores mejoró el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Amiguitos de Alameda.

## **2.2. Bases Teórica**

### **2.2.1. Definición de las variables**

#### **2.2.1.1. Definición el juego libre.**

El juego libre en los niños es muy importante ya que ayudara en la creatividad y el uso de la imaginación mediante el juego libre el niño asimila su entorno, sus vivencias e imita los comportamientos y roles que ve en los adultos ya sea bueno o malo, es importante brindarle juegos que ayuden a desarrollar su creatividad e imaginación y sobre todo a socializarse a expresar sus propios sentimientos.

También es utilizado como una estrategia pedagógica en nuestro nivel inicial por otro lado, Reategui (2020) el Juego Libre debe considerarse como un momento pedagógico valioso que será indispensable en el aula, ya que protege al desarrollo integral del niño.

Es por eso que el niño mediante el juego puede relacionarse con el mundo que lo rodea y así ir descubriendo y aprendiendo nuevas cosas, desarrollando sus conocimientos, habilidades

Por otro lado, Campos,(2020) mencionan que el juego ha sido denominado como un recurso educativo desde la antigüedad, en la pedagogía tradicional lo ha conservado alejado de la educación. Por lo general, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego, para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje.

Merma(2022) En su investigación el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativa orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34 9 Palao . concluye que el juego libre es considerado como un momento pedagógico

Por otra parte, Guevara. (2020), refiere que los niños y niñas desde ya se caracterizan por ser interactivos, dinámicos en ese sentido se involucran en el juego; es decir cuentan con la libertad de desarrollar actividades recreativas, de la misma manera, el juego es una actividad para ellos para desgastar energía, como infantes que son se encuentra con una acumulación de energía en los cuales necesitan desfogar esa energía.

Por otra parte, Vega (2020), en su investigación refiere que el juego desarrolla diversas habilidades en los infantes, desde la interacción entre ellos, la socialización, desarrollan la confianza, compañerismo entre otras cualidades, como recomendación sostiene que se debe monitorear las actividades de los infantes para no generar decisiones o independencias en donde puede pasar a formar parte como niño o niña dominante.

Pérez (2022), en donde sostiene que el juego desarrolla la creatividad en los infantes, esto se da cuando los infantes imaginan actividades a desarrollar mediante la simulación o mas en los juegos de roles; es decir van asumiendo roles en los cuales tienen que expresar sus vivencias o experiencias mediante el juego.

Ríos Jara (2021),recomienda como estrategia muy interesante para el desarrollo de la comunicación entre los infantes, de la misma manera, en su trabajo de investigación se enfoca a comprobar como el juego de manera sistematizada es decir de una manera ordenada y programada como actividades orienta el desarrollo del lenguaje; es decir esto puede darse como concurso de trabalenguas, o concurso de adivinanza, de tal manera que los infantes compiten y participan realizado o repitiendo frases.

### **2.2.1.2. Teoría con relación al juego**

Con respecto al juego, se han formulado diversas teorías de tal manera que han sido importantes en comprender la funcionalidad de la actividad del juego, asi tenemos a Jara (2021) en donde manifiesta que el juego se expresa muchas oportunidades, mientras para Erickson & Piaget afirman que los juegos son procesos dinámicos en la vida de los

niños, se caracteriza por ser dinámicos y White lo describió como tanto una actividad entretenida como una tarea importante.

En este caso, los infantes mediante la interactividad desarrollan sus habilidades, en este aspecto el juego se debe de considerar como una actividad inherente a la persona, como una manifestación espontánea en donde se caracteriza por liberar energías acumuladas; en este caso los infantes lo expresan de esta manera.

**La teoría eficiente o causal**, esta teoría se caracteriza por dar una explicación más en profundidad en cuanto al juego, se formula preguntas como: ¿por qué los niños juegan?, ¿Para qué juega el niño?, en ese sentido, la primera incluye las teorías de catártica, atavismo o recapitulación, energía superflua y descanso y distracción. Las teorías incluyen la derivación por ficción, la psicoanalítica, la práctica del instinto o el ejercicio preparatorio. Al comenzar los juegos los maestros deben basarse en teorías pedagógicas que ayude a que se adecue las actividades con el uso que van a realizar los niños.

**Teoría de la energía excedente**, para Spencer en el siglo XIX pensó que los juegos son necesidades para liberar la energía corporal que se había acumulado demasiado. Spencer fundamenta su teoría desde un punto de vista de la teoría de Friedrich, en donde relaciona o por ejemplo refiere que cuando el animal satisface sus necesidades básicas, liberaban su energía extra a través de diferentes juegos inofensivos y placenteros. Es decir, considera al juego como necesidades básicas y esenciales en las personas y en especial en los infantes, de esto se relaciona con los infantes en edad preescolar y escolar en donde manifiestan sus energías nerviosas y musculares en abundancia y necesita descargar estas energías mediante el juego que es una actividad más rápida y liberadora.

De esta manera, los docentes de la especialidad de la educación física, tiene ese compromiso de desarrollar acciones a que los infantes a base de la ciencia y de la disciplina de la educación física ayude a liberar esa energía mediante el juego, en otras palabras, hay una cantidad de energía que se puede utilizar en la educación física o en actividades de movimiento, pero no se utiliza en el estudio teórico. (Pérez, 2022).

**Teoría de la práctica del instinto**, Karl Gross escribió sobre juegos animales en 1896 y sobre el juego humano en 1899. En sus aportes teóricos hace referencia en donde el juego contribuye a la supervivencia de los animales, de esta manera los animales como todo ser vivo está cargado de energía corporal en los cual se necesita liberar y esto lo realiza mediante acciones o actividades o acciones corporales en este caso mediante el

juego, ya que les permitía adquirir las habilidades que se requiere para alcanzar la edad adulta. García (2020).

En relación a los infantes, se caracteriza por estar en un proceso de desarrollo tanto en lo corporal, psicológico y emocionalmente, de tal manera que ellos viven en mundo en donde está por descubrir, en ese sentido mediante la curiosidad, la motivación se sienten atraídos por saber siendo esto una forma de conocer, pero mediante las actividades o desarrollos motrices o corporales que en este caso realiza los infantes lograr interactuar con los demás; en otros términos se expresa mediante el juego en sus diversas modalidades.

### **2.2.1.3. Importancia del juego en la etapa de educación inicial.**

En esta etapa el juego es muy importante porque ayuda al niño y niña a socializarse, a estimular el desarrollo y la postura de los niños avanzando la dimensión social expresiva y comunicativa en la edad infantil el juego es importante porque es cambiar de actitud por parte de los adultos en relación al juego en preescolar siendo una estrategia que para el aprendizaje educativo, ya que va a contribuir en las relaciones sociales, familiares y personales.

Es por ello es importante porque a través del juego el niño dará el primer paso al razonamiento en las actividades permitiendo así al niño a desarrollar la inteligencia en la práctica, también da inicio a la inteligencia como es abstracta.

Según Sánchez (2021) menciona el juego es una influencia indiscutible dentro del desarrollo infantil lo cual en ellas se encuentran las habilidades físicas como son motoras y gruesas que se extiende a medida que los niños van jugando, aprende a gatear, saltar, correr, y las habilidades motoras finas el niño tiene el uso de los dedos y las manos y se desenvuelve al manipular los objetos como son del juego.

Es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Suelen ser ejercicios creativos de solución de problemas. Esto quiere decir que el juego ayuda al desarrollar los músculos, a tener más confianza en el mismo y en el que lo rodea creando así un ambiente de respeto mutuo.

El juego ayuda en la creatividad y también la imaginación es por ello a medida que el niño juega por ejemplo al doctor, enfermera el niño va a ir representando en su juego todo aquello que anhela a su antojo.

Vera (2020) El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V Emblemático Choldeleg periodo electivo 2016 -2017,

concluye que la importancia del mismo desarrollo de los niños en las actividades lúdicas se realiza en la niñez impulsan el incremento psicomotriz y como también aumenta su creatividad e imaginación, expresión de emociones fomentando a sí la autoestima

#### **2.2.1.4. Tipos de juegos.**

Según el ministerio de educación (2020) existen diferentes clasificaciones de juego en la cual son los juegos, ayudara en del desarrollo del niño.

##### **A) sensorio motor:**

Según Ramírez, (2020) este juego da a comprender que el niño a través de este juego va a explorar y reconocer sus vivencias en un mundo real también es una etapa que empieza a partir de (0 a 2 años) la cual el niño está al cuidado de sus padres, es así que el niño en esta etapa juega con los objetos que lo rodean.

##### **B) Juego simbólico o imaginativo:**

El niño o niña de manera que va a ir creciendo también ira desarrollando muchas habilidades e ir imaginando situaciones de la vida real e ir transformando su entorno físico en un simbólico empieza a partir de los dos a los seis años aproximadamente, su atención se va centrando en lo que le rodea, y el niño es capaz de transformar la realidad a través del símbolo.

##### **C) Juego Social**

Es la fuente se considera que los niños aprenden de experiencias directas con el ambiente y observando la conducta y experiencia de otros individuos

##### **D) Juego libre:**

En los primeros meses de la infancia, desde el nacimiento hasta alrededor de los tres meses, el niño está ocupado en el juego libre. A esta edad los niños hacen movimientos al azar sin un propósito claro, esta es la forma inicial de jugar. Juego solitario: De los tres a los 18 meses, los bebés pasan gran parte de su tiempo jugando por su cuenta. Durante el juego solitario, los niños están muy concentrados en su propio juego y parecen no notar la presencia de otros niños sentados a su lado o que estén jugando.

##### **E) Solitario.**

comienza en la primera infancia y es común en los niños pequeños. Esto se debe a las limitadas habilidades sociales, cognitivas y físicas de los niños pequeños.

Sin embargo, es importante que todos los grupos de edad tengan tiempo para jugar por sí mismos.

**F) Juego de espectador:**

El juego del espectador ocurre más a menudo durante los 12 a 36 meses, el niño mira a otros niños jugar y así aprende a relacionarse con los demás y a comunicarse de diferentes maneras. Aunque los niños pueden hacer preguntas a otros niños, no se esfuerzan en hacerlo, simplemente miran. Este tipo de juego por lo general comienza al año de edad, pero puede tener lugar a cualquier edad.

**G) Juego paralelo:**

Desde la edad de 18 meses y hasta los dos años, los niños comienzan a jugar junto con otros niños sin ninguna interacción. Esto se llama juego paralelo. El juego paralelo les brinda a los niños oportunidades para hacer juegos de rol, como vestirse y representar. También ayuda a los niños a construir la idea de pertenencia (mío). Comienzan a mostrar su necesidad de estar con otros niños de su misma edad. Aunque el juego paralelo se encuentra generalmente en los niños pequeños, puede suceder en cualquier grupo de edad.

**H) Juego asociativo:**

cuando los niños tienen alrededor de tres a cuatro años de edad, se interesan más en otros niños que en los juguetes. Empiezan a socializar. El juego asociativo ayuda a los niños pre-escolares a aprender qué hacer y qué no hacer y qué pueden conseguir junto a otros. El juego asociativo enseña el arte de compartir, estimula el desarrollo del lenguaje, la capacidad de resolver problemas y la cooperación. En el juego asociativo, los grupos de niños tienen metas similares. No establecen reglas, aunque todos quieren jugar con los mismos tipos de juguetes e incluso pueden comerciar con ellos. No existe una organización formal. Juego social: desde los tres años los niños empiezan a socializar con otros niños. Al interactuar con ellos en entornos de juego, aprenden reglas sociales como dar, recibir y cooperar. Los niños son capaces de compartir juguetes e ideas. Empiezan a usar el razonamiento moral para desarrollar un sentido de valores. Para estar preparados para funcionar en el mundo adulto, los niños necesitan experimentar una variedad de situaciones sociales.

**I) Juego físico y motor:**

Cuando los niños corren, saltan y juegan a esconderse, participan en el juego físico. El juego físico ofrece una oportunidad para que los niños hagan ejercicio y

desarrollen 4 su fuerza muscular. Cuando los padres juegan físicamente con sus hijos le enseñan habilidades sociales mientras disfrutan de un buen ejercicio, aprenden a tomar turnos y aceptar ganar o perder.

#### **J) Juego Constructivo:**

En este tipo de juego, los niños crean cosas. El juego constructivo comienza en la infancia y se vuelve más complejo a medida que crecen. Este tipo de juego comienza desde que son bebés y meten cosas en su boca para ver cómo son sus texturas y formas. Desde el primer año, los niños empiezan a construir con bloques, juegan en la arena, y dibujan. El juego constructivo permite que los niños exploren objetos y descubran patrones para saber qué funciona y qué no funciona. Los niños se sienten orgullosos de sí mismos cuando concluyen una tarea durante el juego constructivo. Los niños que ganan confianza manipulando objetos se hacen buenos en crear ideas y trabajar con números y conceptos.

#### **K) Juego expresivo:**

Algunos tipos de juegos ayudan a los niños a aprender a expresar sentimientos. Aquí los padres y cuidadores pueden usar muchos materiales diferentes, pueden incluir pinturas, crayones, lápices de colores y marcadores para dibujar o escribir. También pueden usar elementos tales como arcilla, agua y esponjas para experimentar diferentes texturas. Las bolsas de fríjoles, los bloques de golpear y los instrumentos de ritmo son juguetes para el juego expresivo. Los padres pueden tomar un papel activo en el juego expresivo usando los materiales junto a sus niños.

#### **L) Juego de fantasía:**

en este tipo de juego, los niños aprenden a probar nuevos roles y situaciones, a experimentar con lenguajes y emociones a partir de la imaginación y la fantasía. Los niños empiezan a pensar y crear más allá de su mundo. Asumen roles adultos y aprenden a pensar en de manera abstracta, extienden su imaginación y usan palabras y números para expresar conceptos, sueños e historias.

#### **2.2.1.4 Características del juego.**

Los juegos es una experiencia humana que es concurrente a otras la culturas y además el juego ayuda y favorece a los niños en tener una comunicación, la creatividad e imaginación, tienen las siguientes características

- a) Es divertido en cuanto al entretenimiento del niño o niña.
- b) Se rige por las reglas de los jugadores que inventan
- c) Predominan símbolos e replantaciones por lo que interviene la creatividad

Es así que se estudia la actividades juego con relación con la educación infantil porque ayuda al desarrollo infantil ya que está vinculado con el juego, el niño va desarrollar su personalidad habilidades sociales sus capacidades sociales y sicomotoras.

#### **2.2.1.5. Enfoque colaborativo.**

El enfoque colaborativo es un conjunto de métodos de enseñanza que son apoyados con tecnologías y estrategias para patrocinar desarrollo de habilidades aprendizaje y también en el desarrollo personal del niño el cual cada integrante de grupo es responsable tanto de su aprendizaje como en el resto del grupo. También el aprendizaje colaborativo es un recurso didáctico, es el principio de la socialización del conocimiento que exige la capacitación de los estudiantes para realizar actividades en conjunto a fin de desarrollar la solidaridad y el intercambio. También conlleva que el profesor tenga un aprendizaje bueno esto significa hacer uso de un carácter activo del estudiante y esto conlleva a que el profesor tenga una mayor de creatividad (Arteaga ,2020).

Ruiz (2020) El enfoque colaborativo va a permitir aprender de una manera colaborativa donde permitirá conocer el ritmo de aprendizaje , su propio estilo en la los niños van aprendiendo así como también considera que el aprender en forma colaborativa permite al individuo recibir conocer mejor su ritmo y propio estilo de aprendizaje, este tipo de aprendizaje incrementa la motivación, estimulando su productividad y responsabilidad, lo que incidirá en su autoestima y desarrollo personal.

#### **2.2.1.6. Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego.**

Según Berguen (2021) la importancia del aprendizaje está basado en el juego y también se refiere al desarrollo de los niños, resalta el desarrollo cognitivo para los niños, las habilidades para una profundidad cognitiva.

#### **2.2.1.7. El juego en el contexto educativo.**

En este contexto educativo suelen ser aquellos niveles en el juego que se empieza desde la enseñanza, en donde las etapas tanto inicial como primaria aprenden distintas clases de juego ya sea individual o como también grupal.

Juegos que implica movimientos simbólicos o como también juegos de palabras, cantando, bailando. etc.

### **2.2.1.5. Dimensiones de la variable.**

**El juego Fortalecer la expresión.** – Mediante el juego, como manifiesta Gonzales (2020) en donde nos dice que el juego se constituye en una estrategia que posibilita el desarrollo del lenguaje mediante las diversas actividades, en su función comunicativa, mediatizadora, es decir se de manera espontánea y gradual en los infantes, empezando primero por la socialización y preguntas de los objetos o cosas.

De la misma manera, la expresión es la manera de manifestar sus apreciaciones, carencias o necesidades ante los demás, la manera de expresarse mediante el juego es hacerse preguntas, es parte de una las características la manera de expresar.

**Habilidades físicas.** El juego desarrolla las actividades físicas, fortaleciendo los huesos y músculos en este caso de los infantes, los infantes pasan más tiempo en las instituciones educativas en donde se desarrolla actividades físicas programadas desarrollando así las actividades motoras en los infantes.

La propia Organización de la Salud recomienda realizar ejercicios 60 minutos diarios de actividades físicas, con la finalidad de contribuir al fortalecimiento de los músculos, evitar el estrés juvenil o prevenir ciertas enfermedades comunes como la obesidad infantil y el sedentarismo.

**Habilidades motrices.** - Las habilidades motrices son aquellas que se manifiesta de manera espontánea durante las actividades del juego, en este caso, desde el programa de aprendizaje en casa, desarrollaba fomentaba el desarrollo de las actividades motrices en este caso con los niños y niñas para evitar el sedentarismo, de la misma manera, se debe de practicar el desarrollo de actividades motrices básicas que fortalecerás a través del juego, además, se debe de planificar estas actividades para no generar un desgaste en los infantes; de la misma manera, los juegos son una buena estrategias que ayuda a desarrollar estas actividades motrices como realizarás un plan semanal de juegos para compartir con tu familia. También practicarás habilidades motrices, como manifiesta Gutiérrez (2021) en su investigación; tenemos: el equilibrio dinámico, la precisión óculo manual, la velocidad, la coordinación; y habilidades sociales, como la comunicación y la toma de acuerdos en familia son considerados como básicas el desarrollo de estas actividades con los infantes.

## **El juego como estrategia**

Días (2020). Refiere que las estrategias son pequeños pasos o actividades para lograr los objetivos, en los cuales las estrategias en sí deben ser motivadoras o motivacionales, que se enfoque o desarrolle de una manera más dinámica ante los contenidos.

### **2.2.2. La creatividad**

#### **2.2.2.1. Definición.**

Según Sosa (2021) La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños porque provee oportunidades para ensayar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas.

quiere decir que la creatividad va establecido en el transcurso de la vida donde cada niño va creando sus propios conocimientos, y observar en el mundo que lo rodea. .

El desarrollo de la creatividad del niño y la estimulación es importante porque se puede realizar mediante el juego porque podemos ir preparándolos y estimularlo en el pensamiento creativo. Romero (2016) en su investigación :la creatividad en niños de 5 años, concluye que:

La creatividad es fundamental en el desarrollo del niño donde requiere de una gama de estímulos que se debe realizar a través de actividades escolares en las instituciones educativas hay factores que intervienen en el desarrollo de la creatividad , la imaginación del niño, la innovación y sobre todo la forma de solucionar situaciones problemáticas en los niños.

#### **2.2.2.2. Teoría relacionada a la creatividad**

Con respecto al sustento teórico e la variable de estudio en relación a la creatividad, tenemos los siguientes aportes:

**La teoría del umbral de la inteligencia.** En este caso para Aguilera, (2020), afirma que la inteligencia es base para el desarrollo de las habilidades de los seres humanos, es necesario potenciar estas habilidades desde pequeños ayudar a desarrollar sus habilidades motrices, cognitivas, psicológicas; es decir los estudiantes o infantes deben sentir esa seguridad en si mismo para desarrollar habilidades en sus diferentes manifestaciones. En ese sentido, las manifestaciones, de la inteligencia es obligatorio las valiosas elevaciones, de la inteligencia.

**Desde el aporte de la teoría evolutiva.** – Al respecto sostiene que las personas nacen con diversas habilidades creativas y esto se van desarrollando de acuerdo a su experiencias o vivencias de tal manera que se van reforzando con el contexto externo, sostiene que las familias influye también en el desarrollo evolutivo de las personas, ayudan a potencializar las habilidades, como también pueden sufrir transfiguraciones en el proceso. Para Cmapbell, refiere que puede rechazar lo sucedido si se quiere, la existencia de las creatividades ante los hechos y por el contrario si no se producen, no puede lograr ser personas muy ingeniosas (Aguilera, 2020).

**Teoría del pensamiento divergente.** Esta teoría se encarga de relacionar las ideas y los procesos de manera creativa y dinámica con la finalidad de aportar idea solución, se debe de entender que se caracteriza por ser espontaneo , corresponde a prototipos de las ideologías que socorren a valores, de las complicaciones, abiertas ; (vega, 2020)

**La teoría de la inteligencia múltiple.** Mediante esta teoría de las inteligencias múltiples refiere en cuanto a la creatividad que los infantes o las personas tiene talento para ciertas cosas unos más que otros, esto significa que la inteligencia es una guía que motiva al desarrollo de sus habilidades y por lo tanto una persona puede ser hábil en una cosa pero no puede ser hábil en otras cosas, esto conlleva a que el paradigma de inteligencias es muy diferente y diverso, pero de igual modo responde a la conducta creativa, (Vega 2020, p.10).

**La teoría asociativa.** En esta teoría manifiesta que los pensamientos se caracterizan por ser más creativos cuando es realizado, la alianza del mundo heterogéneo, con objetivo de poder cumplir las ofertas, que serán de ventaja, para así ocasionar una o varias agrupaciones, que pueden preparar las creatividades (Aguilera, 2021, p.10)

**La teoría de la inmersión.** Consiste en cambios de muestras psico-económicas que presenta las personas con características, creativas (Aguilera 2021, p.15). esto está referido a entender o comprender los trabajos a realizar; demostrar la creatividad o habilidades para ciertas acciones en donde logre destacar, generar alternativas y esto se logra gracias a la motivación de las personas.

#### **2.2.2.2.1. Importancia de la creatividad.**

La importancia de la creatividad en los niños es que el niño tenga una mayor adaptación a situaciones nuevas lo que asegura que los niños se sientan más felices y tengan una actitud nueva y se sientan menos frustrados al cambio.

La importancia de la creatividad es muy importante porque es la clave para encontrar una salida que nos presenta cada día, el cual explícitamente mejorara nuestra vida nuestro entorno y también en nuestra sociedad.

Según Vera (2020) es una actividad que podemos cultivar y desarrollar y que no depende de las prestaciones biológicas de cada individuo, sino que se va desarrollando mediante el transcurso de la vida, mediante actividades significativas para cada ser humano como son el juego y poder hacer surgir libremente.

Flores, (2021) define que la creatividad es una característica esencial del ser humano y lo cual estimula en el entorno social y familiar del niño es un pensamiento creativo, que ayuda a generar nuevas ideas y ayuda a solucionar problemas que se le presenta.

### **2.2.2.3. Característica de la creatividad.**

a) **La fluidez:** tiene facilidad de obtener un tema respecto a un tema determinado, es la manera de fortalecer en el campo escolar

b) **la flexibilidad:** es el proceso mediante el cual se caracteriza para dar una solución a un tema.

c) **Vialidad:** es la capacidad de reproducir ideas y soluciones.

### **2.2.2.4. Como fomentar la creatividad en los niños.**

Es importante conocer el área en donde más los niños se desenvuelven y cuáles son sus habilidades para así tratar de alimentar el pensamiento creativo de cada niño y sobre todo las actividades más adecuadas su curiosidad y aprender cosas nuevas; si no sabes la respuesta, buscar información juntos, haz que participe. Tratar de alimentar su imaginación con él, hablando de temas o como también juegos que le hagan expresar sus ideas creativas.

González (2020) en su investigación :Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación inicial. Concluye que el desarrollo de la creatividad en temprana edad, que requiere ser asumida desde el hogar y con mayor responsabilidad en la educación es así que desde la educación Inicial, la capacidad creativa constituye uno de los pocos aspectos válidos de la sociedad actual es la gran importancia que se ha otorgado a la niñez.

### **2.2.2.5. El juego como propuesta educativa.**

Según Otero (2020) menciona que el juego suele ser educativo y tiene un sentido diferente que cumple a los hechos y propuestas planificadas y así explícitamente se

convierte en una herramienta de aprendizaje que lo cual debe de ser considerado en la educación preescolar y como también y que en ocasiones se da con la participación libre de los niños.

Cañarí (2022) en su investigación :el juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. el Nazareno – nuevo Chimbote; Concluye los niños no procedían con libertad y autonomía aprender o innovar alguna manifestación de sus actividades que realizaba; de igual manera cuando iba a jugar solamente admitían lo que había aprendido de memoria, pero no despertaban el interés por estimular su imaginación y la capacidad creativa lúdica, donde desplegarían su curiosidad por la participación activa y permitiendo el desarrollo de sus habilidades de los niños y niñas

#### **2.2.1.5. Dimensiones de la variable: La creatividad.**

##### **Capacidad para analizar**

El analizar un problema es una técnica muy común en el campo educativo, de tal manera que el desarrollo de la creatividad por parte de los infantes es muy importante enseñar a desarrollar esta técnica como el analizar, sintetizar, argumentar entre otras, lógicamente para ser creativos se tiene que aplicar uso de estrategias en ese sentido: el objetivo del estudio es fundamentar la importancia del desarrollo de la creatividad en la formación de los alumnos para afrontar dificultades en adelante (p.37).

Como manifiesta Blanco (2021) que las actividades investigativas, así como incertidumbres para su desempeño en el aprendizaje son una serie de resultado de un proceso de enseñanza-aprendizaje estimulante en el aspecto creativo ( p. 31).

##### **Capacidad para resolver problemas**

Al respecto, la creatividad es importante en las personas, esto se activa en cuanto se tiene un problema al frente, esto es importante en todo campo del ser humano, es un factor muy elemental en el proceso de la enseñanza- aprendizaje, para ello es necesario el desarrollo de ciertos factores cognitivos como el pensar, razonar, meditar, realizar técnicas analizar, observar, entre otras actividades.

Esto significa entonces que los estudiantes para realizar estos procesos es necesario ir madurando y conociendo estos términos o técnicas para el desarrollo de la creatividad, significa que los estudiantes deben demostrar un muy buen nivel de desarrollo de las competencias y habilidades creativas, como también conocer los procesos o habilidades mentales para su desarrollo.

En los tiempos actuales el desarrollo de la creatividad de los estudiantes se hace cada vez más viable y oportuno; puesto que: Desde esta mirada, el pensamiento creativo capaz de generar novedad es un subproducto, una segregación de años de esfuerzo y de trabajo.

### **Capacidad para valorar**

El realizar, el hacer, el ser persistente o constante en la ejecución de una cosa por parte de los infantes es meritorio de valorar el esfuerzo, el valor es una virtud en el cual toma un valor intrínseco con referente a algo, del mismo modo toda acción desde básico o complejo es digno de valor por lo que se despliega esfuerzo y dedicación en su trabajo o por conseguir los objetivos deseados.

En ese sentido, los estudiantes ponen a prueba o desarrollan sus creativities, sus habilidades creativas en donde demuestran capacidad que les permite desarrollarse y competir con los demás de su entorno, según Vera(2020) se requiere de condiciones como las siguientes:

La toma de decisiones, también es un valor en donde se demuestra autonomía y decisión, en este caso los infantes experimentan la solución a los problemas aplicando su conocimiento y experiencia en decidir de manera significativa y firme una decisión de algo.

En los aportes de Rosales (2020), en donde resalta la creatividad como un valor intrínseco en hacer las cosas, señala que el conjunto de estas experiencias da un sentido intrínseco en los niños y niñas, contribuye a su formación, maduración y conocimiento, esto hace sentir mas seguro en sí mismo.

### **Definición de términos**

**Capacidad de analizar.** - Es la capacidad e realizar desintegración o ver las cosas del todo en sus partes, genera el proceso de evaluar, pensar racionalmente y emitir un juicio sobre una persona, un acontecimiento, un objeto o un problema es clave para ser un buen pensador crítico.

**Capacidad de valorar.** Refiere a la apreciación o valoración que emiten los niños y niñas mediante un juicio de valor, destacando sus logros y dificultades demostrando la capacidad de discernir.

**Capacidad de resolución de problemas.** Es un proceso muy amplio en donde los infantes no solamente identifican el problema, sino que buscan la solución a base de un

proceso metodológico, ordenado realiza inferencia, deduce, concretiza y llega a las conclusiones; manifiesta por qué y para que en este caso del problema.

**Creatividad:** define que la creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente ( Vega , 2020).

**Juego:** es considerado como un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio de la vida (p. 26). Mediante el juego el niño se prepara para la vida futura mediante juegos como dramatizaciones, la interacción con sus pares, las representaciones de roles, etc. (Vega, 2020)

**El juego y el sistema educativo.** – El juego desde el punto de vista educativo, está basado como una propuesta planificada y esta actividad se convierte en una herramienta de aprendizaje que debe ser considerado en la educación preescolar y que en ocasiones se da con participación libre de los estudiantes. ( Aizencang; 2021)

**Motivación intrínseca:** La motivación intrínseca, nace del interior de la persona con el fin de satisfacer deseos no materiales como, por ejemplo, la autorrealización y el disfrute de un trabajo o tarea por el mero hecho de hacerla.

**Motivación extrínseca.** aparece cuando recibimos recompensas, externas como podría ser: dinero, reconocimientos, ascensos, trabajos deseados, etc...Es decir, cuando nuestra (motivación) es provocada, por las consecuencias que provocan en otros nuestras conductas (Sánchez, 2021).

**Originalidad:** Es una de las características propias del acto creativo, y tiene como sustento lo único, inédito e irrepetible.

### 2.3. Hipótesis De La Investigación

El juego libre mejora significativamente la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash - año 2024

#### **Hipótesis Alterna**

**Hi:** El juego libre mejora significativamente la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash,2024

#### **Hipótesis Nula.**

**Ho:** El juego libre no mejora significativamente la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash, 2024

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Nivel , Tipo y Diseño de Investigación

La investigación fue de nivel cuantitativo porque se midió el grado de relación de las dos variable.

Fue de nivel cuantitativo es la jerarquía del estudio y la forma que se da en la investigación es por este nivel que se hace uso de las proporciones numéricas es por ello la indagación se surge del producto de una relación entre causa y efecto entre dos variables, (Domínguez ,2021)

Fue de tipo Explicativo, el cual dio razones del porque sucedió el problema, y también porque se utilizó la variable independiente para mejorar la creatividad del juego.

Según Domínguez (2021) la investigación es de tipo explicativo, permite conocer su procedimiento de una variable en función de otras; aquí se plantea una relación de causa-efecto, y tiene que cumplir con otros criterios de causalidad.

La investigación Cuantitativo busco determinar la fuerza de la unión, la relación entre los fenómenos del estudio, lo cual permitirá explicar el porqué de las cosas de una manera u otra.

El diseño de esta investigación fue pre- experimental donde se dio una relación entre causa - efecto, pero la intervención de la variable independiente suele ser ilimitado que permite confiar en la existencia de altos niveles de validez que suelen ser los resultados obtenidos, adema es útil para tener un vínculo de acercamiento al problema de la investigación en la realidad y luego tener un diseño más confiable. Además, será Aplicando para ello una evaluación post-test.

Según Ramón, (2020) Afirma que un estudio de diseño pre experimental utiliza una o más variables independientes en condiciones controladas por el investigador para analizar el efecto del uso de esas dos variables en una o más variables dependientes. Un diseño cuasi experimental anidado en un pre test y pos test.

Según Jara (2020) Concluyendo que los diseños pre experimentales y pre experimentales ocurren típicamente dentro de un solo grupo, sugirió que estos diseños implican aplicar una prueba a un grupo antes de una intervención de estímulo y luego aplicar un estímulo a ese grupo. Aplicar el pase después de estimular el invento. como sigue:

El diagrama de este diseño es de la siguiente manera, el cual está comprendido según Ramón, (2020):



Donde según la simbología de los diseños experimentales significan lo siguiente:

**G:** Grupo de sujetos

**O1:** Por medio de un pre test, (lista de cotejo), evaluamos a los sujetos, antes de la aplicación del estímulo.

**X:** Estímulo o condición experimental.

**O2:** Por medio de un pos post test, (lista de cotejo) evaluamos a los sujetos, después de la aplicación del estímulo.

### 3.2. Población y Muestra

#### 3.2.1. Población

Según Carrasco (2021) menciona que es el conjunto de los elementos que muestran las mismas características y están en un espacio determinado.

La población estará conformada por una totalidad de 41 niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa N° 184 Pallasca - Ancash.

**Tabla 1.** Población de los estudiantes de la institución educativa N° 184 Pallasca-Ancash 2024.

<b>Población de estudio</b>			
Edad	Aula	Hombre	Mujeres
3 años	Patitos	5	10
4 años	Pollitos	12	4
5 años	Ositos	5	5
TOTAL		22	19

*Nota.* Registro de matriculados ,2024.

### 3.2.2. Muestra

Sánchez (2021) es una parte representativa que denomina las mismas, característica y son seleccionadas para la investigación.

Se seleccionará una muestra donde estará conformada por 16 niños y niñas del aula de 4 años de la Institución Educativa N° 184 Pallasca- Ancash

**Tabla 2.** Muestra de los niños de 4 años del aula,(los patitos)

Edad	Aula	N° de niños		Total
		Hombres	Mujeres	
4	Los patitos	12	4	16

*Nota.* Registro de matriculados, 2024.

### Técnicas de muestreo

El muestreo es no probabilístico lo cual se tiene en cuenta solo los estudiantes que van a participar a si mismo señala Cuesta (2020) indica que el muestreo no probabilístico suele ser una técnica de muestreo donde nos permite recoger las muestras de todos los integrantes de la población.

### Criterios de inclusión

- Los estudiantes están matriculados en el presente año lectivo.
- Los estudiantes que tienen una asistencia regular
- Los estudiantes que contaron con la autorización de los padres.

### criterios exclusión

- Estudiantes que son de otras edades
- Estudiantes que no tienen una asistencia regular

## 3.3. Operacionalización de variable

### Variable Independiente: El juego libre

Según Palpa (2021) nos habla de que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas. (p. 20).

El juego es lo primordial es la forma en el que el niño aprende y da entender el mundo, el significado de lo que está viviendo.

**Variable Dependiente: creatividad**

Flores (2020) menciona que La creatividad es una característica esencial del ser humano que estimula en el entorno social y familiar del niño es un pensamiento original y creativo , es una imaginación constructivista que ayuda a generar nuevas ideas y ayuda a solucionar problemas que se le presenta.

La creatividad es, la habilidad para dar una solución a un problema a través de la creatividad es inventar algo nuevo de una manera innovadora.

**Tabla 3.** Operacionalización de la Variable

VARIABLE	DEFINICION OPERATIVA	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA / MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> El juego libre	Según Caba (2020) El juego es primordial en el desarrollo del aprendizaje y puede ser utilizado como estrategia didáctica, para fortalecer la comunicación, la expresión, así mismo potencializa cada una de la habilidad tanto en lo físico, emocional, cognitivo. En juego es importante una conducta optimista del docente buscando a si que sus alumnos aprendan a un ritmo y situación determinada dependiendo de la manera de cada aprendizaje de cada estudiante	Estrategia	Forma grupos Actividades lúdicas Juegos espontáneos	<b>Nominal</b>  <b>Si: 2</b>  <b>No : 1</b>	<b>Si: 2</b>  <b>No: 1</b>  Instrumento: Lista de cotejo
		Fortalecer la expresión	Expresa sus emociones. Interactúa con facilidad.		
		Habilidades física-motrices	Demuestra habilidades físicas. Habilidad para jugar.		
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> La creatividad	Según Hernández(2021), .La creatividad es la capacidad que tiene el ser humano para crear algo de otras ideas que son nuevas e interesantes, es decir, la capacidad para analizar y valorar nuevas ideas, resolviendo problemas que se presentan en el transcurso de la vida del ser humano y los desafíos que se presentan en lo académico y cotidiano.	Capacidad para analizar	-Argumenta sus ideas. -Analiza la manera de jugar.		
		Capacidad para resolver problemas	Resuelve problemas en el juego. Aporta a dar solución.		
		Capacidad para valorar	Valora el trabajo en equipo. Demuestra empatía por sus compañeros. Demuestra interactividad.		

### 3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información

#### Técnica: Observación

Según Palacios (2021) dice que la observación es la indagación que realiza un investigador, mediante sus sentidos.

Esta técnica se utilizó mediante toda la realización de las actividades de la investigación, al evaluar el pre test, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y en el post test, esta nos permitía obtener información sobre el comportamiento de los niños y cuál era la reacción que estos mostraban al momento de realizar las actividades.

#### Instrumento listo de cotejo:

Según Bermeo (2020) menciona que la lista de cotejo es una herramienta que se encarga de evaluar, el cual debe contener indicadores que deben ser claros y precisos. Cada indicador contiene dos categorías el SI y NO, donde el SI significa que cumple y el NO significa que no cumple, La lista de cotejo constara con 3 dimensiones, el instrumento mencionado fue validado por 4 expertos que dieron la confiabilidad y la aplicación.

La lista de cotejo hizo que se registre los resultados de desempeño de cada estudiante en determinado momento y tiempo.

#### Validez del instrumento

Para Sánchez (2021) Grado en el que un instrumento en mide la variable que se busca medir.

Para la validación del instrumento en este caso la lista de cotejo se sometió a juicio de expertos en donde se ha considerado a tres expertos con grado de Magister en educación en donde los criterios de evaluación del instrumento fue la relevancia del instrumento, la pertinencia y la claridad de los ítems en donde los resultados de los expertos fueron:

**Tabla 4.** Criterios de evaluación de juicio de expertos

Expertos	Criterios de evaluación					
	Relevancia		Pertinencia		Claridad	
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple
Experto 01	X		X		X	
Experto 02	X		X		X	
Experto 03	X		X		X	

Como observamos en la tabla, que los tres expertos manifiestan que cumple los parámetros de validación, en este caso el criterio de sí cumple los criterios de validación (ver anexo 03).

### **Confiabilidad:**

De la misma manera, el nivel de confiabilidad se logró obtener un valor de 0,969 en el instrumento de la lista de cotejo, este valor se encontró aplicando el alfa e crombach por ser los instrumentos dicotómicos

Según Marroquín (2022), nos dice que la confiabilidad de un instrumento es el que produce resultados consistentes y coherentes.

La confiabilidad del instrumento se midió por el método Alfa de Cronbach, dando este un coeficiente de 0.969, la que es considerada como muy alta confiabilidad.

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N° de Ítems
0,96 9	12

### **3.5. Método de análisis de datos**

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial.

Los datos obtenidos fueron codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el SPSS para Windows versión 18.0. para comprobar el análisis de estudio de la variable.

Sánchez (2021). nos dice que una vez cuando los datos han sido recopilados mediante los instrumentos en este caso después de aplicar el instrumento por cada variable, es necesario procesarlo en una hoja de cálculo y poder cuantificar para luego hacer las tablas y gráficos; de esta manera, como se dice una simple recolección de los datos no constituye o asegura la investigación, sino más bien ante los datos obtenidos se debe de interpretar y emitir un juicio de valor o crítica.

Finalmente, el trabajo, está determinado con un análisis de carácter cuantitativo, porque los datos se llevan a cabo por computadora u ordenador Hernández (2020) y los resultados obtenidos fueron procesados de acuerdo las escalas establecidas y las

baremaciones respectivas, los cuales se cuantifican de acuerdo a las opciones de respuesta.

**Análisis descriptivo.** Para este tipo de análisis se debe luego establecer el análisis respectivo de la aplicación de estadística descriptiva, considerando las medidas de tendencia central y de variabilidad y conocer el nivel que caracteriza la variable dependiente, es decir la expresión oral de los niños de cuatro años de la institución objeto de estudio.

#### Baremo del instrumento

Escala de calificación	Descripción	Rango
A Logro esperado	El estudiante evidencia el logro del aprendizaje	16_20
B Proceso	El estudiante está en camino a lograr los aprendizajes	12- 15
C Inicio	El e estudiante está empezando a desarrollar sus aprendizajes	8-11

*Nota:* Proporción de evaluación de la escala y rango

La tabla de calificación que se tomó como referencia para este trabajo de investigación solo refiere hasta la calificación A.

### 3.6. Aspectos Éticos

Según Uladech (2024) establece el reglamento de integridad científica en la investigación el cual los principios éticos son aquellos que se rigen de acuerdo a la normativa de la investigación Se ha considerado el código de ética que tiene como propósito el conocimiento y el bien común por medio de principios y valores éticos.

A continuación, se presenta los principios que se tendrán en cuenta en una investigación:

- a. El respeto y los derechos de la protección de los intervinientes los cual los que participan deben ser tratados de manera humana velar por su seguridad y también el bienestar.
- b. La libre participación por su propia voluntad por lo que se requiere el conocimiento, el objetivo lo cual la participación de los involucrados de su libertad de participar de manera que expresen su voluntad de expresar mediante el consentimiento informado.

- c. El cuidado del medio ambiente se respeto en todo momento, sin maltratar la naturaleza ni tampoco al ambiente por cuanto fue una investigación que trabajo solo con niños y los materiales no afectaron al ambiente.
- d. Beneficencia y no maleficencia lo cual es importante prever los peligros y a si como los beneficios con el fin de garantizar la salud emocional y bienestar de los que participan en el estudio.
- e. Integridad y honestidad se debe de garantizar las buenas practicas investigativas de manera apropiada el método científico.
- f. Justicia: todos los niños fueron tratados de manera igualitaria sin distinción de raza o sexo y de manera imparcial

## IV. RESULTADOS

### 4.1 Resultados

El presente resultado corresponde a dar la información necesaria ya que tiene el vínculo con los datos estadísticos que se obtiene con el recojo de información en donde se tomara en cuenta el ordenamiento de los objetivos específicos, primero se presentara los resultados del pre –test, representaran los resultados de las sesiones, luego se presentara los resultados del pos test y por último se pasara a evidenciar el nivel de significancia de la hipótesis.

#### 4.1.1 Identificar el nivel de creatividad de los niños y niñas del aula de 4 años de la Institución Educativa N°184 Pallasca, Ancash 2024 a través de un pre test.

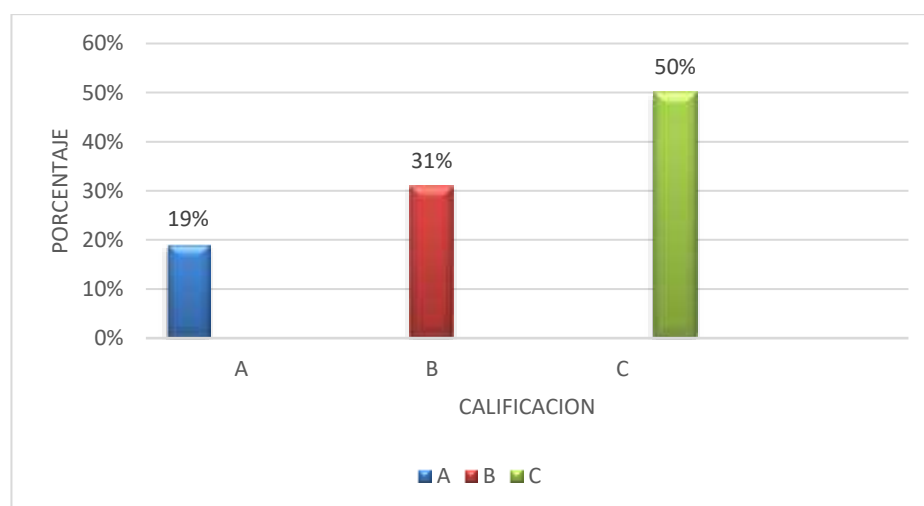
**Tabla 5.** Porcentaje del nivel de la creatividad en el Pre-Test

CATEGORÍA	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	3	19 %
B	5	31%
C	8	50%
TOTAL	16	100%

*Nota.* Lista de cotejo de la creatividad

Figuras 1

*Porcentaje del nivel de la creatividad en el Pre-Test*



*Nota.* Lista de cotejo de la creatividad

Se puede observar que el 50% de los alumnos ha obtenido Ces decir nivel de inicio, mientras que el 31% de alumnos obtuvo B, en este caso nivel en proceso, y por último,

19% de alumnos obtuvo A , nivel de logro. Se puede deducir que el 50% de los niños y niñas se encuentran en un nivel inicio.

#### 4.2. Planificar y Aplicar sesiones de aprendizaje en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°184 Pallasca Ancash.

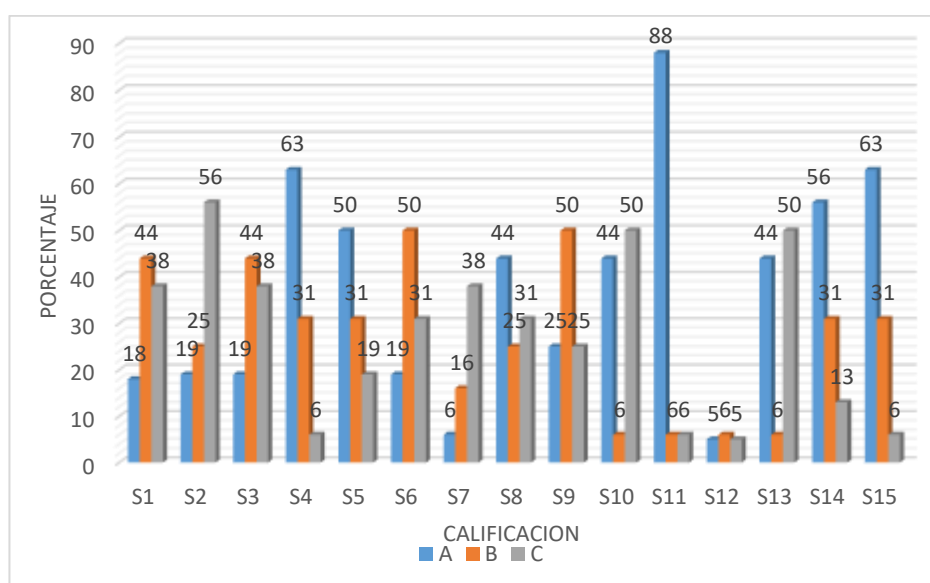
**Tabla 6.**  
*Resumen de la aplicación de las sesiones*

CATEGORÍA	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10		S11		S12		S13		S14		S15	
	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%
A	3	18	3	19	3	18	10	63	8	50	3	18	1	6	7	44	4	25	7	44	14	88	5	31	7	44	9	56	10	63
B	7	44	4	25	7	44	5	31	5	31	8	50	9	16	5	25	8	50	1	6	1	6	6	38	1	6	5	31	5	31
C	6	38	9	56	6	38	1	6	3	19	5	31	6	38	4	31	4	25	8	50	1	6	5	31	8	50	2	13	1	6
TOTAL	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100

Nota: lista de cotejo de las quince sesiones de aprendizaje

#### Figuras 2.

*Nivel de aprendizaje de la creatividad según las sesiones*



Nota. Lista de cotejo la creatividad

En la figura 3 se presenta los resultados de las quince (15) sesiones de aprendizaje realizado con los niños y niñas de la Institución educativa N 184 Pallasca, Ancash 2024. En donde se aprecia que las primeras sesiones de aprendizaje los infantes obtuvieron resultados bajos, de acuerdo con el avance del desarrollo de las sesiones se iba obteniendo

resultados favorables finalmente en las últimas sesiones se lograron resultados favorables en cuanto el desarrollo de la creatividad en los infantes.

**4.3. Evaluar los resultados del nivel de creatividad. de los niños y niñas del aula de 4 años de la Institución educativa N°184 Pallasca, Ancash 2024 a través de un pos test.**

**Tabla 7.**

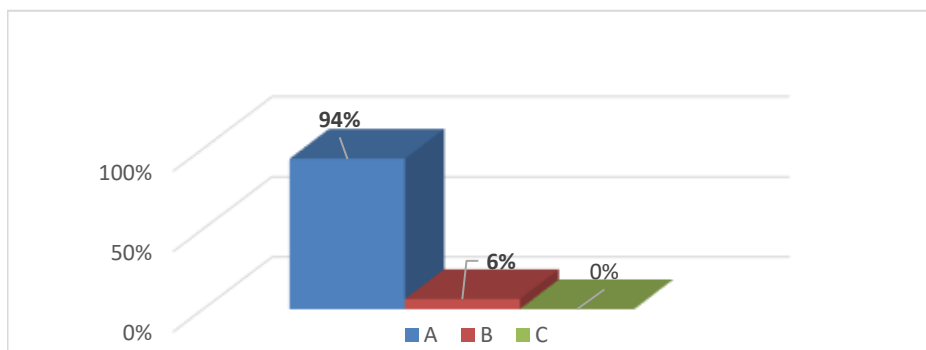
*Nivel De Creatividad Según en el Post Test*

CATEGORÍA	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	15	94%
B	1	6%
C	0	0%
TOTAL	16	100%

*Nota: Lista de cotejo de la creatividad*

**Figura 3.**

*Nivel de creatividad en el Post Test*



*Nota. Lista de cotejo la creatividad*

En la tabla 6 y figura 4. Muestra que el nivel de la creatividad de los niños y niñas obtenidos mediante el post test, siendo los resultados en donde el 94% de los infantes obtuvieron un nivel A, es decir nivel de logro; el 6% de los infantes obtuvieron un nivel B, en este caso en proceso y el 0% en el nivel C, es decir en inicio, en donde se puede deducir que los niños y niñas en su mayoría alcanzaron el nivel de aprendizaje logrado A. Esto equivale deducir que los niños demostraron obtener un nivel satisfactorio.

**Evaluar el nivel de significancia de la Hipótesis**

**Tabla 8.** Prueba de muestras emparejadas.

Prueba de muestras emparejadas										
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación estándar	de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
					Inferior	Superior				
Par 1	pretest – posttest	,938	,443	,111	,702	1,173	8,474	16	,000	

En este caso, se evidencia que el p valor es 0,000 es decir menor que 0,005 y por lo tanto: el juego libre mejoran significativamente la creatividad de los niños de la Institución educativa N°184 Pallasca, Ancash 2024.

## V. DISCUSIÓN

### **Identificar el nivel de creatividad de los niños y niñas del aula de 4 años de la Institución Educativa N°184 Pallasca, Ancash 2024**

A través de un pre test, se comprobó que el 50% de los alumnos ha obtenido C; es decir un nivel de inicio, de esta manera podemos inferir que el infante presentaba problemas e cuanto a la habilidad de creatividad; como se aprecia en los resultados las dificultades de los infantes que la mitad es en donde se concentra el problema.

Los resultados obtenidos, comparamos con los de Sánchez (2022) en donde manifiesta en su investigación: juegos al aire libre para desarrollar la creatividad en los niños de cinco años - Pucara,2021, que el juego al aire libre sí desarrolla la creatividad, así lo demuestra en sus resultados en donde el 79% de los niños se encuentran alcanzaron un nivel favorable; esto se basa en la disciplina, organización de las actividades, además de una buena planificación y articulación de las actividades con los infantes. Mientras que Flores (2021) sostiene que para el desarrollo de la creatividad en los infantes es necesario generar confianza entre ellos, inculcar sus potencialidades y a base de ello desarrollar sus habilidades, a la vez demuestra que el juego cumple una estrategia importante en el niño.

Por otra parte, Sosa (2023) señala que La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños porque provee oportunidades para ensayar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas.

Esto se puede decir que para el desarrollo de la creatividad en los infantes, es necesario hacer interactuar a los infantes desde pequeños, desarrollar técnicas como encaminar a saber observar, analizar, preguntar, entender y ser empáticos con ellos porque necesita que les brinde atención a ellos.

### **Planificar y Aplicar sesiones de aprendizaje en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°184 Pallasca Ancash**

Al planificar las sesiones de aprendizaje, se formularon quince (15) sesiones, tal es así que en las Sesión 1: Se percibe que las niñas y niños alcanzaron un nivel de inicio con 38% es decir un nivel C, el 44% en un nivel B. Mientras que en la Sesión N°15; se percibe el nivel de creatividad de las niñas y niños aumentaron obteniendo un 63% expresado en un nivel A, es decir nivel de logro y el 31% en un nivel Obteniendo un nivel de proceso. Los resultados obtenidos son comparados con Palpa (2021) en donde

argumenta que el juego es una influencia indiscutible dentro del desarrollo infantil lo cual en ellas se encuentra las habilidades físicas como son motoras y gruesas que se extiende a medida que los niños van jugando, aprende a gatear, saltar, correr, y las a habilidades motoras finas el niño tiene el uso de los dedos y las manos y se desenvuelve al manipular los objetos como son del juego. Estos aportes son similares a lo resultados encontrados por Atoche (2022) en donde refiere que los juegos libres desarrollan habilidades de socialización y creatividad, lo que no coincide es que no todos los niños son participes de los juegos en común y para ello es necesario llegar a una concertación o acuerdo entre todos los infantes.

Según, Otero (2021) menciona que el juego suele ser educativo y tiene un sentido diferente que cumple a los hechos y propuestas planificadas y así explícitamente se convierte en una herramienta de aprendizaje que lo cual debe de ser considerado en la educación preescolar y como también y que en ocasiones se da con la participación libre de los niños.

Desde el aporte teórico de Flores, (2021) define que la creatividad es una característica esencial del ser humano y estimula en el entorno social y familiar del niño es un pensamiento original y creativo, es una imaginación constructivista que ayuda a generar nuevas ideas y ayuda a solucionar problemas que se le presenta.

En ese sentido, como podemos apreciar que el juego se considera una estrategia importante para el desarrollo de las habilidades creativas de los infantes, ya que ellos se sienten motivados por descubrir, por conocer el mundo que los rodea, en este caso el docente debe de tener en cuenta las habilidades de los infantes y saber encaminar esas habilidades con la finalidad que se potencialice y desarrolle su creatividad en libertad y hacer lo mejor de sus actividades.

### **Evaluar los resultados del nivel de creatividad. de los niños y niñas del aula de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash a través de un pos test.**

Con respecto a los resultados obtenidos después de evaluar a la muestra mediante un post test se llegó a comprobar que el 94% de los infantes alcanzaron un nivel A, el 6% en el nivel B y el 0% en el nivel C, en donde se puede deducir que los niños y niñas en su mayoría alcanzaron el nivel de aprendizaje esperado A. Esto equivale a deducir que los niños presentan en el post test un nivel satisfactorio.

Según Vera (2021) es una actividad que podemos cultivar y desarrollar y que no depende de las prestaciones biológicas de cada individuo, sino que se va desarrollando

mediante el transcurso de la vida, mediante actividades significativas para cada ser humano como son el juego y poder hacer surgir libremente.

De los resultados y apreciaciones anteriores podemos inferir que los juegos libres se debe de considerar herramientas o recursos importantes en la formación de los infantes, mediante el juego los infantes desarrollan una diversidad de habilidades como el canto, la socialización entre ellos, desarrolla el arte, la danza, habilidades para el deporte entre otras, siempre es necesario el acompañamiento de un tutor o responsable en su desarrollo de sus actividades, caso contrario pierde el interés en su desarrollo.

Con respecto a la comprobación de la hipótesis de estudio, muestra el resultado de veracidad de la hipótesis, se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 ; en este caso menor que 0,005 dónde se acepta que: El juego libre mejorará significativamente la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash 2024. En lo teórico, Torres (2021), menciona qué, La motivación en el aula es un proceso relacionado con la interacción entre tres variables: el sujeto que aprende, las tareas que se le proponen y el contexto en el que aprende. Se puede afirmar que es importante las estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad.

### **Limitaciones del estudio.**

Dentro de las limitaciones halladas en el estudio de investigación fueron que algunos padres no firmaron el consentimiento informado, las inasistencias de los niños a la institución por motivos de salud .

## V. CONCLUSIONES

Al terminar la investigación que consistió aplicar el juego libre para mejorar la creatividad de los niños de 4 años de la institución educativa N°184 Pallasca, Áncash, 2024. Los resultados obtenidos mediante el pre test se comprobó que el 50% de los infantes se encontraron en un nivel C; es decir en inicio. Ante los resultados obtenidos podemos deducir que los infantes presentaban dificultades o inconvenientes en cuanto el desarrollo de su habilidad de la creatividad.

Se desarrollaron quince sesiones de aprendizajes, en los cuales las primeras sesiones de aprendizaje se evidenciaba un nivel bajo; conforme se desarrollaba las sesiones y motivaba en sus habilidades los estudiantes iban obteniendo resultados ascendentes y favorables; finalmente, las últimas sesiones de aprendizaje se evidencio que los resultados eran satisfactorios.

Al obtener los resultados mediante el post test se demostró que el 94 % de los niños y niñas mejoraron significativamente; es decir lograron desarrollar su creatividad alcanzando un nivel A. De esta manera, se puede decir que los niños y niñas en la mayoría alcanzaron el nivel de aprendizaje esperado, un nivel satisfactorio en cuanto a su creatividad.

Finalmente, se logró comprobar la hipótesis al comprar los resultados entre el pre test y post test obteniendo un nivel de significancia de p Valor de 0,000; en este caso menor de 0,005; en este caso podemos decir que: El juego libre mejora significativamente la creatividad en los niños y niñas de 4 años.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Desde el aspecto teórico, se recomienda a los docentes, estudiantes de educación a propiciar estrategias de enseñanza- aprendizaje bajo un sustento teórico para contribuir a la búsqueda de la información y fundamentar la estrategia.

Desde el ámbito práctico, se recomienda a los docentes a fomentar el juego libre para que de esa manera puedan mejorar la creatividad de los niños desde la temprana edad en sus diferentes contextos. Asimismo, estar en constante capacitación como docente, implementar talleres educativos para el desarrollo de la creatividad en beneficio de los estudiantes.

Desde el aspecto metodológico, se recomienda las personas que trabajan con grados iniciales, autoridades y padres de familia que las actividades a desarrollar deben tener una secuencia, orden y un fin en donde se refleje la articulación de las actividades de manera sistemática y confiable. De la misma manera, aplicar estrategias metodológicas para la construcción de conocimientos durante el proceso enseñanza-aprendizaje en la institución educativa con el apoyo de directivos y la plana docente

## REFERENCIAS

- Abad Quinde, S. (2020). Desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación primaria desde el área de comunicación.
- Agurto Cerna, R. B. (2020). *Juego libre en los sectores para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de cuatro años del nivel inicial de la Ugel Asunción, distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Ancash-2019.* <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17393>.
- Aguilera, (2020). Teorías de la Creatividad y Modelos Explicativos Clásicos. Creatividad e innovación organizacional. <http://anamariaaguilera.com/teorias-dela-creatividad/>.
- Atoche, Villalobos, C. S. (2022) *Los juegos libres para mejorar el desarrollo social en los alumnos de educación inicial de tres años en la institución educativa N° 1562 El Porvenir, del distrito de Chimbote, provincia del Santa, en el año 2020.* <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/2688>
- Bermeo, F. (2021). *Lista de cotejo. Monografías.com. México D.F. Recuperado de:* <https://www.monografias.com/trabajos106/lista-cotejo/lista-cotejo.shtml>
- Cañarí, M (2020). *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. el nazareno – nuevo Chimbote.* [http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis\\_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=)
- Carrasco, S. (2020). *Metodología de la investigación científica.* Editorial San Marcos. Lima
- Común y Reátegui (2020). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años IEI. N 423 Virgen María, Pucallpa 2019.* <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/4595>
- Campos, M. Rocha. Chac , .Espinoza, I ,P Gálvez , G. (2020). *“El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa* [http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106519/campos\\_m.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106519/campos_m.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Días .B (2021).*Estrategias Motivacionales Para El Desarrollo De La Creatividad En Estudiantes De Educación Inicial.*

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>

Cuesta. (2020).*Introducción al muestreo. Universidad de O video.*  
<https://gestiopolis.com/muestreo-probabilistico-no-probabilistico-teoria/>

Domínguez, J. (2015). *Manual de Metodología de la Investigación Científica (MIMI)*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú.  
Recuperado de:

[https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/755855/mod\\_resource/content/2/MANUAL%20DE%20METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA%20%28MIMI%29.pdf](https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/755855/mod_resource/content/2/MANUAL%20DE%20METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA%20%28MIMI%29.pdf)

Flores, S. M. Los MUPPETS en la creatividad de los niños de la institución educativa 501 Nuestra Señora de La Medalla Milagrosa-Sullana-2021.  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35468>

Merma, L. (2022). Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad, en niños de 5 años de la IEI las Casuarinas, Juliaca-puno, 2021.  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/32703>

García, (2021), Creatividad en los niños de preescolar.  
[http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20180225093550/estrategias\\_en.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20180225093550/estrategias_en.pdf)

González ,O(2020) *Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. CIENCIAMATRIA, 6(1), 210-236.*  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7390783>

Guevara.(2020) *Programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los niños.*  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51919>

- García (2020) *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. Voces de la Educación.*  
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=MAiIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=+importncia+del+juego+y+el+desarrollo+de+la+primera+infancia+&ots=6Vsu4xfuST&sig=LuAalxq8X51mry8tWweVdCdw0s4>
- González , M. (2020). La danza como estrategia pedagógica para el desarrollo de la creatividad en aulas de ciclo inicial.
- Uladech (2024). *Reglamento de la integridad científica de la investigación* . versión 001, actualizado por el concejo universitario con resolución N°0277-2024-CU-ULADECH Católica , de fecha 14 de marzo del 2024
- UNESCO, I. (2022). Manifiesto da Biblioteca Pública IFLA-UNESCO 2022.
- Pariona, N. (2021). juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la institución educativa señor de Arequipa N° 353, Chimbote 2020. Chimbote.
- Otero, R (2021). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 349 palao.  
<https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.oraes.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Pérez, (2022). El juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la institución educativa inicial privada religiosa San Francisco de Asis Ayacucho-2021. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25353>
- Resolución Viceministerial, N. 025-2019-MINEDU. 10 de febrero de 2019. Derogar la Resolución Ministerial N° 0234-2005-ED, que aprueba la Directiva N° 004-VMGP-2005, denominada " Evaluación de los aprendizajes de los estudiantes en la Educación Básica Regular.  
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

- Ríos J, Helda. R. (2021) Caracterización del juego libre como estrategia en el sector de comunicación en los niños de 5 años de la IEI N° 049 “Divino Niño Jesús”–Ocos–2019. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/20505>
- Sánchez T (2021). *Oportunidades de juego en las aulas de educación inicial en Colombia*. <https://repositorio.uniandes.edu.co/entities/publication/1028f500-1c32-4539-a087-43800412cacc>
- Sánchez. (2022). *Juegos al aire libre para desarrollar la creatividad en los niños de cinco años-pucará, 2021*.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/100966>
- Sosa, C. E. S. (2023). El presente compendio reúne trabajos de investigación y desarrollo tecnológico realizados en diversas áreas de la ciencia, cuyo objetivo principal es contribuir a la difusión del quehacer científico y tecnológico que se realiza en México, así como promover el trabajo interdisciplinario entre miembros de diferentes disciplinas científicas. Este trabajo está organizado en siete tomos los cuales corresponden a las.  
[https://www.cio.mx/archivos/investigaciones\\_desarrollos\\_tecnologicos/tomo\\_3.pdf](https://www.cio.mx/archivos/investigaciones_desarrollos_tecnologicos/tomo_3.pdf)
- Vega, J. E. (2020). Aplicación de talleres lúdicos: ventajas y beneficios en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de Educación Básica Regular.
- Vera B, T. T. (2020). El juego trabajo y su incidencia en la expresión corporal de los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial en la Unidad Educativa Brisas del Río en el período 2019-2020 (Bachelor's thesis, Guayaquil: ULVR, 2020.).

## ANEXOS

### Anexo 01. Matriz de Consistencia

TITULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>El juego libre para mejorar la creatividad de los niños de 4 años de la institución educativa N°184Pallasca, Áncash, 2024</p>	<p>¿De que manera el juego libre mejorara la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash ,2024?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar como el juego libre mejora significativamente la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash, 2024</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Identificar el nivel de creatividad de los niños y niñas del aula de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash, 2024 a través de un pre test. Planificar y Aplicar sesiones de aprendizaje en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash, 2024</p> <p>Evaluar los resultados mediante un post test el nivel de creatividad. de los niños y niñas del aula de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash , 2024 a través de un pos test.</p> <p>Evaluar el nivel de significancia de la hipótesis</p>	<p><b>Hipótesis</b> El juego libre mejorará significativamente la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash,2024</p> <p><b>Hipótesis Nula</b> El juego libre no mejorará significativamente la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 184 Pallasca, Ancash ,2024.</p>	<p><b>El juego libre</b></p> <p>Estrategia Expresión Habilidades físicas Habilidades motrices</p> <p><b>Creatividad</b></p> <p>Capacidad de analizar</p> <p>Capacidad para resolver problemas</p> <p>Capacidad para valorar</p>	<p><b>Tipo:</b> Explicativo <b>Nivel :</b> Cuantitativo <b>Diseño:</b> Pre experimental <b>población</b> todos los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 184, Pallasca, Ancash, 2024</p> <p><b>Muestra:</b> 16 niños del aula de 4 años "los Pollitos.</p> <p><b>Técnica:</b> Observación <b>Instrumento:</b> Lista de cotejo Procesamiento de los datos: Excel para tablas y gráficos.</p>

## Anexo 02. Instrumento de recolección de información

### Lista de cotejo e la creatividad

Nombre..... Aula..... Género

Items	SI	NO
1. Los niños dan solución a su problema		
2. Los niños presentan ideas sin mostrar dureza en el juego.		
3. Proponen ideas nuevas e innovadores al momento de jugar.		
4. Los niños dan solución al problema planteados.		
5. Describen el problema que se presentan en el juego.		
6. Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar.		
7. Acepta las opiniones de sus compañeros.		
8. Determinan el juego libre como estrategia para mejorar.		
9. Elaboran y construyen nuevas estrategias al momento de jugar		
10. Siente empatía por sus compañeros.		
11. Expresa lo que más le gusto durante el juego.		
12. Valora la importancia del juego en el desarrollo infantil.		

## CERTIFICADOS DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO

### CERTIFICADO DE VALIDES DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA CREATIVIDAD

N°	DIMENSIONES ITEMS	pertinencia		relevancia		claridad		sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1 capacidad para analizar</b>								
1	Los niños dan solución a sus problemas	X		X		X		
2	Los niños presentan ideas sin mostrar dureza en el juego.	X		X		X		
3	Proponen ideas nuevas e innovadoras al momento de jugar.	X		X		X		
<b>Dimensión 2. Capacidad para resolver problemas</b>								
4	Los niños dan solución a sus problemas planteados.	X		X		X		
5	Describen los problemas que se presentan en el juego	X		X		X		
6	Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar	X		X		X		
7	Acepta las opiniones de sus compañeros	X		X		X		
<b>Dimencion3. Capacidad para valorar</b>								
8	Determinan si el juego libre será una estrategia para mejorar la creatividad.	X		X		X		
9	Elaboran y construyen nuevas creaciones al momento jugar	X		X		X		
10	Siente empatía con sus compañeros	X		X		X		
11	Expresa lo que mas lo gusto durante el juego	X		X		X		
12	Valoran la importancia del juego en el desarrollo infantil.	X		X		X		

### **Anexo 03 Ficha técnica de los instrumentos**

#### **Ficha Técnica del Instrumento relacionado a la creatividad de los niños**

#### **Ficha Técnica del Instrumento relacionado a la creatividad de los niños**

**Nombre del instrumento:** Lista de cotejo para medir la creatividad

**Autora** : Lita Yeisi León Alvino

**FORMA DE ADMINISTRACIÓN:** Individual con el apoyo del docente

**Monitoreo:** Investigadora.

**Participantes:** 16 estudiantes del nivel inicial.

**Tiempo de duración:** 20 minutos

**Número de dimensiones:** 4 dimensiones

**Número de ítems** : 12 ítems

Escala: Escala nominal, escala de clasificación donde se asignan números a objetos para indicar la magnitud relativa en la cual éstos poseen una característica

## **Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación**

Nombres y Apellidos: Maritza Justina Huayanay Carranza

N° DNI / CE: 40563824

Edad: 44

Teléfono / celular:

Email: bjfloresaroni7@gmail.com

Título profesional: Licenciada en Educación

Grado académico: Licenciada

Especialidad: Comunicación

Institución que labora: institución educativa N°184 Pallasca

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: "El juego libre para mejorar la creatividad de los niños de 4 años de la institución educativa N°184 Pallasca, Ancash"

Autora: León Alvino Lita Yeisi

Programa académico:



---

Firma

**Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación**

**Nombres y Apellidos:** Rocio del pilar Avalos i

**N° DNI / CE:** 32966766

**Edad:** 47

**Teléfono / celular:** 995324777

**Email:** d32966766b@aprendoencasa

**Título profesional:** Licenciada en Educación

**Grado académico:** Maestría: X

**Doctorado:** \_\_\_\_\_

**Especialidad:** Educación Inicial

**Institución que labora:** I.E “Capullitos de Amor” 1542

**Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis**

**Título:** "El juego libre para mejorar la creatividad de los niños de 4 años de la institución educativa N°184 Pallasca, Ancash, 2024"

**Autora:** León Alvino Lita Yeisi

**Programa académico:**



Mg. Rocio Avalos Garcia  
DIRECTORA  
I.E. N° 1542  
Firma

Firma

**Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación**

**Nombres y Apellidos:** Bertha Juana Flores Aroni

**N° DNI / CE:** 29566255

**Edad:** 44

**Teléfono / celular:** 930503070

**Email:** bjfloresaroni7@gmail.com

---

**Título profesional:** Licenciada en Educación

**Grado académico:** Maestría: X

Doctorado: \_\_\_\_\_

**Especialidad:** Comunicación

**Institución que labora:** Universidad Católica los Ángeles de Chimbote

---

**Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis**

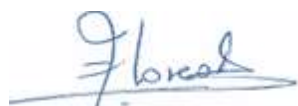
**Título:** "El juego libre para mejorar la creatividad de los niños de 4 años de la institución educativa N°184 Pallasca, Ancash, 2024"

**Autora:** León Alvino Lita Yeisi

**Programa académico:**

Huella digital





Firma

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD  
DE TESIS**

Tesista

Yo Lita Yeisi León Alvino , identificado(a) con DNI 73667058

autor(a) de la Tesis, titulada: " El juego libre para mejorar la creatividad de los niños de 4 años de la institución educativa N °184 Pallasca , Ancash 2024"

Declaro bajo juramento , el tema y contenido de tesis es original, siendo resultado de mi esfuerzo y trabajo personal, en cumplimiento de los requisitos para obtener mi título académico

La investigación se centro en el impacto del juego libre en el desarrollo de la creativo de los niños de cuatro años a través delos métodos de investigación y análisis detallados

Por lo tanto los resultado presentado en la tesis son verídicos y reflejan fielmente el trabajo realizado durante el proceso de investigación

Lita Yeisi León Alvino

Autora

## Anexo 04. Formato de Consentimiento Informado

### CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LOS PADRES

#### FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

#### ESCUELA DE EDUCACION

#### Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “.....”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de ..... años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado. Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

#### DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo.....padre de familia de la Institución Educativa ..... con DNI..... acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada

“.....”, realizado por la estudiante ... (nombre completo de la estudiante, ciclo, escuela profesional)

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas.

Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

\_\_\_\_\_  
Nombre del participante

(Padres de familia)

\_\_\_\_\_  
Firma de participante

.....(padre de familia)

\_\_\_\_\_  
Nombre de la persona que obtiene

\_\_\_\_\_  
Firma de la persona que obtiene

## Documento de aprobación de institución para la recolección de información



Chimbote, 29 de abril del 2024

**CARTA N° 0000000622- 2024-CGI-VI-ULADECH CATOLICA**

**Señor/a:**

**MARITZA HUAYANAY CARRANZA  
I.E N° 184**

**Presente.:**

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada EL JUEGO LIBRE PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°184 PALLASCA, ANCASH, 2024, que involucra la recolección de información/datos en NIÑOS DE INICIAL, a cargo de LITA YEISI LEON ALVINO, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 73667058, durante el período de 23-04-2024 al 13-05-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.

Dr. Willy Valle Salvatierra  
Coordinador de Gestión de Investigación

29-04-2024.  
12:48 pm.

## Carta de aceptación de la institución educativa

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra  
Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de  
Junín y Ayacucho”

Chimbote, 29 de abril del año 2024

### CARTA N° 1/2024- I.E. N° 184 Pallasca

Señor:

Dr. Willy Valle Salvatierra

**Coordinador de Gestión de investigación de la Universidad Católica los  
Ángeles - Chimbote**

Por medio del presente le expreso mi cordial saludo y, al mismo tiempo en  
relación al documento recibido Carta N°0000000622-2024/CGI-VI-  
ULADECHCATOLICA, comunico a usted la aceptación y autorización de la  
estudiante, LEON ALVINO LITA YEISI de la Carrera profesional de  
Educación Inicial, para que ingrese a nuestra institución y pueda aplicar su tesis  
titulada “El juego libre para mejorar la creatividad de los niños de 4 años de la  
Institución Educativa N°184 Pallasca , Ancash”.

Sin otro particular, hago propicia la oportunidad para expresarle las  
muestras de mi consideración.

Atentamente,



---

Lic. Maritza Huayanay Carranza

Directora

## Actividades de aprendizaje

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Grado/Edad: 4 años

1.2. Temporalización: 45´

1.3. Nombre de la Sesión: formamos figuritas con palitos de colores de baja lengua

#### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	Lista de cotejo

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	Estrategia	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Motivación:</b> Entonamos la canción la canción 5 ratoncitos.</p> <p><b>Saberes previos:</b> preguntamos ¿sobre qué trataba la canción? ¿Los grupos de trabajo contarán con la misma cantidad de niños?</p> <p><b>Problematización:</b> Preguntamos ¿Que figurita podemos formar con los palitos?</p> <p><b>Propósito:</b> les explicamos que este día trabajaremos con los palitos de colores</p>	Canción “5 ratoncitos”	10
DESARROLLO	<p><b>Procesos Didácticos</b></p> <p><b>Vivencial:</b> Jugamos a las agrupaciones según el color de los palitos</p> <p><b>Concreto:</b> formamos dos grupos, y le entregamos a cada grupo los</p> <p><b>Gráfico:</b> le entregamos a cada niño una cartulina A4, donde ellos tendrán que ir creando una figurita con los palitos y pegarlo en sima de la cartulina .</p> <p><b>Simbólico:</b> Cada grupo tendrá que ir mostrando que figura a formado con los diferentes palitos de colores</p>	Palitos de colores Cartulina A4	30
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b> Preguntamos: ¿sobre qué tratamos el día de hoy?</p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Les gusto la clase? ¿Qué materiales utilizamos?</p>	Preguntas	5

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Grado-sección : 4 años
- 1.2. Temporalización : 45 minutos
- 1.3 Nombre De La Sesión : Jugamos libremente en los sectores

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento De evaluación
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Propone ideas de juegos y normas	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.	Lista de cotejo

## I. SECUENCIA DIDÁCTICA

<b>Etapas</b>	<b>Estrategias</b>
Planificación	La docente reúne a todos los niños en un semi círculo y Les dice que el día de hoy trabajarán por grupos en los distintos sectores que hay en el aula, pero para ellos primero establecerá las normas que se debe cumplir durante la actividad, luego cada niño expresara en que sector le gustaría jugar y con quien en gustaría jugar y porque quiere jugar en ese sector.
Organización	Por grupos elegirá el sector en el cual desean jugar, una vez que ellos eligen realizan sus actividades ya sea de manera grupal o individual, así ellos podrán observar, analizar y resolver sus problemas de manera autónoma y creativa.
Ejecución	Una vez que cada grupo esta en su sector empezará a desarrollar sus ideas, .por ejemplo si a un grupo le toco estar en el sector hogar, realizara roles como: uno cocinara, otro lavara los platos otros barrera la casa, lo harán de manera solitaria o en grupo,
Orden	Para terminar se les dirá que los juegos se terminara en 10 minutos pero tendrán que dejar las cosas en orden y en su lugar. Luego se les preguntara a cada integrante del grupo como se sintieron, porque escogieron ese sector, con quienes jugaron
Socializar	Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. Se les da información acerca de los demás sectores
Representación	Cada niño representara mediante un dibujo que fue lo que realizo en el sector que le toco.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Grado/Edad: 4 años

1.2. Temporalización: 45´

1.3. Nombre de la Sesión: Quién logro encontrar los juguetes

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	Estrategia	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Motivación:</b> Entonamos la canción la canción “ si te sientes muy feliz ”</p> <p><b>Saberes previos:</b> preguntamos ¿sobre qué trataba la canción? ¿Los grupos de trabajo contarán con la misma cantidad de niños?</p> <p><b>Problematización:</b> Preguntamos ¿y qué significa para ustedes comparar?</p> <p><b>Propósito:</b> les explicamos que este día trabajaremos comparando cantidades u objetos que observamos a nuestro alrededor, y explicamos cómo lo haremos.</p>	<p>Canción “si te sientes muy feliz ”</p> <p>Preguntas</p> <p>Imágenes sobre los signos: mayor que, menor que o igual que.</p>	10
DESARROLLO	<p><b>Procesos Didácticos</b></p> <p><b>Vivencial:</b> Jugamos a las agrupaciones según un objeto que hayan cogido de su alrededor y luego comparamos las cantidades.</p> <p><b>Concreto:</b> formamos dos grupos, y le entregamos a cada grupo, bloques, ganchitos de colores maderitas y luego comparamos las cantidades.</p> <p><b>Gráfico:</b> le entregamos a cada niño, su hoja de trabajo, donde tendrán que comparar cantidades y objetos.</p> <p><b>Simbólico:</b> formaremos dos grupos, y haremos un juego en donde tendrán que comparar cantidades y objetos.</p>	<p>Ganchitos</p> <p>Bloques</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p>	30
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b> Preguntamos: ¿sobre qué tratamos el día de hoy?</p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Les gusto la clase? ¿Qué materiales utilizamos?</p>	<p>Preguntas</p>	5

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Grado/Edad: 4 años

1.2. Temporalización: 45

1.4. Nombre de la Sesión: Me divierto jugando con mis juguetes

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Motivación:</b> entonamos la canción “Bartolito”</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos ¿de qué trato la canción? ¿Por qué cada objeto que lo representábamos de manera diferente?</p> <p><b>Problematización:</b> Preguntamos ¿ustedes creen que todos los objetos son iguales?</p> <p><b>Propósito:</b> les explicamos el día de hoy trabajaremos comparando diferentes objetos que nos rodean. Y explicamos que significa comparar según la característica.</p>	<p>Canción “Bartolito”</p> <p>Preguntas</p> <p>Imágenes</p>	10
DESARROLLO	<p><b>Procesos Didácticos</b></p> <p><b>Vivencial:</b> Nos divertimos con el juego “ soy una serpiente” Les pedimos a los niños que se agrupen según el género, según la ropa que lleven buzo o uniforme , luego realizamos observaciones para que ellos nos digan cual fue el motivo que los agruparan de esa manera.</p> <p><b>Concreto:</b> le entregamos a cada grupo de trabajo ganchitos de colores, bloques donde tendrán que agrupar según la característica que ellos propongan, luego cada grupo de trabajo ira cambiando de mesita, para que pueda comparar, que es que hicieron sus compañeritos.</p> <p><b>Gráfico:</b> Le entregamos a cada niño su hoja de aplicación donde tendrá que comparar objetos. Encerrar los juguetes y marcar con una X</p> <p><b>Simbólico:</b> jugaremos por grupos de trabajo con la canción “ritmo de a gogo”, el juego consiste en que la docente le entregara a cada grupo, dos objetos, ahí los niños deberán comparar los objetos.</p>	<p>Bloques</p> <p>Tapitas de colores</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>objetos diferentes del aula.</p>	30

CIERRE	<b>Evaluación:</b> <b>Preguntamos</b> ¿De que tratamos el día de hoy? ¿La ventana será igual que la pizarra? <b>Metacognición:</b> ¿Qué materiales utilizaste clases.	Preguntas	5'
--------	--	-----------	----

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Grado/Edad: 4 años
- 1.2. Temporalización: 45´
- 1.3. Nombre de la Sesión: "Mi cuerpo no quiere parar"

### I. ANTES DE APRENDIZAJE

ANTES DEL APRENDIZAJE	
Que necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje	Que recursos o materiales se necesitan en esta actividad de aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> <li>Planificar nuestra actividad.</li> <li>Verificar si los materiales están completos.</li> <li>Ubicar los materiales en el espacio acondicionado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pandereta - pelota</li> <li>Maracas - música</li> <li>Usb - papelografo</li> <li>Parlantes - tempera</li> <li>Conos - platos tecno por</li> <li>Círculos</li> </ul>

### IV.MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

<b>CIERRE:</b>
<b>VERBALIZACION</b> ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Les gusta la actividad? ¿Que aprendieron en el día de hoy? ¿Qué parte de su cuerpo movieron? ¿Cómo se Sintieron? ¿Cómo latía su corazón?

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DEAPRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	<p>Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Motricidad.</p> <p>Comprende su cuerpo.</p> <p>Se expresa corporalmente.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>	<p>Salta los círculos con los dos pies</p> <p>Se desplaza de manera autónomo imitando a su compañero en el juego de los espejos.</p>	Lista de cotejo

## INICIO

**ASAMBLEA:** Salimos en fila al patio en forma ordenada donde los niños se sientan en círculo y se entona la canción: ‘BUENOS DÍAS AMIGOS’, luego recordaremos las normas. Como calentamiento escucharemos 5 minutos de música para movernos y bailar libremente por el patio.

## DESARROLLO

**EXPRESIÓN MOTRIZ:** Presentamos dos juegos

1. Saltando los círculos: Mostramos un ejemplo a los niños como van a realizar el juego de los círculos va a ir saltado cada círculo al terminar van a caminar en forma de zig zag girando alrededor de los conos.

2. El espejo mágico: Por parejas, de pie, mirándose de frente (como si se reflejaran ante un espejo). Uno de los niños/as representa al protagonista, y el otro niño será el espejo, que debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, como levantar el brazo derecho, brazo izquierdo, luego levanta el pie derecho, el izquierdo, girar la cabeza hacia un lado, hacia el otro, se agacha, se levanta, levanta los dos brazos. Las parejas, se irán intercambiando los roles

**HISTORIA ORAL:** Utilizaremos un juego para que los niños(a) se relajen: EL ROBOT SIN PILAS. Todos los niños (as) son robots que se van desplazando lentamente en distintas direcciones. Al principio todos tienen pilas nuevas, pero lentamente se van agotando. El profesor les irá diciendo que las pilas se van gastando, por ejemplo: ¡se están agotando las pilas de los brazos!, luego se indicarán otros segmentos hasta que el robot caiga totalmente al suelo. Posteriormente podremos recargar las pilas de los participantes.

**EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA:** Sentados en el suelo repartiremos papelografos, platitos con temperas, globos inflados, pondrán huellas en todo el papelografo de manera libre

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Grado/Edad: 4-años

1.2. Temporalización: 45´

1.3. Nombre de la Sesión: ¿Cuál es el objeto que pesa más?

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Motivación:</b> presentamos un sobre de colores y entonamos la canción ¿Qué será?</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos ¿Qué creen que habrá dentro?</p> <p><b>Problematización:</b> Preguntamos ¿ustedes saben cómo se pesan los objetos?</p> <p><b>Propósito:</b> les explicamos: el día de hoy trabajaremos comparando el peso de los objetos, luego le explicamos que es lo que se utiliza para pesar y mostraremos, el contenido del sobre de colores diciendo que eso lo utilizaremos luego.</p>	<p>Sobre de colores</p> <p>Canción ¿Qué será?</p> <p>Preguntas</p> <p>balanza</p>	10´
DESARROLLO	<p><b>Procesos Didácticos</b></p> <p><b>Vivencial:</b> jugamos a darnos vuelta en círculo agarrados de la mano luego cada niño tendrá que buscar dos objetos, un objeto que pesa más, y el otro que pese menos, luego comparamos.</p> <p><b>Concreto:</b> le entregamos a cada grupo de trabajo una balanza elaborada con material reciclado, donde los niños podrán comparar el peso de pequeños objetos. (bloques, pelotas de trapo,)</p> <p><b>Gráfico:</b> Le entregamos a cada niño su hoja de trabajo, donde tendrán que encerrar con un círculo el objeto que pesa más, y colorear lo que pesa menos.</p> <p><b>Simbólico:</b> el juego consiste en que la docente pedirá la participación de un niño por grupo, saldrán a la pizarra y se le entregara a cada uno, dos objetos ellos calculando deben decir cual pesa menos y cual pesa más, luego comparamos el peso mediante la balanza, y el que lo dijo correctamente le da el punto a su equipo.</p>	<p>Objetos de su entorno</p> <p>una balanza</p> <p>Bloques</p> <p>Pelotas de trapo</p> <p>Plumones</p> <p>Imágenes</p>	30´
CIERRE	<b>Evaluación:</b>		

	<p>Preguntamos</p> <p>¿De que tratamos el día de hoy?</p> <p>¿Qué pesara la silla o la mesa?</p> <p><b>Metacognición:</b></p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>Dialoga con sus padres de lo que realizo en clases.</p>	Preguntas	5
--	---	-----------	---

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Grado/Edad: 4-años
- 1.2. Temporalización: 45´
- 1.3. Nombre de la Sesión: explorando historias

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral.	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.	Lista de cotejo

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Motivación:</b> Empezamos cantando la canción cinco ratoncitos luego se le hace sentar a los niños en un círculo .</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos ¿de qué trato la canción? Preguntamos</p> <p><b>Propósito:</b> el propósito compartir ideas y construir sobre la historia de manera colaborativa.</p>	<p>Canción “los colores”</p> <p>Imágenes de las formas geométricas</p>	10´
DESARROLLO	<p>Mostramos tres títere y muñecos a los niños luego contamos una historia había una vez en bosque una oruguita al terminar</p> <p>Formamos grupos pequeños e invitamos que cada integrante del grupo que elijan un títere o un muñeco ,luego animamos a crear una pequeña obra de teatro improvisada usando los títeres, inventando diálogos y una historia sencilla.</p> <p>Luego damos a cada niño papel y colores.</p> <p>Y le pedimos que dibujen una escena de la historia que han creado o una historia nueva que inventen</p> <p>Luego invitamos que cada grupo a mostrar su obra de teatro breve o a contar sobre sus dibujos..</p>	<p>Cuento</p> <p>Títeres</p> <p>Papel de colores</p>	30´
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>¿De que tratamos el día de hoy?</p> <p>¿qué les gustó de la actividad?</p> <p>¿Qué materiales utilizamos? .</p>	Preguntas	5´

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Grado/Edad: 4 años

1.2. Temporalización: 45´

1.3. Nombre de la Sesión: explorando el mundo atreves de la imaginación

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Comunicación	crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Motivación:</b> cantamos la canción don juan el campesino Preguntamos ¿de qué trato la canción? ¿Cuántos animalitos tiene don juan ?</p> <p><b>Propósito:</b> Les explicamos que el día de hoy vamos a crear una historia</p>	Canción “don Juan el campesino”	10´
DESARROLLO	<p><b>Procesos Didácticos</b></p> <p>La docente narra un cuento sobre un lugar mágico y desconocido, como "El País de las Maravillas"</p> <p>Durante la narración, los niños participan actuando como personajes del cuento y haciendo sonidos que correspondan a la historia</p> <p>Luego Los niños se dividen en pequeños grupos y reciben tarjetas con imágenes de personajes, lugares y objetos fantásticos.</p> <p>Los niños crean una historia utilizando todas las tarjetas que tienen.</p> <p>Cada grupo presenta su historia de manera creativa, utilizando el lenguaje oral para narrar y describir.</p> <p>Los niños se reúnen en círculo y comparten qué fue lo que más les gustó de la sesión y por qué.</p>	Cuento Tarjetas Imágenes de personajes , objetos	30´
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b> ¿De que tratamos el día de hoy? ¿Qué hemos creado ?</p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Qué materiales utilizamos?</p>	Preguntas	5´

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Grado/Edad: 4 años

1.2 Temporalización: 45´

1.3. Nombre de la Sesión: jugando con mis juguetes que tienen la forma de una figura geométrica

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Motivación:</b> entonamos la canción soy una taza</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos ¿de qué trato la canción? ¿Por qué cada objeto que mencionábamos, lo representábamos de manera diferente?</p> <p><b>Problematización:</b> Preguntamos ¿pero ustedes creen que todos los objetos son iguales? ¿Por qué?</p> <p><b>Propósito:</b> este día trabajaremos comparando diferentes objetos que nos rodean y comparamos según las características</p>	<p>Canción “ soy una taza ”</p> <p>Realizamos Preguntas</p>	10
DESARROLLO	<p><b>Procesos Didácticos</b></p> <p>Nos divertimos con el juego “yo soy una serpiente” Les pedimos a los niños que se agrupen según la ropa que lleven puesto luego realizamos observaciones para que ellos nos digan cual fue el motivo que los agruparan de esa manera.</p> <p>le entregamos a cada grupo de trabajo ganchitos de colores, donde tendrán que agrupar según la característica que ellos propongan, luego cada grupo de trabajo ira cambiando de mesita, para que pueda comparar, que es que hicieron sus compañeros.</p> <p>Le entregamos a cada niño su hoja de aplicación donde atreves de las imágenes que comparen objetos Encerrar los juguetes y marcar con una aspa ,jugaremos por grupos de trabajo con la canción “ritmo”, el juego consiste en que la docente le entregara a cada grupo, dos objetos, ahí los niños deberán comparar los objetos de acuerdo a la forma si es circulo , cuadrado , o triangulo .</p>	<p>Bloques</p> <p>Ganchitos de colores</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Objetos con formas</p>	30

CIERRE	<p><b>Evaluación:</b>  Preguntamos  ¿De que tratamos el día de hoy?  ¿La ventana será igual que la pizarra?</p> <p><b>Metacognición:</b>  ¿Qué materiales utilizamos?  Dialoga con sus padres sobre lo que realizo en clases.</p>	Preguntas	5
--------	---	-----------	---

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Grado/Edad: 4 años

1.2. Temporalización: 45´

1.3. Nombre de la actividad: Me divierto con la salta soga

#### I. ANTES DE APRENDIZAJE

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
<b>Que necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje</b>	<b>Que recursos o materiales se necesitan en esta actividad de aprendizaje</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Planificar nuestra actividad.</li> <li>Verificar si los materiales están completos</li> <li>Ubicar los materiales en el espacio acondicionado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imágenes</li> <li>Soga</li> <li>Hojas</li> <li>Lápiz</li> <li>Colores</li> </ul>

### II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Participa activamente jugando con la soga.	Guía de observación

### MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

<b>INICIO</b>
<p><b>ASAMBLEA:</b> Los niños salen en forma ordenada al patio, se ubican en semicírculo y en asamblea dialogamos sobre lo que se va a realizar recordamos las normas para el taller de psicomotricidad.</p> <p>Se les propone el tema a trabajar, “el día de hoy vamos a saltar la soga”</p>
<b>DESARROLLO</b>
<p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b> Invitamos a los niños que se desplacen por el patio dando palmadas: arriba al frente y a un lado, caminando, saltando, corriendo por medio del toque del pito los niños cambian de dirección, y así repetidas veces sin chocarse con ningún compañero. Los niños observan la soga, pedimos a</p>

un niño voluntario que nos enseñe como se salta la soga. Se les reparte a cada niño una soga y se colocaran en filas y bien separados para que puedan saltar con su soga. Los niños practican a saltar la soga, la docente apoya aquellos que no pueden y se les hace muy difícil. Luego de saltar, les preguntamos a los niños ¿Qué más podemos hacer con las sogas?, ¿Solo podemos saltar? Los niños realizan todo lo que proponen sus compañeros.

**HISTORIA ORAL:** Realizamos preguntas que les pareció difícil o fácil saltar la soga, ¿Qué parte de su cuerpo han utilizado?

**EXPRESIÓN GRÁFICO PLASTICA:** Se les entrega hojas donde cada niño dibujara como jugaron con la soga

**CIERRE:**

**VERBALIZACION**

Se les pregunta a los niños: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué materiales utilizaron hoy? ¿Les gusto la actividad realizada? ¿Cómo se sintieron?

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Grado/Edad: 4 años

1.2 Temporalización: 45´

1.3. Nombre de la Sesión: formamos figuritas con palitos de colores de baja lengua

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	Estrategia	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Motivación:</b> Entonamos la canción la canción 5 ratocitos.</p> <p><b>Saberes previos:</b> preguntamos ¿sobre qué trataba la canción? ¿Los grupos de trabajo contarán con la misma cantidad de niños?</p> <p><b>Problematicación:</b> Preguntamos ¿Que figurita podemos formar con los palitos?</p> <p><b>Propósito:</b> les explicamos que este día trabajaremos con los palitos de colores</p>	Canción “5 ratoncitos”	10
DESARROLLO	<p><b>Procesos Didácticos</b></p> <p><b>Vivencial:</b> Jugamos a las agrupaciones según el color de los palitos</p> <p><b>Concreto:</b> formamos dos grupos, y le entregamos a cada grupo los</p> <p><b>Gráfico:</b> le entregamos a cada niño una cartulina A4, donde ellos tendrán que ir creando una figurita con los palitos y pegarlo en sima de la cartulina .</p> <p><b>Simbólico:</b> Cada grupo tendrá que ir mostrando que figura a formado con los diferentes palitos de colores</p>	Palitos de colores Cartulina A4	30
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b> Preguntamos: ¿sobre qué tratamos el día de hoy?</p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Les gusto la clase? ¿Qué materiales utilizamos?</p>	Preguntas	5

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Grado/Edad: 4 años

1.2 Temporalización: 45´

1.3. Nombre de la Sesión:

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	Estrategia	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Motivación:</b> Entonamos la canción la canción 5 ratocitos.</p> <p><b>Saberes previos:</b> preguntamos ¿sobre qué trataba la canción? ¿Los grupos de trabajo contarán con la misma cantidad de niños?</p> <p><b>Problematización:</b> Preguntamos ¿Que figurita podemos formar con los palitos?</p> <p><b>Propósito:</b> les explicamos que este día trabajaremos con los palitos de colores</p>	Canción “5 ratoncitos”	10
DESARROLLO	<p><b>Procesos Didácticos</b></p> <p><b>Vivencial:</b> Jugamos a las agrupaciones según el color de los palitos</p> <p><b>Concreto:</b> formamos dos grupos, y le entregamos a cada grupo los</p> <p><b>Gráfico:</b> le entregamos a cada niño una cartulina A4, donde ellos tendrán que ir creando una figurita con los palitos y pegarlo en sima de la cartulina .</p> <p><b>Simbólico:</b> Cada grupo tendrá que ir mostrando que figura a formado con los diferentes palitos de colores</p>	Palitos de colores Cartulina A4	30
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b> Preguntamos: ¿sobre qué tratamos el día de hoy?</p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Les gusto la clase? ¿Qué materiales utilizamos?</p>	Preguntas	5

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Grado/Edad: 4años

1.2 Temporalización: 45´

1.3. Nombre de la Sesión : Jugando con las palabras

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral.	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	Estrategia	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Motivación:</b> Entonamos la canción Todos los patitos se fueron a nadar Luego mostramos tarjetas con imagen</p> <p><b>Saberes previos:</b> preguntamos ¿sobre qué trataba la canción?</p> <p><b>Problematización:</b> Preguntamos</p> <p><b>Propósito:</b> les explicamos que este día trabajaremos El juego de palabras</p>	<p>Canción “todos los patitos se fueron a nadar” imagen Preguntas</p>	10
DESARROLLO	<p><b>Procesos Didácticos</b> Reunimos a los niños en un círculo y mostramos la tarjeta con la imagen de un perro. Mostrar una tarjeta con una imagen de un perro. Pedir a los niños que digan palabras relacionadas como "perro", "perrito", "ladrido", Dar a cada niño una tarjeta con una palabra y pedirles que creen una historia corta usando esa palabra como adivinanzas</p>	Imagen perro	30
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b> Preguntamos: ¿sobre qué tratamos el día de hoy?</p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Les gusto la clase? ¿Qué materiales utilizamos?</p>	Preguntas	5

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Grado/Edad: 4 años

1.2 Temporalización: 45´

1.3. Nombre de la Sesión : aprendo las vocales jugando

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	.Obtiene información del texto oral.	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	Estrategia	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p><b>Motivación:</b> Entonamos la canción las vocales Luego mostramos tarjetas con imagen</p> <p><b>Saberes previos:</b> preguntamos ¿sobre qué trataba la canción?</p> <p><b>Problematización:</b> Preguntamos</p> <p><b>Propósito:</b> Mostrar las cartulinas grandes con las letras A, E, I, O, U y explicar qué son las vocales</p>	<p>Canción “todos los patitos se fueron a nadar” imagen Preguntas</p>	10
DESARROLLO	<p><b>Procesos Didácticos</b> Mostramos imágenes de objetos que comiencen con cada vocal. Pedimos a los niños que asocien cada imagen con la vocal correspondiente. Damos a los niños papel y materiales de arte para crear collages usando recortes de revistas que representen objetos que empiecen con cada vocal. Luego los niños presentan la creación de cada uno de ellos expliquen sus collages al grupo, identificando las vocales utilizadas en cada imagen.</p>	Imagen perro	30
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b> Preguntamos: ¿sobre qué tratamos el día de hoy?</p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Les gusto la clase? ¿Qué materiales utilizamos?</p>	Preguntas	5