



**“FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN”**

**EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS
NIÑOS DE 03 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PARTICULAR JESÚS MI BUEN PASTOR DE VILLA
PEDREGAL GRANDE, CATACAOS - 2018**

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

AUTOR

ANASTACIO RIVAS, MARIA IRMA

ORCID: 0000-0001-6057-7854

ASESOR

UCEDA BAYONA YANIRA LISSET

ORCID: 0000-0001-9667-420X

PIURA-PERÚ

2020

1.- Título

**EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS
DE 03 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JESÚS MI
BUEN PASTOR VILLA PEDREGAL GRANDE, CATACAOS-
2018**

2.- Equipo de trabajo

AUTOR

Anastasio Rivas, María Irma

ORCID: 0000-0001-6057-7854

Universidad católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado, Sede Piura-Perú

ASESOR

Uceda Bayona Yanira Lisset

ORCID: 0000-0001-9667-420X

Universidad Los Ángeles de Chimbote, de Educación y Humanidades, Escuela
Profesional de Educación, Piura -Perú

JURADO

Domínguez Martos, Rosa María

ORCID N° 0000-0002-8255-3009

Collantes Cupén, Cecilia

ORCID N° 0000-0002-0167-7481

Barranzuela Cornejo, Delia Fabiola

ORCID N° 0000-0003-4762-6919

3.- firma del jurado y asesor

Dra. Domínguez Martos, Rosa María

Presidente

Collantes Cupén, Cecilia

Miembro

Barranzuela Cornejo, Delia Fabiola

Miembro

Uceda Bayona Yanira Lisset

Asesor

4 Dedicatoria y agradecimiento

Dedicatoria

A Dios, en primer lugar, por darme la vida,
Y las fuerzas para continuar mis estudios, a
Mi esposo Duver Zapata por el gran apoyo
Incondicional que me da día a día en mi vida
Familiar y profesional.

A mis padres e hijos, por los valores
Inculcados en mi vida, por el apoyo moral
Y por sus palabras de aliento.

Agradecimiento

A la universidad Católica Ángeles de Chimbote

Por su metodología que aplico en nuestra carrera.

Al personal docente de la I.E “Jesús mi Buen Pastor”

Por ayudarme al lograr mis metas.

Porque su apoyo fue primordial.

E hicieron posible la culminación de la investigación.

A la Directora de la Institución Educativa

Particular “Jesús el Buen Pastor”,

Pedregal Grande, Catacaos - 2018,

Por brindar todo el apoyo en la investigación.

5 Resumen y abstract

Resumen

En las visitas a la Institución Educativa Particular “Jesús mi Buen Pastor”, se identificó la escasa creatividad de los estudiantes de 3 años nivel inicial, que limita el desarrollo de sus aprendizajes. Por este motivo, la investigación se plantea: ¿De qué manera el juego libre como estrategia didáctica desarrolla la creatividad, en los niños de 03 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande 2018? Se trabajó como objetivo general: Determinar de qué manera el juego libre como estrategia didáctica desarrolla la creatividad en los niños de 3 años. Así mismo se asumió el diseño pre experimental con aplicación de Pre test y Post Test, con un solo grupo de trabajo. Con una muestra de 20 estudiantes. Se utilizó como instrumento una lista de cotejo y la técnica de la observación directa. Se usó Excel 2016 y SPSS v 25.0. Como resultados al comparar los datos obtenidos antes y después de aplicar la propuesta de intervención, la capacidad de creatividad respecto al nivel Logrado se incrementó significativamente de cero al 65%, el nivel Proceso se mantuvo en un 6% y el nivel Inicio se redujo del 70% al 5%. Se pudo concluir que la estrategia docente, ejecutada es un elemento muy cercano a la realidad del estudiante de 3 años como es el juego libre, lo que posibilitó que los niños desarrollarán las dimensiones de originalidad, fluidez y flexibilidad y con ello mejorarán su capacidad de creatividad.

Palabras clave: Creatividad; juego libre, nivel inicial.

Abstract

In the visits to the Private Educational Institution “Jesús mi Buen Pastor”, the low creativity of the 3-year-old students was identified, which limits the development of their learning. For this reason, the research arises: In what way does free play as a didactic strategy develop creativity in children of 03 years of the Private Educational Institution Jesús Mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande - 2018?. The general objective was: Determine how free play as a didactic strategy develops creativity in 3-year-old children. Likewise, the pre-experimental design was assumed with the application of Pre test and Post Test, with a single work group. With a sample of 20 students. A checklist and direct observation technique were used as an instrument. Excel 2016 and SPSS v25.0 were used. As results when comparing the data obtained before and after applying the intervention proposal, the creativity capacity with respect to the achieved level increased significantly from zero to 65%, the Process level remained at 6% and the Start level decreased from 70% to 5%. It was possible to conclude that the teaching strategy, executed is an element very close to the reality of the 3-year-old student, such as free play, which made it possible for children to develop the dimensions of originality, fluency and flexibility and thereby improve their ability to creativity.

Keywords: Creativity; free play, initial level.

6. Contenido

1. Título.....	ii
2. Equipo de trabajo	iii
3. Hoja de firma de jurado y asesor.....	iv
4. Dedicatoria y agradecimiento	v
5. Resume y abstrac	vii
6. Contenido	ix
7. Índice de tablas	xi
8. Índice de figuras	xii
Capítulo I: Introducción	13
Capítulo II: Revisión de la literatura.....	17
2.1 Antecedentes de investigación.....	17
2.2 Marco Teórico.....	23
2.2.1. El juego libre.....	23
2.2.1.1.El juego.....	23
2.2.1.2.Teorías del juego.....	24
2.2.1.3.El juego libre.....	25
2.2.1.4.Tipos de juego.....	26
2.2.1.5.Funciones del juego.....	28
2.2.1.6.Características del juego en Educación Inicial.....	29
2.2.1.7.Características del juego libre en los sectores.....	29
2.2.2. La creatividad.....	29
2.2.2.1. Concepto de creatividad.....	29
2.2.2.2. Teoría de la creatividad.....	31
2.2.2.3. Las ventajas de la creatividad.....	32
2.2.2.4. El proceso creativo.....	33
2.2.2.5. Factores que indican el desarrollo de la creatividad.....	33
Capítulo III: Hipótesis.....	36
3.1. Hipótesis General.....	36
3.2. Hipótesis Específicas.....	36
Capítulo IV: Metodología.....	37
4.1 Diseño de la investigación.....	37

4.2 Población y muestra:.....	38
4.3. Definición y operacionalización de variables.....	40
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	41
4.5. Plan de análisis de datos.....	41
4.8. Matriz de consistencia.....	43
4.9 Principios éticos.....	44
Capítulo V: Resultados.....	45
5.1. Resultados por objetivos.....	45
5.2. Análisis de resultados.....	54
5.3. Contrastación de Hipótesis.....	56
Capítulo VI: Conclusiones.....	57
Aspectos complementarios.....	58
Referencias bibliográficas.....	59
Anexos.....	61
Anexo 1 Validación de instrumento.....	65
Anexo 2 Matriz de instrumento de medición de la Creatividad –pres test.....	67
Anexo 3 Matriz de instrumento de medición de la creatividad –pos test.....	68
Anexo 4 Evidencias fotográficas	69
Anexo 5 Autorización para el desarrollo de la investigación.....	70
Anexo 6 Sesiones de aprendizaje.....	71

7. Índice de tablas

Tabla 1. Distribución de la Población de los estudiantes de 3 años de la I.E.P “Jesús mi Buen Pastor” Pedregal Grande, Catacaos – 2018.....	39
Tabla 2. Variable Creatividad Pre Test.....	45
Tabla 3. Dimensión Originalidad Pre test.....	46
Tabla 4. Dimensión Fluidez Pre Test	47
Tabla 5. Dimensión Flexibilidad Pre Test.....	48
Tabla 6. Variable Creatividad Post Test.....	49
Tabla 7. Dimensión Originalidad Post test.....	50
Tabla 8. Dimensión Fluidez Post Test	51
Tabla 9. Dimensión Flexibilidad Post Test.....	52
Tabla 10 Variable creatividad Pre Test y Post Test.....	53

8. Índice de figuras

Figura 1. Variable Creatividad Pre Test.....	45
Figura 2. Dimensión Originalidad Pre test.....	46
Figura 3. Dimensión Fluidez Pre Test.....	47
Figura 4. Dimensión Flexibilidad Pre Test.....	48
Figura 5. Variable Creatividad Post Test.....	49
Figura 6. Dimensión Originalidad Post test.....	50
Figura 7. Dimensión Fluidez Post Test.....	51
Figura 8. Dimensión Flexibilidad Post Test.....	52
Figura 9 Variable creatividad Pre Test y Post Test.....	53

Capítulo I: Introducción

Una de las realidades que no se considera en las instituciones educativas a nivel internacional es el fortalecimiento de la creatividad en los primeros años del niño, generando una problemática cuando los niños son promovidos del nivel inicial al primario, pues la mayoría de ellos son poco comunicativos y muestran temores al emitir sus pareceres, de igual manera en el ámbito nacional se puede evidenciar, que un gran número de docentes del nivel inicial no cuenta con una preparación para desarrollar la creatividad, teniendo como referencia que el estudiante es el centro del aprendizaje. En otras palabras las maestras no son conscientes que la creatividad es una capacidad que se debe trabajar de manera permanente en sus sesiones de aprendizaje, pues esta capacidad da lugar a algo nuevo, que puede ser un producto, una técnica, una forma de ver la realidad, es decir romper los estereotipos tradicionales, que suelen encasillarnos en conceptos que en ocasiones están limitados de sus contenidos. (Gervilla, 2016)

La investigación denominada el juego libre como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor de la Villa Pedregal Grande, Catacaos- 2018; quiere dar solución a la problemática que presentan los niños que son callados, tímidos, poco sociables, no participan en clase y al momento de jugar tienden a aislarse, es decir que no expresan su creatividad durante el juego libre, dicha situación no ha sido considerada tanto por el personal directivo como docente, pues siempre se ha considerado el mito que por ser de zona rural, luego a mayor edad expresarán su creatividad; desestimando de este modo proyectos de innovación.

En este estudio, la caracterización del problema se ha trabajado a través de la observación directa y el dialogo con los niños de la Institución Educativa Particular Jesús

Mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande -Catacaos. Donde se puede verificar las limitaciones en la capacidad de creatividad como al momento de jugar, pues los niños no participaban de clases, sus pocas respuestas son cortas y repetitivas, lo que dice el primer compañero se repite en cadena, así mismo tienden a cubrirse con las manos la cara y mirar al suelo, por otro lado, repiten de manera mecánica lo que su maestra les enseña; responden todos en coro y cuando la docente interroga de manera personal al niño, éste asume un silencio. Al momento de jugar de manera libre un gran número de niños suele sentarse y esperar que pase este momento, son pocos los que se arriesgan a jugar de manera libre. (Bartlett, 2015)

No hay que perder de vista que los padres han transferido la responsabilidad de la formación de sus hijos exclusivamente a la escuela, institución que actualmente se ha visto afectada por diversos factores climáticos tanto en su infraestructura como con sus materiales educativos y la capacitación de los docentes. Se puede constatar que la mayor parte del material educativo estructurado está en desuso. Así mismo las maestras no cuentan con un conjunto de estrategias lúdicas que desarrollen la creatividad de los niños del nivel inicial, pues han direccionado su práctica docente solo al desarrollo cognitivo de sus estudiantes, asignándoles un conjunto de tareas y desestimando las estrategias que generen un desarrollo de la creatividad.

En otras palabras, en la Institución Educativa Particular “Jesús mi Buen Pastor”, se ha identificado la escasa creatividad de los estudiantes de 3 años nivel inicial, que limita básicamente el desarrollo de sus aprendizajes. Por esto el presente trabajo plantea la siguiente interrogante: ¿De qué manera el juego libre como estrategia didáctica desarrolla la creatividad en los niños de 03 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande - 2018?

Para dar respuesta a esta interrogante se trabajará el objetivo general: Determinar de qué manera el juego libre como estrategia didáctica desarrolla la creatividad, en los niños de 03 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande- Catacaos en el año 2018.

La investigación se justifica desde el plano teórico, porque busca dar énfasis a la concepción que se tiene del juego libre como estrategia didáctica en referencia a otras investigaciones del nivel inicial, así mismo retoma como conocimiento de causa la aplicación del juego libre para desarrollar la creatividad en los niños de 3 años del nivel inicial. Metodológicamente, la investigación aportó un instrumento debidamente validado por los expertos cómo se desarrolla la creatividad de los niños de 3 años del nivel inicial. En el aspecto social, la investigación beneficia de manera directa el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 0 años del nivel inicial, niños que podrán ser más eficaces, originales y flexibles en el desarrollo de sus actividades. Desde el plano curricular se incrementó las mejoras en el nivel inicial, pues la propuesta podrá ser considerada como parte de la programación curricular del nivel inicial.

La metodología de la investigación es de un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, utilizando como técnica la observación directa cuyo instrumento de recojo de información es la lista de cotejo, así mismo se trabajó con una muestra de 20 estudiantes. Por otro lado, se planificó y ejecutó un conjunto de sesiones de aprendizaje direccionadas al uso del juego libre como alternativa para desarrollar la creatividad, es decir que pueda dar respuestas originales y rápidas, así mismo juegue y respete las opiniones de los demás evidenciando su flexibilidad y fluidez.

Entre los resultados logrados en la investigación tenemos que al comparar los resultados obtenidos en el pre test y el post test, puede constatar una mejora en el desarrollo

de la creatividad de los estudiantes de 3 años, pues al comparar los resultados obtenidos antes y después de ejecutar el juego libre como estrategia didáctica, el nivel Inicio se redujo del 70% al 5%, el nivel Proceso se mantuvo en el 30% y el nivel Logrado se incrementó de cero al 65%. En un primer momento la evaluación efectuada antes de la aplicación del juego libre como estrategia didáctica, los estudiantes manifestaron un desarrollo de la creatividad en nivel de inicio significativo, pues tenían limitaciones para proponer nuevos juegos, no manifiestan sus ideas de manera fluida, no dialogan al momento de jugar, no aceptan sugerencias de sus amigos, no proponen nuevas reglas de juego y no escuchan las consignas del juego para su creatividad. En un segundo momento al hacer la evaluación después que se aplicó la estrategia didáctica, se evidenció un desarrollo de la creatividad en el nivel Logrado significativo, manifestando que, en las tres dimensiones: originalidad, fluidez y flexibilidad, los estudiantes de 3 años lograron el objetivo de aprendizaje en la línea de tiempo establecido. Finalmente al comprar los resultados obtenidos antes y después de aplicar la estrategia didáctica se pudo lograr que la capacidad de la creatividad de los estudiantes de 3 años se desarrolló significativamente, pues se pudo constatar alumnos más participativos, proponen nuevos juegos y sus reglas, evidenciando una mejora sustancial en la creatividad.

Capítulo II: Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

Internacionales

Vera (2018) para obtener el grado de licenciada en Educación, trabajo su tesis titulada: “Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de la etapa preescolar del Centro de Educación inicial el Clavelito año lectivo 2016 y 2017, Ecuador”, tiene como propósito diseñar un conjunto de estrategias para desarrollar la creatividad en los niños del Centro de Educación inicial el Clavelito. La metodología utilizada es la de tipo investigación acción, pues por medio de un plan de intervención se busca el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. Entre sus conclusiones tenemos: El juego es muy importante en el aprendizaje, y que fomenta la socialización, la diversión y las reglas morales, por otro lado, este proyecto fue muy beneficioso, ya que ayudó a engrandecer los conocimientos cómo se puede desarrollar la creatividad en los niños del Centro de Educación Inicial el Clavelito. El juego que se ejecutó ayudó a los niños a expresarse y encarar sus sentimientos, en tal sentido que todas las estrategias se orientaron para que la creatividad aparezca de manera espontánea en los niños. Finalmente, las docentes de este Centro Infantil se beneficiaron con las actividades lúdicas, estrategias y juegos diseñados en las propuestas, pues las mismas maestras trabajaron en el desarrollo de la creatividad en los niños.

Vera, D (2017) desarrolló su investigación denominada: “El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 y 3 años de edad del C.I.B.V Emblemático Chorledeg periodo lectivo 2016-2017”, presentada a la Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca – Ecuador. Asumió como objetivo: La importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 2 a 3 años. La metodología empleada es la cuasi

experimental, es decir que se aplicó una prueba de entrada y otra de salida. Entre sus conclusiones tenemos: Que el desarrollo de la creatividad está relacionado directamente con la atención, motivación y el fortalecimiento de capacidades y habilidades que los estudiantes necesitan a lo largo de la vida. Una segunda de conclusión es que el juego se relaciona directamente con el pensamiento creativo del alumno. Finalmente, el juego fortalece las relaciones interpersonales, así como la psicomotricidad y la expresión oral.

Navarro (2015) con su investigación para obtener su licenciatura en Educación Inicial, titulada: “Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años presentada a la Universidad Estatal de Milagro de Ecuador”. Se planteó como objetivo general: Analizar la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015. Entre sus conclusiones plantea que urge la necesidad de fortalecer el rol de los profesores y los alumnos en el proceso de aprendizaje del nivel inicial. Otra conclusión es propiciar acciones creativas en los niños para generar una conciencia aplicada y la autoevaluación. Finalmente, si los niños no tienen acceso al juego se ven perjudicados en el desarrollo de sus competencias y capacidades.

Nacionales

Torrejón (2018) para obtener su tesis el título de segunda especialidad en didáctica de Educación Inicial, denominada “Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas”. El diseño que se utilizó en la investigación fue el descriptivo y se planteó como objetivo general: Determinar el nivel de creatividad de los niños de la I.E. Inicial N° 109 del distrito de Jazán – Bongará - Amazonas. Entre sus conclusiones podemos mencionar: Los niveles de creatividad que manifiestan los

alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 109 – Jazán, de un total de 15 niños presentan nivel bajo un 60%, nivel medio 20% y nivel alto 20%, por consiguiente, se necesita que el profesor aplique estrategias eficientes para desarrollar la creatividad en los niños. En un segundo lugar el test de creatividad en pre- escolares basado en el test de Torrance es pertinente porque está elaborado en base a un estudio diagnóstico y a la vez se adecua a la realidad de los estudiantes.

García (2015) su tesis para obtener el título de licenciatura en Educación, denominado: “El juego libre en el aprendizaje de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino – Lima, Perú 2015”, tiene como objetivo: Determinar el componente predominante del aprendizaje durante el juego libre. La metodología empleada para la elaboración de esta investigación está relacionada al enfoque cuantitativo; es una investigación básica sustantiva de nivel descriptivo. El diseño fue descriptivo simple. La investigación llegó a las siguientes conclusiones: Los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino presentan predominancia en el componente dimensión cognitiva con respecto al juego libre. Así mismo se encontró que en esta dimensión, el 50% de los estudiantes se ubican en un nivel superior comparado con las otras dimensiones; seguido de la dimensión motora, cuyo logro es de 36.7%; en la dimensión social solo el 13% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro, mientras que la dimensión creativa alcanzó un 3.3% de logro. Asimismo, el estudio alinea al juego libre como un momento pedagógico importante e indispensable en el aula, debido que favorece el desarrollo integral del niño. Debe practicarse de manera diaria en el aula, brindándole el tiempo y espacio necesarios para su ejecución; de esta manera se asegurarán el desarrollo de las diversas habilidades del niño.

Cuba (2015) con su investigación para obtener el título de licenciatura en

educación, denominada: “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara”. Asume como objetivo: Determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años. El tipo de investigación que se trabajó es descriptivo – correlacional, y su diseño es no experimental transversal correlacional. Entre sus conclusiones tenemos; Que existe una relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años, por otro lado, existe la relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez, flexibilidad, originalidad en los niños de 5 años. Así mismo, hay una correspondencia entre la hora del juego libre y el crecimiento de la sensibilidad ante la problemática de los niños que son parte del estudio.

Regionales

Figuroa (2018) para obtener su tesis con el título de licenciatura en educación inicial, denominada: “Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años -Institución Educativa Privada Santa Ana - 2018”. La investigación tiene como objetivo general: Determinar en qué medida el juego libre en sectores promueven la autonomía en niños de cuatro años de la I.E.P. “Santa Ana”. La investigación es de diseño pre experimental con un solo grupo; pretende comprobar el grado de efectividad de las estrategias lúdicas mediante su diseño pre y post test con un solo grupo, a quien se le aplicaron las estrategias lúdicas en los sectores. Entre sus conclusiones tenemos: Que se midió el nivel de Autonomía a los niños por medio de una lista de chequeo de logros pedagógicos, donde el puntaje obtenido en el Pre-Test indican que la mayoría de los niños están en el nivel de inicio, demostrando poco desarrollo de su Autonomía como dificultades al ponerse el mandil, al abrir los tapers de la lonchera, ir al baño solos, ordenar los juguetes, a solucionar problemas, a tomar sus propias decisiones, entre otros.

Al comparar los resultados del Pre y Post Test los puntajes logrados nos informan el logro que los niños evidencian al desarrollar el programa juego libre en sectores: “Yo lo puedo lograr”. En el Pre-Test, se precisó que los niños se ubican en nivel de inicio, evidenciando escaso desarrollo de su Autonomía. En el Post-Test, todos los niños se ubican en el nivel logrado evidenciando que la ejecución de la estrategia juego libre en sectores: “Yo lo puedo lograr” ayudó en el desarrollo de la autonomía.

Sandoval (2017) con su tesis para obtener el título de licenciatura en Educación Inicial, denominada: “El desarrollo de la creatividad a través del juego - trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura. Se planteó como objetivo: Diagnosticar el desarrollo de la creatividad a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de edad. Respecto al enfoque de la investigación es cuantitativo de tipo descriptiva; con un diseño descriptivo simple. Entre sus conclusiones podemos mencionar: Que más del 50% del total de educandos se encuentra en proceso con referencia al desarrollo de la creatividad, esto en las primeras semanas. Posteriormente gracias a la ejecución del juego – trabajo se logró revertir los resultados encontrados en el diagnóstico, pues los niños gracias al juego de construcción pueden reflejar o dar a conocer sus ideas creativas.

Sosa (2016) con su tesis para obtener el título de licenciatura en educación inicial, denominada: “Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 604 Talara – 2014”. Plantea el objetivo: Determinar acciones lúdicas basadas en el enfoque colaborativo, orienta el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años. De diseño pre- experimental, entre sus resultados tenemos: Que los estudiantes mejoraron sus niveles de creatividad gracias a las estrategias aplicadas respectivamente. Así mismo se estableció

la diferencia en el aprendizaje tanto antes como después de la aplicación de estrategias. Gracias a ello, se puede afirmar que los juegos son importantes para el desarrollo de las habilidades que se relacionan con la creatividad de los niños del nivel inicial.

2.2 Marco teórico

2.2.1. El Juego Libre

2.2.1.1 Definición del juego

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar frecuentemente junto con la expresión actividad lúdica.

Para acercarnos más a la cuestión que nos interesa se van a exponer las diversas definiciones y enfoques que tradicionalmente se dan sobre el juego.

Según Montero (2017) nos dice que "El juego es una actividad, además de lúdica, recreativa y placentera, importante para el desarrollo del niño". Por medio del juego, los niños fortalecen tanto sus habilidades físicas, motrices y técnicas; así como también tácticas propias de los distintos juegos deportivos; así mismo descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos; además desarrollan su mundo emocional y social.

El juego es una realidad de suma importancia para el desarrollo integral del ser humano. Así mismo su praxis desarrolla la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. La mayoría aprendimos a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural por medio del juego.

Esto conlleva que la práctica lúdica posibilita al niño conocer el mundo; fortalecer su motricidad, imaginación, inteligencia y creatividad; así mismo permite interactuar con otros; sentirse bien emocionalmente; divertirse y disfrutar en su tiempo de ocio (Garrido, 2015).

El juego se puede conceptualizar como una acción placentera, libre y espontánea que se realiza con el fin de disfrutar, y ayuda al niño a conocerse a sí mismo, a relacionarse

con los otros y entender el mundo que le circunda.

Como se puede observar, son muchos los puntos de vista desde los que se analiza el acto de jugar y muchos los autores que han aportado sus ideas para la evolución y transformación del concepto de juego, pero sin embargo sigue sin haber una interpretación única del fenómeno lúdico.

Si queremos ver el juego desde la mirada del niño, se puede decir que es una aventura tanto creativa como lúdica, ya que desde que el niño nace presenta la iniciativa de conocer su entorno exterior, pero también siente la extrañeza de dejar el seno materno, por ello urge la necesidad de conocer un conjunto de estrategias que le posibiliten adecuarse a los nuevos retos. Lógicamente que en un primer lugar le cuesta trabajo al niño hacer uso de estrategias lúdicas, pero al final dado el carácter placentero del juego termina involucrándose más.

2.2.1.2 Teorías del juego

a) Teoría del pre ejercicio de Karl Groos

Según este autor, la niñez es una etapa donde el ser humano se adiestra bien para cuando sea adulto; y lo hace por medio del juego imitando las funciones que ejecutará cuando llegue a adulto. En otras palabras, por imitación los niños representan en sus juegos los distintos roles que les ayudarán posteriormente en su vida diaria. Esto implica que jugando el niño se adiestra para la vida futura (Gallardo, P. y Fernández, J, 2015).

Según Gallardo, P. y Fernández, J (2015) Groos por un lado remarca la importancia del juego para desarrollar tanto las habilidades como capacidades que darán lugar a que el niño pueda desempeñarse con autonomía cuando sea adulto. Este autor por otro lado nos dice que cuando el niño juega lo hace como una prefiguración a su actividad adulta, por lo tanto, el juego es una manera de pre ejercicio de las funciones mentales y de los instintos.

b) Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède

Según Navarro (2015) Claparède afirma que el juego busca fines imaginarios, que dan satisfacción a las tendencias cuando el entorno presenta dificultades para lograrlo. En este sentido el juego se convierte en el refugio donde se sacian los deseos de jugar con lo que no está permitido, por ejemplo, de interactuar como un adulto. En otras palabras, el juego es una realidad abierta a la imaginación, lo que da lugar a que el juego cumpla su función simbólica y así dar el protagonismo a los niños que es negado por la sociedad.

2.2.1.3 El juego libre

El Minedu (2016) nos dice que el juego libre es una realidad natural y agradable que no se impone o dirige. Da lugar a que los niños grafiquen lo que se encuentra en su entorno, establecer maneras de comunicación e incrementar formas del lenguaje verbal y no verbal, es así que mediante la comunicación se generan realidades ficticias y se comparte con los demás; así mismo se conocen medios para la socialización y esto gracias a las normas que asumen cada uno de los juegos, también ratifica su identidad considerando sus particularidades e interés individuales como parte de una sociedad.

El juego libre para el infante debe ser entendido sin ningún tipo de presión, respetar su ritmo de actividad, aquí el infante puede dejar salir sus emociones al realizar acciones de manera individual o grupal donde desarrollarán habilidades motoras, comunicativas, sociales y cognitivas. Por hecho es de vital importancia que la docente del nivel inicial garantice condiciones óptimas dentro y fuera del aula.

El mismo Minedu (2016) nos dice que “desde las distintas leyes que reglamentan la política educativa en el Perú, el juego libre es una realidad nuclear en la labor educativa y se busca que los estudiantes compartan las actividades lúdicas.

El Ministerio de Educación nos dice que el juego libre nace de la naturaleza del

infante, es la maestra quien dará las condiciones para que los niños entiendan e investiguen su realidad circundante, en este sentido prepara el ambiente, los materiales y los espacios, así mismo da seguridad y afecto cuando sea necesario. La maestra puede estimular la actividad del niño; sin embargo, es el niño quien la dirige. Cabe también anotar que los niños suelen manejarse de acuerdo al grado de madurez y a su iniciativa. Por consiguiente, el juego libre según el Minedu se origina en sectores, lógicamente debe ser un lugar de suma tranquilidad.

En este sentido se puede decir que el tiempo del juego libre en los espacios señalados en el aula, los estudiantes se dirigen a los sectores de manera espontánea, donde se desarrolla el pensamiento representativo, creativo, la interacción social con sus compañeros con sus pares y la autonomía. Por otro lado, también se trabaja el uso adecuado de los materiales educativos, donde se ejecutan acciones tanto individuales como grupales.

2.2.1.4 Tipos de juego

Según el MINEDU (2016), existen distintas clasificaciones que los niños realizan libremente. Así propone la siguiente clasificación:

a) El juego motor

Está referido al movimiento y a la vivencia con su propia corporeidad, así como también a las emociones que éste pueda originar en el niño. Así por ejemplo Brincar en un pie, tirar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Hay que decir que los niños de menor edad gozan en demasía con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una edad en la cual buscan experimentar y lograr el dominio de su entidad corporal. Por otro lado, cuentan con la energía que se utiliza realizando diversos y variados desplazamientos. Es importante que el niño practique juegos de tipo motor en espacios al aire libre, donde exista el espacio requerido para ejecutar todos los

desplazamientos que quiera realizar. (Minedu, 2016)

b) El juego cognitivo

Este tipo de juego trabaja mucho la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo nace cuando el niño establece en ligazón con objetos de su realidad más cercana donde pone énfasis a la exploración y manipulación. Posteriormente el niño toma interés en el resolver retos donde está de por medio la utilización de la inteligencia y ya no solamente la manipulación de los objetos. Por ejemplo, si tiene tres cubos busca elaborar una torre con dicho material, coger un objeto con un palo, los juegos de mesa como ludo o demonio de la memoria (Minedu, 2016)

c) Juego social

Según el Ministerio de Educación (2016) aquí se trabaja mucho la alteridad, es decir la relación con otra persona como objeto de juego del niño. Son ejemplos de juegos sociales que se dan en distintas edades de los niños: Cuando un niño juega con los dedos de su madre o su cabellera; habla impostando la voz; se divierte a las escondidas, entre otros juegos.

En lo que respecta los niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. No olvidemos que los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Así mismo ayudan al niño a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial; digamos que se genera de alguna manera un sistema de pertenencia

d) Juego simbólico

Establece la habilidad de cambiar objetos para crear situaciones y realidades

ficticios, sustentados en la realidad, la ficción y la historia de la vida. Es el juego del “como si” o del “decía que”. Este juego también conocido como de simulación demanda un conocer la realidad frente al mundo ficticio, así como la confirmación de que los demás diferencian los dos mundos. Al tener en concreto de lo que es real e irreal el niño puede definir lo que es el juego.

2.2.1.5 Funciones del juego.

Según lo que nos propone Bernabeu y Goldstein (2015), que lo lúdico en sí no tiene constante un final, sino que es una acción que posibilita el que hacer varias cosas, puesto que ocasiona que se dé un conjunto de actividades que involucra al sujeto que interviene en el juego.

Hay que mencionar que la acción lúdica tiene consigo la constante de ir descubriendo y explorando muchas veces, lo que da lugar a la puesta en práctica de varias pruebas con la intención de lograr una mejor intervención en el juego. Allí cobra sentido que el jugador puede generar cambios significativos en el juego. Por otro lado, no se puede perder de vista que el juego posibilita el interactuar entre las personas. Es decir, cuando se juega los que intervienen se relacionan de manera natural dejando a un lado los estereotipos y da lugar a mostrarse tal como se es.

Cabe también anotar que el acción lúdica genera y da lugar a la internalización del aprendizaje, tanto cognitivo como físico, como lo menciona Piaget y Brunner, es decir que todo juego lleva consigo la puesta en marcha del pensamiento y del lenguaje.

Otras de las constantes de la acción lúdica o el juego es su finalidad catártica y que da sentido a los diferentes aprendizajes. Así mismo gracias al juego el participante puede salirse de la realidad para ubicarse en su mundo imaginario, sin necesidad de verse afectado por tal situación.

2.2.1.6 Características del juego en educación inicial

Entre las características respectivas al juego podemos mencionar: Que es una actividad libre y gratuita, se da en un espacio y tiempo determinado, presenta un carácter incierto con un lenguaje simbólico y convencional.

Según Bernabéu y Goldstein (2015), el juego da lugar a que uno se divierta, sienta alegría; “el juego está afuera de la disyunción, sensatez y necesidad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por si, una función moral, ni se dan en el virtud o pecado”

2.2.1.7 Características del juego libre en los sectores

El Ministerio de educación (2015), da a conocer que las características del juego libre entendido en los rincones de juego se manifiestan de la siguiente manera: Que es una actividad de individual y libre, que lleva consigo un efecto placentero que se vive en el proceso de jugar y no en el término de la acción lúdica.

2.2.2 La creatividad

2.2.2.1 Concepto de creatividad

La creatividad es una compleja habilidad que permite la generación de ideas originales e innovadoras frente a la resolución de diversas situaciones en el día a día del ser humano, siendo, así, una capacidad imprescindible en el proceso de adaptación del individuo en una sociedad que cambia de manera acelerada (Cassotti, Camarda, Poirel, Houdé y Agogué, 2016).

Según Kapoula (2016), la creatividad, desde un sentido amplio se enmarca en la generación de productos únicos y auténticos, con un alto valor gracias a su utilidad y aplicabilidad, de esta manera, el individuo desarrolla constantemente tal habilidad a lo largo de su vida y de forma distinta en cada etapa evolutiva, así, el desarrollo de esta

capacidad es acorde a la edad cronológica y las funciones cognitivas, puesto que existe una relación significativa entre la madurez neuropsicológica y la creatividad (Ramírez Villén, Llamas-Salguero y López-Fernández, 2017).

Según los autores Hazir y García-Ramírez, Zeibig, (2015) nos dicen que la capacidad de obtener una idea o una solución a determinado problema de manera repentina es valorada como pensamiento creativo, sin embargo, los expertos han diferenciado otro tipo de capacidad creativa basado en actitudes como la atención, la disciplina, la apertura-cierre cognitivo o la perseverancia.

Por otro lado, Zeibig (2015) manifiesta dos tipos de pensamiento. El pensamiento divergente y el convergente. El primero se describe como aquel que trata de producir el mayor número de soluciones posibles y selecciona una de estas para resolver un problema concreto. Los expertos atribuyen mayor creatividad a este pensamiento por ser el que busca algo nuevo y construye criterios de originalidad. Las ideas relacionadas con el pensamiento divergente pueden darse de manera inesperada en cualquier situación de la vida cotidiana.

Hay que tener en cuenta que la creatividad es un accionar, tomada en cuenta en poner en funcionamiento las competencias de la persona. En este sentido el cuento de creatividad son situaciones originales que conllevan a la transformación del contexto, así como también a superar las experiencias pasadas desde un enfoque proactivo, es decir mejorar lo realizado y no caer en lo imitativo y rutinario, en esta línea el pensamiento creativo siempre va a tender a superar los estereotipos.

La acción creadora lleva consigo un trabajo constante y el cambio en la sociedad, pues influye directamente en la cultura y va perfeccionando el ser de la especie humana. En este sentido la creatividad se torna en una habilidad innata del ser humano y por lo tanto está en sus manos el ponerla en práctica. De allí que desde un primer momento se ha dado

mucho énfasis la inteligencia y creatividad sobre todo cuando surgen respuestas sin generar antes problemas que desbordan la mente humana. De allí que tanto la inteligencia como la creatividad en un momento de la historia que, concebida como un don de unos privilegiados, sin embargo, la historia y el quehacer del hombre han idealizado tal afirmación, porque tanto varones y mujeres están en la capacidad de demostrar su creatividad.

2.2.2.2 Teorías de la creatividad

a) Teoría existencialista

Según el doctor De Prado (2016) la creatividad surge cuando el ser humano ubica su mundo, así como su entorno personal y el de sus pares. Esta experiencia hace posible que surja la creatividad, pues el descubrir un problema implica también hallar la solución; y es el descubrir original de la problemática que cataloga a una persona como creativo o no creativo.

La base de esta teoría es que en el momento de “encuentro” se rompe el equilibrio personal, esto lleva a que encontrar la solución que lo vuelve a establecer el equilibrio.

En esta teoría, el ser humano creativo es un vigilante de su entorno, pues necesita de alguna manera comunicarse con dicho entorno, lo que implica una lucha existencial entre su ser abierto a su macro entorno y el permanecer en su mundo cercano familiar.

Entonces la creatividad consiste en la permanencia del ser humano centinela, guardián y abierto al mundo frente a lo cerrado.

2.2.2.3 Las ventajas de la creatividad.

Entre las ventajas que nos proporciona la creatividad tenemos que configurar la autoestima, así mismo incrementa la toma de conciencia de uno mismo. Por otro lado, ayuda a desarrollar la comunicación, lo que da lugar a una mejora en el proceso de la

socialización, en otras palabras, la creatividad fomenta un desarrollo integral del ser humano.

Si bien es cierto que la creatividad es un punto entre la imaginación y la realidad, es la que da lugar a mostrar nuestras emociones y conocimientos, y a la vez se ubica como algo inherente al niño y por lo tanto debe fortalecerse en todo momento dicha capacidad.

2.2.2.4 El proceso creativo.

Hace referencia al desarrollo cognitivo constante, donde se necesita disposición, compromiso, trabajo y constantes exámenes para llegar a elaborar algo inédito. Por otro lado, la revista *Creatividad en familia* (2015) propuso 4 etapas del conocimiento creativo:

➤ Identificación o determinación del problema. Es aquí donde el ser humano manifiesta la disposición de solucionar un problema concreto.

➤ La incubación: Es el distanciamiento inconsciente del problema para paulatinamente reordenar las ideas y el cerebro proporciona las posibles soluciones.

➤ La iluminación: Aquí surge la solución del problema como intuición.

➤ La verificación: Es el momento de comprobar la solución.

Esta misma revista propone una gama de actividades que generan el desarrollo de la creatividad de los estudiantes en el espacio educativo, así, por ejemplo: no excluye las evaluaciones, incentivar la creatividad como parte del proceso enseñanza aprendizaje, dar énfasis a las tareas creativas, animar a que los niños que socialicen sus trabajos y participen en intercambio de experiencias externos, así como también utilizar materiales que propicien la creatividad.

2.2.2.5 Factores que indican el desarrollo de la creatividad

Para ir comprobando que los niños van desarrollando su creatividad hay que mirar de cerca los factores de originalidad, fluidez, y flexibilidad, ante las dificultades. Según

Guilford (1977) citado por Esquivias (2015)

a) La originalidad

Es una de las características propias del acto creativo, y tiene como sustento lo único, inédito e irreplicable. Los estudiantes son hábiles en la originalidad, pues ellos recrean el juego con nuevas ideas.

Los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son osados y decididos para crear nuevas situaciones en el juego, con la intención de mejorar los juegos que ponen en práctica.

Se entiende por originalidad a esa capacidad de alejarse de lo común mediante el pensamiento. Las ideas originales son únicas e innovadoras. En este sentido la originalidad es constante de la creatividad, pues sobrepasar lo cotidiano. Tal es así que las ideas originales normalmente son descritas como inéditas, sorprendentes, inusuales, extraordinarias, y porque no decirlo revolucionarias. Se necesita vitalidad para ser creativo, porque, tan pronto como alguien propone algo nuevo, se convierte en un ser diferente y en algunas oportunidades no es bien visto. Además, el pensador original debe ser capaz encarar el qué dirán y la indiferencia de los demás. Implica que ser creativo es asumir con respeto las ideas extrañas o diferentes.

b) Fluidez

Es la habilidad para generar una gran cantidad de respuestas o posibles soluciones a situaciones problemáticas que se le plantea al niño. En un análisis a este proceso se dice que los niños son curiosos por naturaleza y por lo tanto exploran y ensayan más de una hipótesis que plantean, esto debido a que su estructura de pensar está en movimiento es móvil y puede manifestar distintas respuestas a un determinado problema. (Esquivias, 2015)

c) Flexibilidad

Son las actividades de ensayo y experimentación que se realizan y que evidencian si se cuenta con alternativas de solución a situaciones problemáticas; y el niño no se enmarca en una sola idea, operan contrariamente a la rigidez.

La flexibilidad es la habilidad para procesar ideas u objetos de muchas maneras a partir de un estímulo único. Es la habilidad para descartar las formas tradicionales de pensar y para explorar líneas diferentes. Se dice que se adapta cuando se orienta hacia la solución de un problema, reto o dilema específico. La flexibilidad es esencialmente relevante cuando los métodos lógicos fracasan a la hora de ofrecer logros satisfactorios. Así por ejemplo analizar la pintura moderna exige flexibilidad, puesto que tales obras requieren observarlas desde diversas perspectivas para ver diferentes objetos, imágenes y símbolos que plantean los pintores de esta época. Ver personas u objetos en las nubes exige la flexibilidad de ver configuraciones específicas en las formaciones de nubes.

Finalmente el pensamiento flexible proporciona un cambio en las ideas, nos conduce a asumir nuevos caminos en el pensar que pueden llevar incluso a la contradicción, así mismo da lugar a asumir puntos de vista, planes y enfoques diferentes, así como variadas perspectivas frente a una situación. . (Esquivias, 2015)

Capítulo III: Hipótesis

3.1 Hipótesis General

El juego libre como estrategia didáctica desarrollará significativamente la creatividad en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande-Catacaos, en el año 2018.

La hipótesis nula fue la siguiente: El juego libre como estrategia didáctica no desarrollará significativamente la creatividad en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande-Catacaos, en el año 2018

3.2 Hipótesis específica

He1: El desarrollo de la creatividad de los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande – Catacaos 2018, antes de la aplicación del juego libre como estrategia didáctica se encuentran en el nivel de inicio.

He2: El desarrollo de la creatividad de los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande – Catacaos 2018, después de la aplicación del juego libre, como estrategia didáctica se encuentra en nivel logrado.

He3: Si existen diferencias significativas entre los resultados de la creatividad en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande – Catacaos 2018, obtenidos antes y después del juego libre como estrategia didáctica.

Capítulo IV: Metodología

4.1 Diseño de la investigación

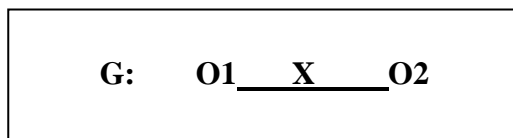
El tipo de investigación que se utilizó es aplicada, pues se hizo uso de los conceptos científicos del juego libre, en la aplicación de un Programa compuesto por un conjunto de sesiones de aprendizaje como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en niños de 3 años de la Institución Educativa, Jesús Mi Buen Pastor de Pedregal Grande- Catacaos. Según Lozada (2015) afirma que “tiene como intención la generación de conocimiento con aplicación directa y a mediano plazo en la sociedad”, en otras palabras se realizó una intervención para el cambio de una determinada situación presente en la realidad.

Por otro lado el estudio se centró en el nivel explicativo por que se orientó a establecer las causas que originan un fenómeno determinado. Esta investigación origina conceptos operativos relacionados al fenómeno estudiado y proporciona un modelo más cercano a la realidad del objeto de estudio. Al respecto Siqueira, (2017) al respecto de este nivel nos dice que “Explica el comportamiento de una variable en función de otra(s); por ser estudios de causa-efecto requieren control y debe cumplir otros criterios de causalidad”. En otras palabras, por medio de esta investigación se pretende sustentar las razones de la variable X (causa) y la variable y (efecto), así mismo observar las implicancias que se dan antes, durante y después de la experimentación.

La investigación asumió un diseño pre – experimenta, porque su grado de control es mínimo, al compararse con su diseño experimental real, es la estrategia que adopta el investigador para responder al problema planteado. Generalmente el factor o variable que estudia el experimentador puede ser manipulado y es una posible causa del cambio. Sáiz (2017).

El diseño específico se trabajó con un solo grupo de pre-test y pos-test. En este sentido se aplicó un pre-test antes del desarrollo de la estrategia didáctica y un pos-test después de aplicar dicha estrategia.

El diagrama anterior, se lee y explica así:



G: Grupo conformado por 20 estudiantes de 3 años de la institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande – Catacaos 2018

O1: Observación de entrada (pre prueba o pre test) para medir la creatividad antes de implementarse el juego libre como estrategia didáctica.

X: Aplicación del juego libre como estrategia didáctica para mejorar la creatividad.

O2: Observación de salida (post prueba o post test) para medir la creatividad después de implementarse el juego libre como estrategia didáctica.

4.2 Población y muestra:

La población está integrada por la totalidad de estudiantes de la Educación Inicial de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande del distrito de Catacaos.

Sáiz, M.C. (2017) sostiene que la población comprende el conjunto total de individuos o elementos sobre los cuales serán realizadas observaciones, es decir se acogerán las acciones planificadas en la investigación. Es decir se acogerán las acciones planificadas en la investigación.

Dicha población está constituida por 64 niños en el nivel inicial en la Institución Educativa Particular “Jesús mi buen pastor –Pedregal Grande – Catacaos 2018.

La muestra del estudio está conformado por los 20 estudiantes de 3 años de educación inicial de la Institución antes mencionada, seleccionada a través del muestreo no probabilístico, en este tipo de muestreo las unidades muestrales no se seleccionan al azar si no que se eligen por la investigadora; ya que se identifica en los estudiantes que presentan problemas para socializar, no participan en clase, pues son callados y manifiestan miedo o vergüenza para interactuar con sus pares y la maestra.

Tabla 1
Distribución de la población muestral de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús mi Buen Pastor de Pedregal Grande, Catacaos- 2018

Muestra de los escolares de 3 años	
Nivel	Escolares
3 Años	20
Total	20

Fuente: Ficha de matrícula del año electivo 2018

4.3 Definición y operacionalización de variables

Título: El Juego Libre Como Estrategia Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños De 3 Años De La Institución Educativa Jesús Mi Buen Pastor De Pedregal Grande Catacaos.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN DE DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
VI. Juego libre	El juego libre es una actividad espontánea y placentera que no debe ser impuesta o dirigida. Permite a los niños y niñas representar lo que sucede a su alrededor, consensuar formas de comunicación y desarrollar formas del lenguaje verbal y no verbal, a partir del dialogo que establecen en situaciones imaginarias y compartidas entre pares donde disponen de objetos y espacios necesarios. (Minedu, 2016)	Es la realidad que se origina por propia iniciativa del niño, que no necesita la presencia de un adulto, lo que no quiere decir que el niño deba jugar solo, por el contrario, la compañía del maestro en el juego, sin agobios, a su ritmo, les proporciona un apoyo emocional fundamental para su desarrollo.	Objetos	Es la realidad física o juguetes con que interactúa el niño al momento de jugar (UNICEF, 2018)	Expresa el nombre de los objetos al momento de jugar.	Emplea materiales de su entorno. Disfruta con alegría al momento de manipular materiales educativos.	Nominal SI = 2 NO = 0
			Espacios	Es realidad física donde se realiza la actividad lúdica. (UNICEF, 2018)	Se desplaza en espacios cuando juega con sus compañeros.	Camina libremente en los espacios que se le indica. Baila libremente al compás de la música. Se conecta con su entorno y los elementos que este le ofrece.	
VD Creatividad	Es la capacidad que tiene el ser humano para crear algo de otras ideas que son nuevas e interesantes. A partir de diversos estudios, propone un listado de habilidades que se encuentran presentes en las personas creativas, los factores que caracterizan a la creatividad son: originalidad, fluidez y flexibilidad Guilford (1996)	Es la habilidad que tiene el ser humano para responder de manera original y libre frente a un situación concreta.	Originalidad	Es la rareza relativa para producir de las ideas inéditas, remotas, ingeniosas o novedosas (Goñi, 2000)	Comunica ideas novedosas, diferentes y únicas en los juegos a realizar.	Propone ideas para realizar diferentes juegos. Crear situaciones de juego nuevas, innovadoras. Encuentra soluciones distintas para un mismo problema	Inicio Proceso Logrado
			Fluidez	Es una habilidad para generar ideas de una manera rápida. (Goñi, 2000)	Expresa de forma rápida sus ideas.	Dialoga de manera espontánea al momento del juego. Manifiestan sus ideas de manera clara y rápida.	
			Flexibilidad	Implica a prender a aceptar la idea de los demás y manipular cambios y transformaciones, replanteamientos y diseños. (Goñi, 2000)	Manifiesta habilidad para cambiar de una idea a otra al momento de jugar.	Acepta sugerencias de sus compañeros para realizar sus actividades. Propone alternativas a sus compañeros. Propone nuevas reglas para el juego. Escucha las consignas del juego y las acepta.	

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La investigación ha utilizado las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de datos:

4.4.1 Técnica de la Observación

Según Campos (2015) es un procedimiento que da lugar a la recolección de información donde es necesario el uso de los sentidos y la lógica para tener un análisis objetivo de los hechos y las realidades que conforman el objeto de estudio.

Gracias a la observación la investigadora pudo evaluar a los estudiantes, es decir registrar de manera objetiva a los niños que son objeto de su investigación. La docente observó a los niños y las niñas para obtener información relacionada al juego libre y su relación con la creatividad que vivencian los estudiantes de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor Pedregal Grande – Catacaos - 2018.

a) Lista de cotejo:

Según Pérez (2018) nos dice que es un listado de enunciados que indican con rigurosa especificidad, ciertas tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje.

Se diseñó y aplicó una prueba para medir la capacidad creativa. El respectivo instrumento se aplicó en dos oportunidades (pre y pos test) para recoger información antes y después de aplicar el taller utilizando el juego libre, es una prueba que se midió considerando tres niveles: Inicio, Proceso y logrado.

4.5 Plan de análisis de datos

Posteriormente de contar con el permiso de la dirección de la Institución Educativa Jesús el buen Pastor y sobre todo y el visto bueno del consentimiento de los padres de familia de los estudiantes de 3 años, se comenzó a realizar las dos medidas de la variables creatividad (el pre test, antes del juego libre como estrategia didáctica, y el post test,

después del juego libre como estrategia didáctica, y para ello se usó una lista de cotejo como instrumento de recojo de información y la observación directa como su técnica.

a) El análisis de datos se ejecutó utilizando el programa Excel 2016, que nos posibilitó la elaboración de las tablas de datos, los porcentajes y sus respectivos gráficos. En lo que respecta a la interpretación de los datos se usó las técnicas tanto de la estadística descriptiva básica como inferencial y en relación a la prueba de hipótesis se utilizó el programa SPSS, versión 25.0 mediante la T de student.

4.6 Matriz de consistencia

Título El juego libre como estrategia didáctica desarrolla la creatividad en los niños y niñas de 03 años de la I.E.P. “Jesús mi Buen Pastor” de Villa Pedregal Grande, Catacaos – 2018

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>¿De qué manera el juego libre como estrategia didáctica desarrolla la creatividad en los niños de 03 años de la Institución Educativa Particular Jesús mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande- 2018?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de creatividad presente en los niños de 3 años de la I.E.P. Jesús Mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande- Catacaos en el año 2018, antes de aplicar el juego libre como estrategia didáctica?</p> <p>¿Cuál es el nivel de creatividad en los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande-Catacaos en el año 2018, después de la aplicación del juego libre como estrategia didáctica?</p> <p>¿Existen diferencias en los resultados del pre- test y pos test, antes y después de la aplicación del juego libre como estrategia didáctica en los niños de 3 años de la Institución educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor de Villa Pedregal – Catacaos en el año 2018?</p>	<p>General:</p> <p>Determinar de qué manera el juego libre como estrategia didáctica desarrolla la creatividad en los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande-Catacaos, en el año 2018.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Diagnosticar el nivel de creatividad en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor de la Villa Pedregal Grande-Catacaos, en el año 2018, antes de la aplicación del programa juego libre como estrategia didáctica.</p> <p>Evaluar el nivel de creatividad de los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor de la Villa Pedregal Grande-Catacaos, en el año 2018, después de la aplicación del juego libre como estrategia didáctica.</p> <p>Comparar el nivel de creatividad en los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor de la Villa Pedregal Grande-Catacaos, en el año 2018, antes y después de la aplicación del juego libre como estrategia didáctica.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>El juego libre como estrategia didáctica desarrollará significativamente la creatividad en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande-Catacaos, en el año 2018.</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <p>El desarrollo de la creatividad de los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande-Catacaos 2018, antes de la aplicación del juego libre como estrategia didáctica se encuentran en el nivel de inicio.</p> <p>El desarrollo de la creatividad de los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de Villa Pedregal Grande – Catacaos 2018, después de la aplicación del juego libre como estrategia didáctica se encuentra en nivel logrado.</p> <p>Si existen diferencias significativas entre los resultados de la creatividad en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande-Catacaos 2018, obtenidos antes y después del juego libre como estrategia didáctica.</p>	<p>Variable Dependiente.</p> <p>El juego libre como estrategia didáctica.</p> <p>Dimensiones</p> <p>-Objetos</p> <p>-Espacio</p> <p>Variable Dependiente.</p> <p>La creatividad.</p> <p>Dimensiones</p> <p>-originalidad</p> <p>-fluidez</p> <p>-flexibilidad</p>	<p>Enfoque</p> <p>Investigación cuantitativa.</p> <p>Tipo</p> <p>aplicada</p> <p>Nivel</p> <p>Explicativa.</p> <p>Diseño</p> <p>La presente investigación pre experimental con aplicación con pres test y post test.</p> <p>Técnica</p> <p>Observación directa</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Muestra</p> <p>20 niños de 3 años</p> <p>Muestreo</p> <p>No probabilístico intencional.</p>

4.7 Principios éticos

Estos principios puestos en práctica en esta investigación se fundan en el Reglamento de Ética de la Universidad Católica Uladech de Chimbote.

Se tiene en consideración que quienes conforman nuestra unidad de análisis de la investigación son estudiantes de 3 años del nivel Inicial, por ello fue de vital importancia que se considere los principios éticos de autorización informada y el consentimiento de los padres de familia (Principio de protección de las personas), así como también poner en práctica el principio de Beneficencia no maleficencia, es decir beneficencia a quienes participan de la investigación. Por otro lado se tuvo en consideración el principio de libre participación y derecho a estar informado, pues las personas involucradas en la investigación conocían los fines y propósitos de dicho estudio y libremente participaron. Y finalmente se trabajó el principio de justicia pues los resultados obtenidos pueden ser comunicados a los participantes y el trato por parte de la investigadora fue equitativo para todos.

En lo que respecta a la redacción y consolidación del informe final, se tuvo en cuenta el principio de autoría y propiedad intelectual, por ello se cita a los autores de acuerdo a las normas APA.

Capítulo V: Resultados

5.1. Resultados por objetivos

Oe 1: Diagnosticar el nivel de creatividad en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor de la Villa Pedregal Grande-Catacaos, en el año 2018, antes de la aplicación del programa juego libre como estrategia didáctica.

Tabla 2
Variable Creatividad – Pre test

Niveles	F	%
Inicio	14	70.00
Proceso	6	30.00
Logrado	-	-
Total	20	100.00

Fuente: Lista de cotejo (Pres test) aplicada a estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande – 2018

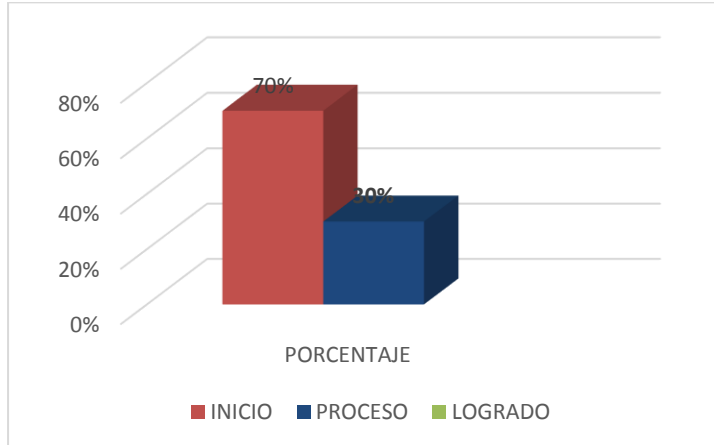


Figura 1. Variable: creatividad - Pre Test
Fuente: Tabla 2

Interpretación:

Conforme a la tabla 2 y figura 1, antes de implementarse el juego libre como estrategia didáctica, se pudo observar que del 100% de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús mi Buen Pastor”, Pedregal Grande, Catacaos - 2018, en el pre test, el 70% obtuvo un nivel Inicio, el 30% un nivel proceso y el 0% un nivel Logrado. Se infirió que más de la mitad (70%) de los alumnos presentaban dificultades en el desarrollo de la creatividad, necesitando implementarse una intervención didáctica distinta para desarrollar la creatividad.

Tabla 3
Dimensión: Originalidad: Pre Test

Niveles	F	%
Inicio	17	85.00
Proceso	3	15.00
Logrado	-	-
Total	20	100.00

Fuente: Lista de cotejo (Pre test) aplicada a estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande - 2018

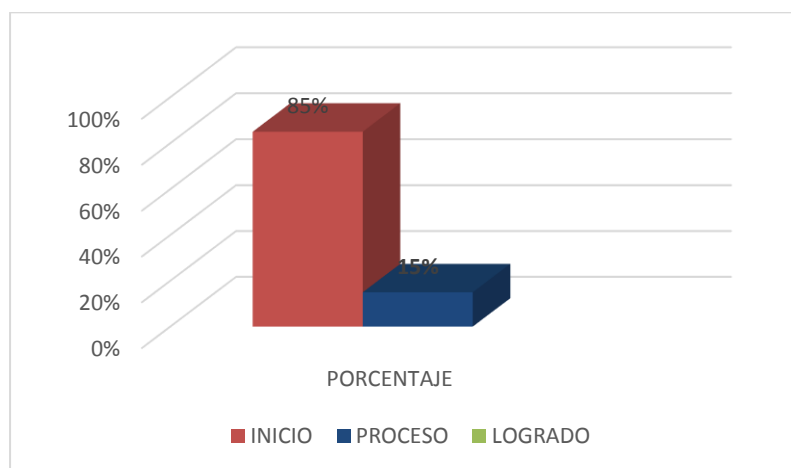


Figura 2. Dimensión: originalidad - Pre Test
Fuente: Tabla 3

Interpretación:

En tabla 3 y figura 2 antes de aplicar el juego libre como estrategia didáctica se evidenció que un 85% de los niños se encuentran en el nivel de Inicio y un 15% en proceso respecto a la dimensión originalidad. Estos resultados evidenciaron que más de la mitad (85%) de los estudiantes no proponen ideas para realizar diferentes juegos, ni crean situaciones de juego nuevas, innovadoras, tampoco encuentra soluciones distintas para un mismo problema. Por lo tanto les urge un acompañamiento docente para desarrollar su creatividad.

Tabla 4
Dimensión: Fluidez - Pre Test

Niveles	F	%
Inicio	9	45.00
Proceso	10	50.00
Logrado	1	5.00
Total	20	100.00

Fuente: Lista de cotejo (Pre test) aplicada a estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande - 2018

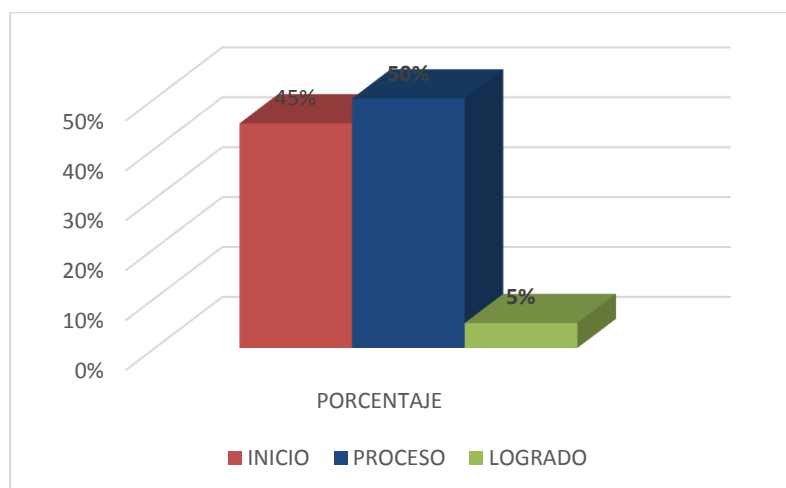


Figura 3. Dimensión: originalidad - Pre Test
Fuente: Tabla 4

Interpretación

En la tabla 4 y figura 3 antes de aplicar el juego libre como estrategia didáctica se pudo ver que un 45% de los niños se encuentran en el nivel de Inicio, un 50% en el nivel Proceso, y un 5% en el nivel Logrado. Ello evidenció que más de la mitad (95%) de los alumnos no dialogan de manera espontánea al momento del juego, ni manifiestan sus ideas de manera clara y fluida. Por lo tanto les urge un acompañamiento docente para la mejora de la fluidez de su creatividad.

Tabla 5
Dimensión: Flexibilidad - Pre test

Niveles	F	%
Inicio	15	75.00
Proceso	14	20.00
Logrado	1	5.00
Total	20	100.00

Fuente: Lista de cotejo (Pre test) aplicada a estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande - 2018

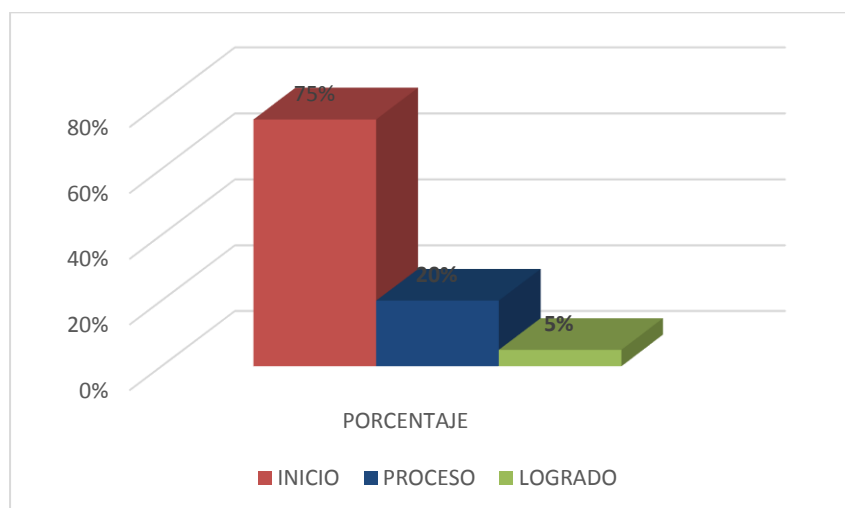


Figura 4. Dimensión: Flexibilidad - Pre Test
Fuente: Tabla 5

Interpretación

En la tabla 5 y figura 4 antes de aplicar el juego libre como estrategia didáctica se pudo constatar que un 75% de los niños se encuentran en el nivel Inicio, un 20% en Proceso y un 5% en Logrado. Ello evidenció que un 95% de los alumnos muestran dificultades en que acepten sugerencias de sus compañeros para realizar sus actividades, ni proponen alternativas a sus compañeros y nuevas reglas para el juego, tampoco escuchan las consignas del juego y las acepta. Les urge una mejora en la flexibilidad de su creatividad.

Oe 2: Evaluar el nivel de creatividad de los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor de la Villa Pedregal Grande-Catacaos, en el año 2018, después de la aplicación del juego libre como estrategia didáctica.

Tabla 6
Variable Creatividad - Post Test

Niveles	F	%
Inicio	1	5.00
Proceso	6	30.00
Logrado	13	65.00
Total	20	100.00

Fuente: Lista de cotejo (Post Test) aplicada a estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande - 2018

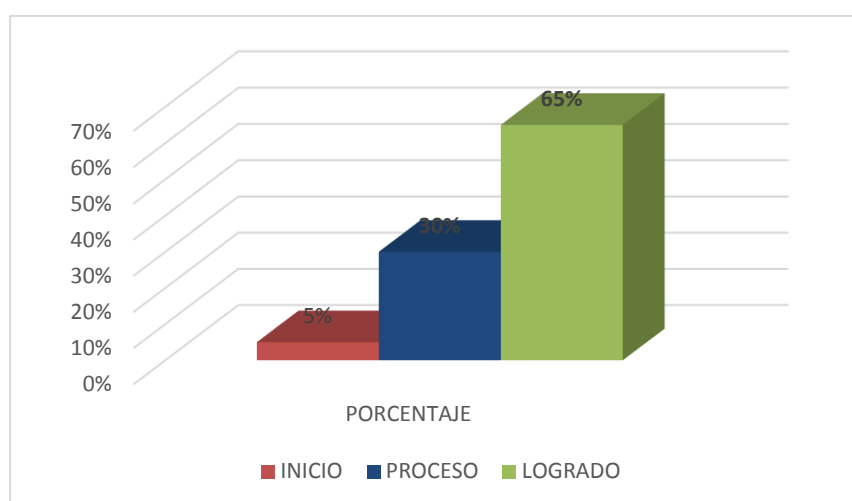


Figura 5. Variable Creatividad. Post Test

Fuente: Tabla 6

Interpretación:

Conforme a la tabla 6 y figura 5, después de aplicar el juego libre como estrategia didáctica, se observó que del 100% de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús mi Buen Pastor”, Pedregal Grande, Catacaos - 2018, en el post test, el 65% obtuvo un nivel Logrado, el 30% un nivel proceso y el 5% un nivel Inicio. Ello evidenció que el 65% de los estudiantes si han alcanzado los objetivos de aprendizaje propuestos, demostrando que el juego libre como estrategia didáctica fue efectiva en el desarrollo de la creatividad.

Tabla 7
Dimensión: Originalidad - Post Test

Niveles	F	%
Inicio	7	35.00
Proceso	7	35.00
Logrado	6	30.00
Total	20	100.00

Fuente: Lista de cotejo (Post Test) aplicada a estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande - 2018

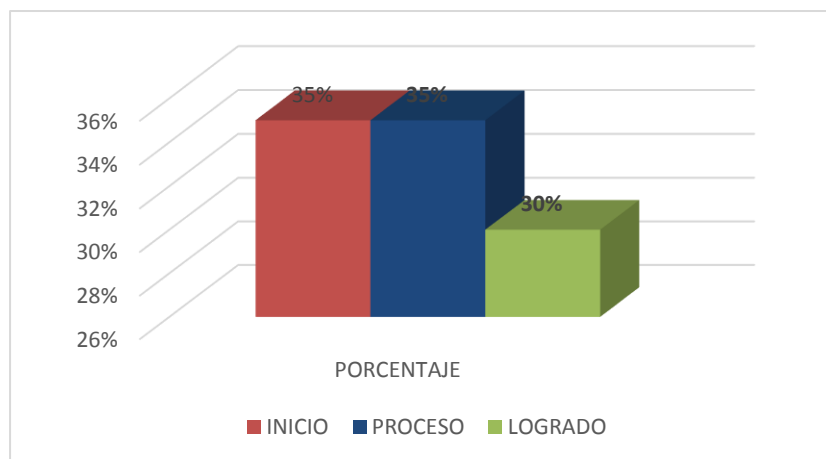


Figura 6. Dimensión: Originalidad - Pre Test
Fuente: Tabla 7

Interpretación

Al observar la tabla 7 y figura 6 se evidenció que después de aplicar el juego libre como estrategia didáctica un 35% de los niños se encuentran en el nivel de Inicio y Proceso respecto a la dimensión originalidad, y un 30% en el nivel Logrado. Ello evidenció que por lo menos un 65% los niños proponen ideas para realizar diferentes juegos, crean situaciones de juego nuevas, innovadoras, y encuentra soluciones distintas para un mismo problema: Se logró el objetivo de la dimensión originalidad o está en proceso de lograrlo.

Tabla 8
Dimensión: Fluidez - Post Test

Niveles	F	%
Inicio	1	5.00
Proceso	7	35.00
Logrado	12	60.00
Total	20	100.00

Fuente: Lista de cotejo (Poste Test) aplicada a estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande.

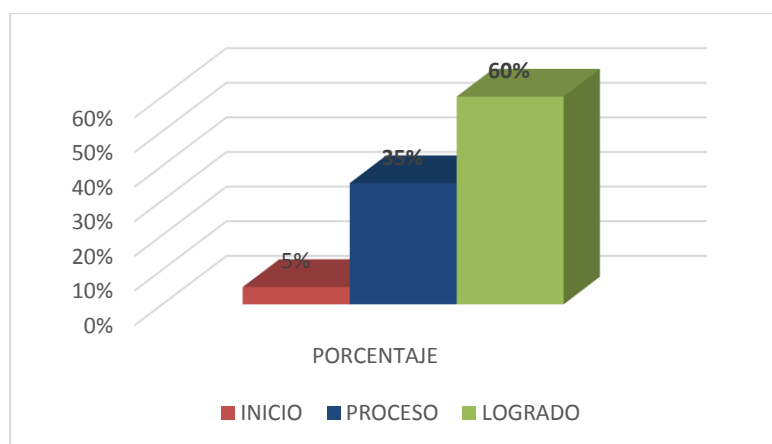


Figura 7. Dimensión: Fluidez - Pre Test
Fuente: Tabla 8

Interpretación

Se puede observar en la tabla 8 y figura 7 después de aplicar de juego libre como estrategia didáctica que un 60% de los niños se encuentran en el nivel Logrado, 35% en Proceso y 5% en Inicio. Estos resultados evidenciaron que un 95% de los estudiantes de 3 años dialogan de manera espontánea al momento del juego y manifiestan sus ideas de manera clara y fluida, logrando el objetivo de la dimensión fluidez o está en proceso de lograrlo.

Tabla 9
Dimensión: Flexibilidad - Post Test

Niveles	F	%
Inicio	5	25.00
Proceso	6	30.00
Logrado	9	45.00
Total	20	100.00

Fuente: Lista de cotejo (Post Test) aplicada a estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande.

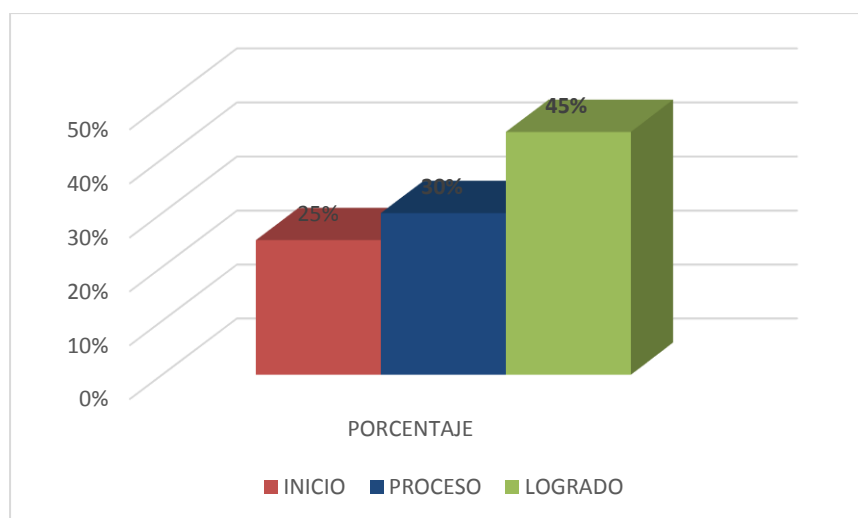


Figura 8. Dimensión: Fluidez - Pre Test
Fuente: Tabla 9

Interpretación

En la tabla 9 y figura 8 se observa que el 45% de los niños de 3 años se ubica en el nivel de Logrado, el 30% en el nivel Proceso y el 25% en el nivel Inicio. Ello evidenció que 75% de los niños de 3 años, acepten sugerencias de sus compañeros para realizar sus actividades, proponen alternativas a sus compañeros y nuevas reglas para el juego; así mismo escuchan las consignas del juego y las acepta, Por lo tanto la implementación del juego libre como estrategia didáctica logró el objetivo de la dimensión flexibilidad o está en proceso de lograrlo.

Oe 3: Comparar el nivel de creatividad en los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor de la Villa Pedregal Grande-Catacaos, en el año 2018, antes y después de la aplicación del juego libre como estrategia didáctica.

Tabla 20
Variable Creatividad Pre Test - Post Test

Niveles	Pre Test		Post Test	
	F	%	F	%
Inicio	14	70.00	1	5.00
Proceso	6	30.00	6	30.00
Logrado			13	65.00
Total	20	100.00	20	100.00

Fuente: Lista de cotejo (Post Test) aplicada a estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande.

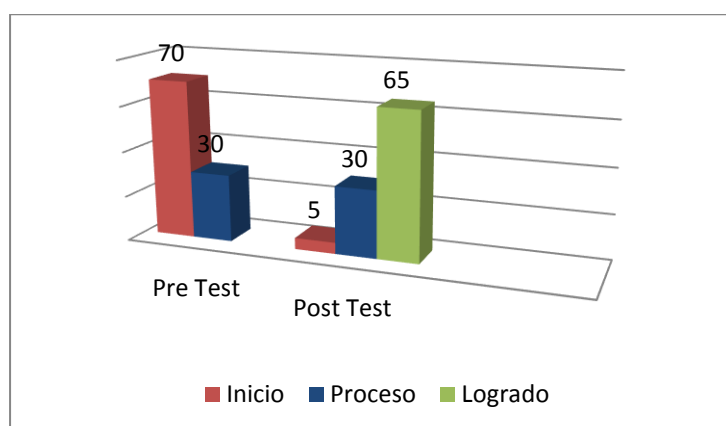


Figura 9. Variable Creatividad - Pre Test y Post Test
Fuente: Tabla 10

Interpretación:

Conforme a la tabla 10 y figura 11, del 100% de los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor de la Villa Pedregal Grande-Catacaos, en el año 2018, al comprar los resultados, obtenidos antes y después del juego libre como estrategia didáctica, el inicio de 70% a 5%, el nivel Proceso se mantuvo en un 30% y el nivel del Logrado aumentó del cero % al 65%. Se deduce que el juego libre como estrategia didáctica propiciaron diferencias significativas, lo que valida como una estrategia eficaz para el desarrollo de la creatividad.

5.2. Contrastación de hipótesis

Con el programa SPSS versión 25.0, se realizó la prueba de normalidad para la variable: Creatividad, estableciéndose las siguientes hipótesis.

Formulación de hipótesis:

H0: La distribución de la variable Creatividad no se comporta diferente a una distribución normal.

H1: La distribución de la variable Creatividad se comporta diferente a una distribución normal.

Consideraciones para la toma de decisiones:

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia (error): $\alpha = 0.05 = 5\%$

Si $p\text{-valor} \geq \alpha \rightarrow$ Se acepta H0, es decir se rechaza H1.

Si $p\text{-valor} < \alpha \rightarrow$ Se rechaza H0, es decir se acepta H1.

Cálculo del p-valor

Procesando los datos con el programa SPSS versión 25.0 se obtuvo los siguientes resultados:

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Creatividad Pre Test	,424	20	,000	,632	20	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Creatividad Pos test	,398	20	,000	,671	20	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Como la muestra es $22 < 50$ datos, se eligió la prueba de Shapiro – Wilk

El $p\text{-valor} = 0.000 = 0\%$ (para los datos del pre test)

El $p\text{-valor} = 0.000 = 0\%$ (para los datos del post test)

Comparación del p-valor con el nivel de significancia α :

Cuando: $p\text{-valor} < \alpha \Rightarrow$ Se acepta H1, es decir se rechaza H0.

Como se obtuvo: $0.00 < 0.05$ (para el pre test)

Como se obtuvo: $0.00 < 0.05$ (para el post test)

Toma de decisiones:

Se acepta H1: La distribución de la variable Creatividad a nivel del Pre test es distinta a una distribución normal.

Se acepta H1: La distribución de la variable Creatividad a nivel del Post test es distinta a una distribución normal.

Hipótesis específica 1:

Formulación de hipótesis:

H1: El desarrollo de la Creatividad en preescolares de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande-Catacaos – 2018, antes de la aplicación del juego y canción infantil, se encuentra en nivel Inicio.

H0: El desarrollo de la Creatividad en preescolares de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande-Catacaos – 2018, antes de la aplicación del juego y canción infantil, no se encuentra en nivel Inicio

De acuerdo al análisis de resultados para el objetivo específico 1 (Tabla 2 y Figura 1), se tuvo que antes de la aplicación del juego libre, el 70% de los pre escolares de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande-Catacaos – 2018, obtuvo un nivel Inicio; por tanto, se rechazó la H0 y se aceptó la H1.

Hipótesis específica 2:

Formulación de hipótesis:

H1: El desarrollo de la Creatividad en preescolares de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande-Catacaos – 2018, después de la aplicación del juego libre, se encuentra en nivel Logrado.

H0: El desarrollo de la Creatividad en preescolares de 3 años de Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande-Catacaos – 2018, después de la aplicación del juego libre, no se encuentra en nivel Logrado.

De acuerdo al análisis de resultados para el objetivo específico 2 (Tabla 6 y Figura 5), se tuvo que después de la aplicación del juego libre, el 65% de los pre escolares de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande-Catacaos – 2018, obtuvo un nivel logrado; por tanto, se rechazó la H0 y se aceptó la H1.

Hipótesis específica 3:

Formulación de hipótesis:

H1: Sí existen diferencias significativas entre los resultados de la Creatividad en preescolares de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande-Catacaos – 2018, obtenidos antes y después del juego libre.

H0: No existen diferencias significativas entre los resultados de la Creatividad en preescolares de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande-Catacaos – 2018, obtenidos antes y después del juego libre.

Consideraciones para la toma de decisiones

Si $p\text{-valor} \leq \alpha$ Se rechaza H0, es decir se acepta H1.

Si $p\text{-valor} > \alpha$ Se rechaza H0, es decir se acepta H1.

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05 = 5\%$

Cálculo del p-valor

Al existir una secuencia de intervención en los dos grupos de datos sobre la Creatividad, correspondientes al pre test y post test, se trata de muestras relacionadas, por lo que se realizó la prueba t student.

Los resultados obtenidos el programa SPSS, versión 25.0, fueron los siguientes:

Prueba de muestras emparejadas

	Media	Diferencias emparejadas			t	gl	Sig. (bilateral)
		Desv. Desviació n	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
Par 1 Creatividad Pre test – Creatividad Pos test	-1,250	,786	,176	-1,618 - ,882	-7,109	19	,000

P-valor = 0.000

Comparación del p – valor con el nivel de significancia α

Se obtuvo un p-valor $< \alpha$

0.000 $<$ 0.05

Toma de decisiones:

Como: p-valor $< \alpha \Rightarrow$ Se rechaza H_0 , y se acepta H_1 , es decir, se acepta que Sí existen diferencias significativas entre los resultados de la Creatividad en preescolares de 3 años de la Institución Educativa Particular “Jesús Mi Buen Pastor” de la Villa Pedregal Grande-Catacaos – 2018, obtenidos antes y después del juego libre. Por tanto, la estrategia de la docente basada en el juego libre permitió un desarrollo, estadísticamente significativo, de la Creatividad en pre escolares de 3 años.

5.3 Análisis de resultados

De acuerdo al objetivo específico 1. Conforme con la Tabla 2 y Figura 1, en el pre test, el 70% obtuvo un nivel inicio y el 30% un nivel proceso. Dado estos resultados un 70% de los niños de 3 años muestran dificultades en el desarrollo de su creatividad, necesitando de este modo implementar una propuesta didáctica diferente para desarrollar dicha capacidad. Cabe mencionar que porcentaje total de inicio de la creatividad se obtuvo de los porcentajes obtenidos de las tres dimensiones: originalidad, fluidez y flexibilidad con unos índices del 85%, 45% y 75% respectivamente, con lo cual se observó que las dificultades más resaltantes de los estudiantes de 3 años se ubican en la originalidad y flexibilidad.

En lo que respecta al **objetivo específico 2**, conforme a los resultados del post test el 65% se ubica en el nivel logrado, el 30% en proceso y el 5% en inicio. Dado esta realidad se deduce que más de la mitad (65%) de los estudiantes han desarrollado su creatividad, evidenciando de este modo que el juego libre como estrategia didáctica ejecutada fue efectiva para el desarrollo de la creatividad. También se precisa que el total de nivel logrado de la creatividad se obtuvo de los tres porcentajes correspondientes a las dimensiones: originalidad, fluidez y flexibilidad: 30%, 60% y 45% (nivel logrado) respectivamente, dado estos resultados se hizo patente, que el mayor desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 3 años, después de ejecutar el juego libre como estrategia didáctica se observó en las dimensiones fluidez y flexibilidad.

Según el **objetivo específico 3**. Al comparar los resultados obtenidos en el pre test y el post test (Tabla 10 y Figura 9), puede constatar una mejora considerable en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 3 años, pues al comparar los resultados obtenidos antes y después de ejecutar el juego libre como estrategia didáctica, el nivel Inicio se redujo del 70% al 5%, el nivel Proceso se mantuvo en el 30% y el nivel Logrado se incrementó de cero al 65%.

En lo que respecta al **objetivo general**: de acuerdo a las tablas 2, 8 y 10 y figuras 1, 7 y 9, los resultados obtenidos en lo que se refiere creatividad son muy cercanos a los obtenidos por Sandoval (2017) investigador que menciona que más del 50% de sus estudiantes obtuvieron un nivel Logrado dada la ejecución del juego libre, lo que revertió los resultados obtenidos en el diagnóstico. En esta misma línea se ubica la investigación de Sosa (2014), quien después de aplicar las estrategias lúdica incrementó de 24% a 82.1% la creatividad el nivel de Logrado en los niños de 5 años. También se halló relación con la investigación de Cuba (2015) quién identifica que la hora del juego libre en los sectores está relacionada directamente con el Creatividad, es decir que a mayores niveles de la hora del juego libre en los sectores existirán mayores niveles de Creatividad, dicha afirmación la sustenta según la correlación de Spearman de 0.857 respectivamente. Otra investigación que guarda relación directa con la investigación son los resultados obtenidos por Torrejón (2018), pues en el pre test los niños presentaban un nivel bajo de 60%, nivel medio 20% y nivel alto 20%, respecto a la creatividad, pero dichos porcentajes posteriormente se revirtieron, pues según la investigación indica que el 100% de niños observados en la aplicación del test de creatividad (Test de Torrance) que conforman la muestra de estudio están dentro de los parámetros esperados del nivel de creatividad.

Estos logros obtenidos guardan relación con la teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède que según Navarro (2015) el juego se convierte en el refugio donde se sacian los deseos de jugar con lo que no está permitido, por ejemplo, de interactuar como un adulto. En otras palabras, el juego es una realidad abierta a la imaginación. Así mismo se debe tener en cuenta lo que nos dice el Ministerio de Educación del Perú (2016) respecto al juego libre donde reafirma que es allí donde de manera espontánea se desarrolla el pensamiento representativo, creativo, la interacción social con sus pares y la autonomía.

Ya analizados los objetivos propuestos en la investigación, se debe mencionar que si bien no se logró el desarrollo de la creatividad al cien por ciento de los estudiantes de 3 años.

Sin embargo, se remarca que el 65% de los investigados hayan obtenido un nivel Logrado y un 30% un nivel de Proceso, indica que la aplicación del juego libre como estrategia didáctica ha sido satisfactoria dado el entorno sociocultural donde se desarrolla la variable creatividad que difiere mucho de nuestro entorno.

Capítulo VI: Conclusiones

6.1. Conclusión general

La estrategia del docente, ejecutada en la investigación es un elemento muy cercano a la realidad del estudiante de 3 años como es el juego libre, lo que posibilitó que los alumnos desarrollarán las dimensiones de originalidad, fluidez y flexibilidad y con ello mejorarán su capacidad de creatividad, como se pudo constatar en las sesiones de aprendizaje que se aplicaron.

6.2. Conclusiones específicas

Ce1: La evaluación efectuada antes de la aplicación del juego libre como estrategia didáctica, manifestó un desarrollo de la creatividad en nivel de inicio (70%) mostrando que los estudiantes tenían limitaciones para proponer nuevos juegos, no manifiestan sus ideas de manera fluida, no dialogan al momento de jugar, no aceptan sugerencias de sus amigos, no proponen nuevas reglas de juego y no escuchan las consignas del juego para su creatividad.

Ce2: La evaluación realizada después que se utilizó el juego libre como estrategia didáctica, evidenció un desarrollo de la creatividad en el nivel Logrado (65%), manifestando que, en las tres dimensiones: originalidad, fluidez y flexibilidad, los estudiantes de 3 años lograron el objetivo de aprendizaje en la línea de tiempo establecido.

Ce3: La estrategia utilizada por la docente evidenció la presencia de marcadas diferencias significativas en el pre test y post test, generando la participación y la imaginación de los estudiantes de 3 años, por medio del juego libre, comprobando de este modo lo que dicen las teorías respecto a la creatividad que sustentan que la dicha capacidad aparece desde los primeros años de vida y por lo tanto debe ser desarrollada tanto por los padres como con los docentes del nivel inicial.

Aspectos Complementarios

- Que se implemente en el Plan de Trabajo Anual de la Institución Educativa Particular “Jesús mi buen Pastor”, de Pedregal Grande, Catacaos – 2018, la utilización del juego libre como estrategia didáctica y con ello las docentes del nivel Inicial mejorarán la creatividad de sus estudiantes.
- Realizar pasantías de intercambio de experiencias de aprendizaje con las instituciones educativas del nivel Inicial cercanas a la Institución Educativa Particular “Jesús mi buen Pastor”, Pedregal Grande – Catacaos- 2018, para luego en jornadas de reflexión ver los logros obtenidos.
- La dirección de la institución educativa particular Jesús Mi Buen Pastor presentará la propuesta del juego libre como estrategia didáctica como Buena Práctica docente con el fin que el ministerio de educación, la asuma como un referente.

Referencias Bibliográficas

- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2015) "*Creatividad y Aprendizaje*" *El Juego Como Herramienta Pedagógica*. Madrid. Narcea, S.A. Obtenido de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-nisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>
- Bernal, S. (2006) *Metodología de la investigación*. México: Pearson Educación. Obtenido de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>.
- Bartlett Frederik (2015): *Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro*. Tomo I y II Editorial Dykinson, S.L. Madrid. Obtenido de <https://www.feandalucia.coo.es/docu/p5sd13433.pdf>.
- Carrasco, S. (2009) *Metodología de la investigación científica*. Lima: Editorial San Marcos.
- Campos Guillermo y Covarrubias (2015), Nallely Emma Lule Martínez *La observación, un método para el estudio de la realidad*. Revista Xihmai VII (13). Madrid. Obtenido de [file:///C:/Users/CECILIA/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/CECILIA/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972%20(1).pdf)
- Cassotti, Camarda, Poirel, Houdé y Agogué, (2016) *Una revisión teórica de la creatividad en función de la edad*. Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de <http://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/2901.pdf>.
- Esquivias, M. (2015) *El enigma sobre las referencias del pensamiento creativo y su evaluación*. Revista Digital Universitaria. Volumen 10. México.
- De prado David (2016) *Teorías de la creatividad en acción*. Madrid España. Obtenido de https://www.academia.edu/7949936/Teorias_de_la_Creatividad_en_Accion_Dr_Prado
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2015). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Sevilla. Obtenido de <https://tachh1.files.wordpress.com/2016/04/el-juego-en-e-f.pdf>

Gómez, J. (2014) El juego infantil y su importancia en el desarrollo. (Consultado el 2 de Julio del 2018) Obtenido de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>

Goñi, A. (2000). *Desarrollo de la creatividad*. San José: EUNED.

Guilford, J.P (1978) *La Creatividad, presente, pasado y futuro*. En Guilford, J.P y otros. - "Creatividad y educación". - Paidós. - Buenos Aires. Obtenido de [file:///C:/Users/CECILIA/Downloads/Dialnet-TreintaYCincoAnosDePensamientoDivergente-65974%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/CECILIA/Downloads/Dialnet-TreintaYCincoAnosDePensamientoDivergente-65974%20(2).pdf)

Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2010) *Metodología de la investigación* (5ª ed.). México: McGraw-Hill. Obtenido de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf

Lozada, J (2015) *Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria*. Quito. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>

López L (2018) *Creatividad en la infancia temprana. Análisis cualitativo en un contexto educativo*. Granada. España. Obtenido de <https://www.ugr.es/~reidocrea/7-4.pdf>.

Ministerio de Educación. (2016) *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete.

Montero, B. (2017). *Experiencias Docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura*. Pensamiento Matemático, VII (1), 75-92. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>

- Navarro, V. (2015). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE. Obtenido de https://www.inde.com/es/productos/detail/pro_id/22
- Pérez, C (2018) *Uso de lista de cotejo*. Madrid. Obtenido de https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf
- Ramírez Villén, V, Llamas Salguero, F y López Fernández, V (2017). *Relación entre el desarrollo Neuropsicológico y la Creatividad en edades tempranas*. International Journal of Humanities and Social Science Invention. Obtenido de [http://www.ijhssi.org/papers/v6\(1\)/Version-3/F0601033440.pdf](http://www.ijhssi.org/papers/v6(1)/Version-3/F0601033440.pdf)
- Sáiz, M.C. (2017). *Metodología de la Investigación*. Burgos: Repositorio Institucional de la Universidad de Burgos. Obtenido de <https://www.rebiun.org/directorio/repositorio-institucional/repositorio-institucional-de-la-universidad-de-burgos-riubu>
- Sáenz, J. (2015). *Las ciencias humanas y la reorientación de la pedagogía*. En J. Sáenz et al. *Psicología y pedagogía en la primera mitad del siglo XX*. Madrid: UNED. Obtenido de http://portal.uned.es/portal/page?_pageid=93,23377989&_dad=portal&_schema=PORTAL&IdArticulo=0135237CU01A01
- Sarle, P. (2006) *El Juego En La Educación Infantil*. México: Novedades Educativas S.A. Obtenido de http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/juego_y_educacion_infantil.pdf
- Siqueira, C. (2017). *Universia Costa Rica*. Obtenido de <http://noticias.universia.cr/educacion/noticia/2017/09/04/1155475/tipos-investigacion-descriptiva-exploratoria-explicativa.html>.
- Villas, A. y Gotzar, A. (2014) *10 Ideas clave para el aprendizaje creativo*. 1ra edición. Barcelona: Graò S.L. Obtenido de http://didacticageografia.age-geografia.es/docs/Publicaciones/2014_Nuevas_perspectivas_conceptuales1.pdf

Anexo 1

Validación de instrumento

Universidad CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TÍTULO: Juego libre como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande – Catacaos.									
AUTORA: ANASTACIO RIVAS MARIA IRMA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	DIMENSIÓN 3 originalidad								
7	Propone ideas para realizar diferentes juegos.	X			X	X			X
8	Crea situaciones de juego nuevas, innovadoras	X			X	X			X
9	Encuentra soluciones distintas para un mismo problema.	X			X	X			X
20E	DIMENSIÓN 4 FLUIDEZ								
10	Dialoga de manera espontánea al momento del juego.	X			X	X			X
11	Manifiesta sus ideas de manera clara y fluida.	X			X	X			X
30E	DIMENSIÓN 5 FLEXIBILIDAD								
12	Acepta sugerencias de sus compañeros para realizar sus actividades.	X			X	X			X
13	Propone alternativas a sus compañeros.	X			X	X			X
14	Propone nuevas reglas para el juego.	X			X	X			X
15	Escucha las consignas del juego y las acepta.	X			X	X			X

Datos del validador



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Carmen Rosa Rivera Palacios.		
DNI N°	02875 130	Teléfono / Celular	995379526
Título profesional / Especialidad	Educación Inicial		
Grado Académico	Licenciada		
Mención	Licenciada en Educación		

Firma:

Lugar y fecha: 11/03/2020

Anexo 2 Matriz de instrumento de medición de la Creatividad –pres test

ESTUDIANTES	Originalidad			fluidez		Flexibilidad				puntaje	nivel
	Propone ideas para realizar diferentes juegos.	Crear situaciones de juego nuevas, innovadoras.	Encuentra soluciones distintas para un mismo problema.	Dialoga de manera espontánea al momento del juego.	Manifiestan sus ideas de manera clara y fluida.	Acepta sugerencias de sus compañeros para realizar sus actividades.	Propone alternativas a sus compañeros.	Propone nuevas reglas para el juego.	Escucha las consignas del juego y las acepta.		
	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/NO			
E1	0	0	2	0	0	2	0	2	0	6	proceso
E2	2	0	2	0	0	0	0	0	2	4	inicio
E3	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	inicio
E4	0	0	0	0	0	0	2	2	2	6	proceso
E5	2	0	0	0	0	2	0	0	0	4	inicio
E6	0	0	0	2	0	0	0	2	0	4	inicio
E7	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	inicio
E8	0	2	0	0	2	0	0	0	0	4	inicio
E9	2	0	2	0	2	2	2	0	0	8	proceso
E10	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	inicio
E11	0	2	0	2	2	0	0	2	0	8	proceso
E12	2	0	0	2	0	0	0	0	0	4	inicio
E13	0	0	0	0	2	2	0	0	0	4	inicio
E14	2	0	0	2	0	0	0	2	0	6	proceso
E15	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	inicio
E16	0	2	2	0	2	2	0	2	0	10	logrado
E17	0	2	0	0	0	0	2	0	0	4	inicio
E18	0	0	0	2	0	0	2	0	0	4	inicio
E19	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	inicio
E20	0	0	0	2	0	2	0	2	0	4	inicio

PUNTOS: SI = 2 – NO = 0 Puntos

ESCALA: Inicio: 0 -5 Puntos.

Proceso: 6-10 Puntos.

Logrado: 11-18 Puntos

Anexo 3 Matriz de instrumento de medición de la creatividad –pos test

ESTUDIANTES	Originalidad			fluidez		Flexibilidad					
	Propone ideas para realizar diferentes juegos.	Crear situaciones de juego nuevas, innovadoras.	Encuentra soluciones distintas para un mismo problema.	Dialoga de manera espontánea al momento del juego.	Manifiestan sus ideas de manera clara y fluida.	Acepta sugerencias de sus compañeros para realizar sus actividades.	Propone alternativas a sus compañeros.	Propone nuevas reglas para el juego.	Escucha las consignas del juego y las acepta.		
	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/NO			
E1	0	2	2	2	2	2	2	2	2	16	logrado
E2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	14	logrado
E3	0	0	2	2	2	0	2	0	0	8	proceso
E4	0	2	2	0	0	2	2	2	2	12	logrado
E5	2	2	0	2	2	2	2	0	0	12	logrado
E6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	logrado
E7	2	2	0	2	2	2	2	2	2	16	logrado
E8	0	2	2	0	2	2	2	2	2	14	logrado
E9	2	0	0	0	2	2	2	2	2	12	proceso
E10	0	2	0	2	0	0	2	0	0	6	proceso
E11	0	2	0	2	2	0	2	0	2	10	logrado
E12	2	2	2	2	0	2	2	2	0	14	logrado
E13	0	2	2	0	2	2	2	0	2	12	logrado
E14	2	2	0	2	2	0	0	2	0	10	proceso
E15	0	0	2	2	2	0	2	2	0	10	proceso
E16	2	2	2	0	2	2	2	2	2	16	logrado
E17	2	2	0	2	2	0	2	2	0	12	logrado
E18	0	0	0	2	2	0	0	0	0	4	inicio
E19	2	2	2	2	2	0	0	2	0	12	logrado
E20	0	0	0	2	2	2	0	0	2	8	proceso

PUNTOS: SI = 2 – NO = 0 Puntos

ESCALA: Inicio: 0 -5 Puntos.

Proceso: 6-10 Puntos.

Logrado: 11-18 Punto

Anexo 4

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Anexo 5 Autorización para el desarrollo de la investigación



“Año de la Universalización de la Salud”

SOLICITO: PERMISO PARA REALIZAR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

SR(A): LIDIA ESTHER VILLEGAS RIVAS

DIRECTORA d I. E. P. JESÚS MI BUEN PASTOR - VILLA PEDREGAL GRANDE - CATACAOS.

De mi consideración

Yo; la alumna de la escuela Educación Inicial ULADECH - Piura Maria Irma Anastacio Rivas con DNI 42685427, ante Ud. con el debido respeto me presento y expongo.

Que siendo parte de nuestra formación académica y teniendo el curso de “Tesis”, se nos pide realizar Proyecto de investigación de “Juego libre como estrategia didáctica desarrolla la creatividad”, con los alumnos de 3 años de su prestigiosa I.E. el cual se realizará en 10 sesiones de clase en un periodo de 6 meses.

Sin otro particular, me despido de su persona no sin antes reiterarle mis cordiales saludos.

Piura, abril 2018

IRMA ANASTACIO RIVAS
DNI: 42685427
ALUMNA



Lidia Esther Villegas Rivas
I.E.P. JESUS MI BUEN PASTOR
DIRECCION

LIDIA VILLEGAS RIVAS
DNI: 42936109
DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 01

TEMA: laberinto, laberinto descubriendo un caminito.

PROPÓSITO: que los niños y niñas aprendan a buscar estrategias de desplazamiento para salir de un laberinto.

PRACTICANTE: Anastacio Rivas María Irma

APRENDIZAJES FUNDAMENTALES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
matemáticas	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de movimiento y localización.	Elabora y usa estrategias.	Expresa de forma rápida sus ideas.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	Actividades permanentes de entrada Canto de saludo Control de asistencia. Noticia del día.	
SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION DE APRENDIZAJE	- Preguntamos a los niños alguna vez han entrado ¿a un laberinto? ¿qué estrategias utilizaron para salir?	
INICIO	Salimos al patio y caminan libremente. La docente dibuja dos laberintos. Dividimos en dos grupos: cada grupo entrara en un laberinto y luego entrara a otro. Después que terminaron de pasar La docente los motiva dejándolos solos para que los niños dialoguen entre si y busquen alternativas de solución para determinar el camino correcto. Después que eligieron el camino los niños caminan por el laberinto. La docente pregunta: ¿hacia dónde llego el laberinto? ¿Les fue fácil llegar? ¿De dónde comenzaron? ¿Si se hubieran ido por el otro camino que hubiera pasado?	Diálogo.
DESARROLLO		

CIERRE	Les gusto lo que hicimos ¿qué hemos aprendido? ¿Les gusto dialogar con sus compañeros para encontrar el camino correcto? ¿Qué problemas tuvieron para encontrar la salida?	
ACTIVIDADES DE ASEO	Lavado de manos -Damos gracias a DIOS por los alimentos -Recreo -peinamos	
ACTIVIDADES DE SALIDAD	Canción de despedida.	



[Handwritten signature]
 Lidia Esther Villegas Rivas
 I.E.P. "JESUS MI BUEN PASTOR"
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 02

TEMA: 1, 2, 3 contamos otra vez

PROPÓSITO: que los niños y niñas agrupen hasta tres elementos.

PRACTICANTE: ANASTACIO RIVAS MARIA IRMA

APRENDIZAJES FUNDAMENTALES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
matemáticas	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Comunica ideas novedosas, diferentes y únicas en los juegos a realizar.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	Actividades permanentes de entrada Canto de saludo Control de asistencia. Noticia del día.	
SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION DE APRENDIZAJE INICIO	ELEFANTE Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña y como veía que resistía fue a llamar a otro elefante. Dos elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, y como veían que resistían fueron a llamar a otro elefante. Tres elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, y como veían que resistían fueron a llamar a otro elefante.	Radio Piedras Algarroba
	¿Qué dice la canción? ¿De cuánto nos reunimos? ¿Qué hacen los elefantes? ¿Conocen las telarañas? ¿Puede una telaraña soportar a un elefante? Los niños responden a las interrogantes. Les indicamos que vamos a salir al patio, - acordamos reglas y les respetaremos Sentados en el piso formamos un semicírculo La docente elige a un niño a buscar tres piedras	

DESARROLLO	<p>a otro niño una algarroba así sucesivamente. Con ayuda de los niños contamos cuantas piedritas cuantos palitos, cuantas hojas, cuantas algarrobas, etc. Llevamos el material al aula La docente les entrega diferentes materiales como: chapas, bloques, botellas, para que manipulen y cuenten. La docente les pide que los niños aporten diferentes ideas para pegar el material recolectado. Posteriormente los niños deciden pegar de manera creativa en un papel sábana el material que recolectaron en el patio según el número que les corresponde (1,2,3), Así mismo le pide que se imaginen cómo pueden sostenerse los materiales que se les entrego, puede ser un hilo, un nailon, una sogá, etc. Una vez que los niños se imaginan, socializarán sus respuestas. ¿Que hicieron? ¿Qué aprendieron? ¿De cuántos agruparon? ¿Cómo se sintieron al momentos de jugar con el material?, etc.</p>	
CIERRE	<p>¿Podemos contar mayor cantidad de objetos? ¿Les gusto la actividad? Volvemos a contar diversos objetos que ven.</p>	
ACTIVIDADES DE ASEO	<p>-Lavado de manos -Damos gracias a DIOS por los alimentos -Recreo -peinamos</p>	
ACTIVIDADES DE SALIDA	<p>-Canción de despedida.</p>	



Lidia Esther Villegas Rivas
I.E.P. "JESUS MI BUEN PASTOR"
DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 03

TEMA: creando diferentes caminos

PROPÓSITO: que los niños y niñas manejen el espacio e identifiquen nociones espaciales.

PRACTICANTE: ANASTACIO RIVAS MARIA IRMA

APRENDIZAJES FUNDAMENTALES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
matemáticas	Actúa y piensa matemáticamente en forma de movimiento y localización	Usa estrategia y procedimientos para orientarse en el espacio Comunica y representa ideas matemáticas	Realiza movimientos cuando juega con sus compañeros.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	Actividades permanentes de entrada Canto de saludo Control de asistencia. Noticia del día.	
SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION DE APRENDIZAJE INICIO	Nos reunimos con los niños en el patio y nos sentamos en un semicírculo. Conversamos acerca de los diferentes caminos que hay y que hemos caminado.	
DESARROLLO	Pedimos a los niños recorrer el espacio siguiendo diferentes caminos imaginarios Observamos el desplazamiento que realizan los niños Se les pide a los niños que se miren unos a otros e imiten los caminos que recorren. Por ejemplo, miren a María está recorriendo un camino en zig, zag, entonces decimos a los niños que imiten el camino de maria Les pedimos a los niños que busquen caminos en el patio: líneas en el piso marcas en el piso y todos pasamos por ellos Pedimos a los niños que formen grupo de tres personas y se les entrega tizas y que diseñen su	

	<p>propio camino y que pase de diferentes formas por el</p> <p>Luego la docente pide a los niños que muestren su camino y les indica que pasen por él.</p> <p>Terminamos el juego y se les pregunta: ¿Qué hicieron? ¿Cómo fue su camino? ¿Quiénes fueron por ese camino? ¿Quiénes fueron por este lado? ¿En qué direcciones caminaron?</p> <p>Dialogamos con los niños sobre lo que más les gusto de la actividad.</p>	
CIERRE	<p>Conversan sobre lo que más les gusto de la actividad, ¿qué fue lo más difícil? ¿Quieren volver a realizar esta actividad?</p> <p>Pintan la hoja de aplicación.</p>	
ACTIVIDADES DE ASEO	<p>Lavado de manos</p> <p>Damos gracias a DIOS por los alimentos</p> <p>Recreo</p> <p>peinamos</p>	
ACTIVIDADES DE SALIDA	<p>Canción de despedida.</p>	



[Handwritten signature]

Lidia Esther Villegas Rivas
I.E.P. "JESUS MI BUEN PASTOR"
DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 04

TEMA: jugando descubro tamaños

PROPOSITO: que el niño y la niña agrupe objetos grandes y pequeños libremente.

PRACTICANTE: Anastacio Rivas María Irma

APRENDIZAJES FUNDAMENTALES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemáticas	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa diversos objetos al momento de jugar con sus compañeros.

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSOS
	<p style="text-align: center;">Actividades permanentes de entrada</p> Canto de saludo Control de asistencia. Noticia del día.	
SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION DE APRENDIZAJE INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Acordamos nuestras reglas para luego salir al patio - La docente inicia con un juego en el que los niños deberán imitar y nombrar a un determinado animal teniendo en cuenta las siguientes consignas. - Todos vamos a utilizar el nombre de ratones y corremos. - Ahora nos transformamos en leones. - Ahora somos pajaritos. 	Piedras, hojas secas, maderas, tapas.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente dialoga sobre el juego ¿a qué hemos jugado? ¿Cómo son los ratones? ¿Qué tamaño tienen? ¿Qué tamaño son los leones? ¿Qué tamaño son los pajaritos? ¿cómo se sintieron al hacer grandes como como el león y pequeños como el ratón? Contentos, alegres, triste. - La docente les indica que en el patio hay objetos, animales grandes y pequeños. - La docente pide a los niños que busques objetos, por ejemplo: piedras, hojas secas, semillas, tapas, maderas, etc. Y que los conviertan en personajes imaginarios, así mismo les asignen un nombre como: el supersónico (hojas secas) 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Se les pide a los niños que clasifiquen objetos según su creatividad e inicien un juego de súper campeones. Se busca que los niños se imaginen nombres y características extraordinarias a los objetivos tomados. - Los estudiantes jugaran entre sí con los objetos creados por ellos. - De ingreso al aula formamos conjuntos de acuerdo al color, tamaño o forma. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué hicieron? ¿Qué agruparon? ¿Qué material utilizaron? 	
ACTIVIDADES DE ASEO	<p>Lavado de manos Damos gracias a DIOS por los alimentos Recreo peinamos</p>	
ACTIVIDAD DE SALIDAD	Canción de despedida.	





Lidia Esthe Villegas Rivas
I.E.P. "JESUS MI BUEN PASTOR"
DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

TEMA: sellos de cartones

PROPÓSITO: que los niños y niñas de expresen a través de sus producciones.

PRACTICANTE: Anastacio Rivas María Irma

APRENDIZAJES FUNDAMENTALES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte	Manifiesta habilidad para desplazarse de una idea a otra al momento de jugar.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	Actividades permanentes de entrada Canto de saludo Control de asistencia. Noticia del día.	
SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION DE APRENDIZAJE INICIO	Todos nos preparamos para este taller, motivamos y creamos un ambiente de expectativa en torno al tema: "jugando Podemos crear lindas cosas con cartones". Reconocemos el material que tenemos en la caja los niños verifican el material, lo ordenan, lo limpian y hace conteos.	
DESARROLLO	Cada niño elige un cartón, ya sea un rollo de papel higiénico o de toalla, cajitas vacías de medicina, cajas vacías de té y otras. Dejamos que fluya la creatividad de los niños, permitimos que el material que eligen lo conviertan en sellos si desean utilizan tijeras. Les entregamos una hoja, un depósito con ténpera de un color y que deben presionar el cartoncillo que han elegido y han transformado en sello sobre la ténpera y luego presionar sobre su ficha de trabajo. Los niños pueden inventar otras formas de sellos, los motivamos a ello y le damos tiempo. Se trata que os niños pasen de una idea a otra, de manera creativa. Si necesitan otros colores de ténpera los solicitarán a sus compañeros; proceden de la misma forma con los botones, conos, rollos, etc. A	Soporte de rollo de papel o toalla.

	manera de juego, acompañamos a los niños en todo el proceso alentando la creatividad, la imaginación, planteando retos y dialogando. Tenemos cuidado de no influir en lo que deciden y hacen los niños.	
CIERRE	Cierre: Concluidos los trabajos, les pedimos a los niños colocarlos en el lugar indicado de sus trabajos, luego reunirnos todos y escuchar a los niños que expresen lo que hicieron y a sus compañeros que hagan comentarios.	
ACTIVIDADES DE ASEO	Lavado de manos -Damos gracias a DIOS por los alimentos -Recreo -peinamos	
ACTIVIDADES DE SALIDA	Canción de despedida.	



Lidia Esther Villegas Rivas
 Lidia Esther Villegas Rivas
 I.E.P. "JESUS MI BUEN PASTOR"
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

TEMA: Me muevo a ritmo de la música

PROPÓSITO: que los niños y niñas

PRACTICANTE: ANASTACIO RIVAS MARIA IRMA

APRENDIZAJES FUNDAMENTALES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
COMUNICACIÓN	Realiza Movimientos A Su Manera Con Y Sin Elementos.	Ejecuta Movimientos, Posturas Y Desplazamientos Al Compás De Diversos Sonidos	Realiza movimientos cuando baila con sus compañeros.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	Actividades permanentes de entrada Canto de saludo Control de asistencia. Noticia del día.	
SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION DE APRENDIZAJE	Mostramos a los niños un video de una danza escogida como motivación, si no es posible podemos bailar pocos minutos al ritmo de la música.	
INICIO	<p>Invitamos a los niños a escuchar la música que hemos elegido y les pedimos que se imaginen cómo la bailarían ellos.</p> <p>Una vez que lo han imaginado, los invitamos a bailar al compás de la música haciendo uso del material previsto: mantas, telas, periódicos, cintas, otros.</p> <p>Los animamos a crear distintos movimientos y a disfrutar del ritmo de la música de manera espontánea, sin darles indicaciones o que copien lo que hacemos.</p> <p>Mientras los niños están bailando podemos acercarnos a cada uno para reconocer en voz alta sus descubrimientos y las creaciones en su danza. Mientras que los niños bailan, estamos atentas a sus comentarios ya sea acerca de la música, el baile o de lo que están representando con su cuerpo.</p>	
DESARROLLO	<p>Nos sentamos formando un semicírculo, descansamos un momento.</p> <p>Luego invitamos a los niños a comentar sus movimientos.</p> <p>Podemos preguntar: ¿Alguien quiere contarnos qué movimientos hizo, qué materiales usó y qué sintió al</p>	

	moverse al ritmo de la música?	
CIERRE	Les entregamos la Ficha en la que podrán observar en la parte izquierda de la misma algunas imágenes de danzas del país (de la costa, sierra y selva) y comentar si lo que ellos bailaron se parece a alguna de esas imágenes. Luego que coloreen lo que más les gustó del baile.	
ACTIVIDADES DE ASEO	Lavado de manos -Damos gracias a DIOS por los alimentos -Recreo -peinamos	
ACTIVIDADES DE SALIDAD	Canción de despedida.	



[Handwritten Signature]
 Lidia Esther Villegas Rivas
 I.E.P. "JESUS MI BUEN PASTOR"
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 07

TEMA: creando juegos innovadores

PROPÓSITO: que los niños y niñas atreves del juego crean sus prototipos.

PRACTICANTE: Anastacio Rivas María Irma

APRENDIZAJES FUNDAMENTALES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL	convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Comunica ideas novedosas, diferentes y únicas en los juegos a realizar.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	Actividades permanentes de entrada Canto de saludo Control de asistencia. Noticia del día.	
SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION DE APRENDIZAJE INICIO	Cada niño coge un globo y se agrupa según el color y se les invita a salir al patio y jugar libremente. Luego se dan indicaciones sencillas como: lanzar solo un globo (los demás globos descansan); ponerse en una fila y pasarse el globo de uno en uno sin dejarlo caer; lanzar el globo en diferentes direcciones: arriba, abajo, al costado, delante, atrás. Al final juegan entre amigos con sus globos. Conversamos sobre lo bueno y lindo que es jugar con amigos.	
DESARROLLO	Ingresan al aula, los niños ven que cada grupo tiene una caja cerrada sobre sus mesas, nosotras los interesamos a abrirla. Allí encontrarán materiales para jugar, crear e interactuar. Cada grupo se organiza para jugar, decide qué hará cada uno, con qué materiales, etc. Se deja el tiempo necesario para que los niños exploren, tengan acuerdos y jueguen sin interrupciones. Visitamos a cada grupo, observamos sus juegos, hacemos preguntas, pedimos explicaciones y alentamos, sin dar órdenes o dirigir el juego. Entregamos papelote trazado por la mitad para que los niños puedan dibujar, en el espacio de la izquierda, los materiales que utilizaron. A la derecha dibujan el juego que efectuaron en su grupo. Luego que terminaron de realizar su actividad la docente pregunta ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron?	

	¿Qué materiales utilizaron?	
CIERRE	Se reúne a todos los niños y visitamos a cada grupo, preguntando a qué jugaron y qué materiales utilizaron, además dialogan sobre lo que sintieron esos momentos.	
ACTIVIDADES DE ASEO	Lavado de manos -Damos gracias a DIOS por los alimentos -Recreo -peinamos	
ACTIVIDADES DE SALIDAD	Canción de despedida.	



 Lidia Esther Villegas Rivas
 I.E.P. "JESUS MI BUEN PASTOR"
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

TEMA: Jugando Encuentro Mi Tesoro

PROPÓSITO: que los niños y niñas se expresen de manera clara y sencilla.

PRACTICANTE: Anastacio Rivas María Irma

APRENDIZAJES FUNDAMENTALES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Comunicación	Se expresa oralmente	interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Expresa de forma rápida sus ideas.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	Actividades permanentes de entrada Canto de saludo Control de asistencia. Noticia del día.	
SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION DE APRENDIZAJE INICIO	Sentados en semicírculo les digo que "Hoy traje unos juguetes para ustedes, pero no me acuerdo dónde los he dejado... ¿qué puedo hacer para encontrarlos?" ¿A dónde iré a buscarlos? Escuchamos sus comentarios y los invitamos a indagar y buscar en los posibles lugares donde se encontrarían los juguetes perdidos?	
DESARROLLO	Observamos el croquis con atención y luego nos dirigimos donde creemos que está el objeto escondido; podemos mediar para mantener el interés por la búsqueda, con palabras como: "me parece que los dejé cerca de la ventana...", uhh "después estuve por estante...", "luego pasé cerca del sector biblioteca..., luego pasé por el escritorio", etc. Con ayuda de los niños trazamos un punto de referencia una línea para encontrar el objeto. Por ejemplo, si iniciaron en la ventana y se dirigieron al estante, se traza en el croquis una línea de la ventana hasta el estante. Cuando encontramos el tesoro (el juguete u objeto) decimos que hemos encontrado el primer tesoro y lo dejamos visible para que sirva de punto de referencia. Le	

	<p>colocamos una cinta de color rojo focalizando su ubicación y así sucesivamente con cada uno de los tesoros que vamos encontrando.</p> <p>Los niños se expresan en todo momento de manera y clara, los motivamos a buscar sus propias estrategias para encontrar los tesoros, recordemos que los puntos de referencia y los tesoros no deben ser más de tres. Conforme se van encontrando los tesoros se trazarán las líneas en el piso y luego en el croquis.</p> <p>Al concluir la actividad les preguntamos: ¿qué tesoro encontraron primero?, ¿dónde estaba?, ¿qué tesoro encontraron segundo?, ¿dónde estaba? Invitamos a los niños a que nos comuniquen sus desplazamientos y la ubicación de los objetos, por ejemplo: la muñeca estaba detrás de la... (Ventana), el carrito estaba dentro del... (Cajón del estante), los cubos estaban dentro de la... (Refrigeradora del sector del hogar), damos la y encontramos otro tesoro... y comentamos con los niños las estrategias que utilizaron para encontrarlos.</p> <p>Se les entrega una hoja donde hay puntos de referencia y ellos trazan líneas que indican los recorridos que han hecho durante el juego para encontrar los tesoros.</p> <p>Aprovechamos el momento para hacer preguntas y reforzar lo aprendido: ¿les gustó el juego?, ¿cuántos tesoros encontramos?, ¿qué trazos han hecho?, ¿cuál fue el tesoro que encontraste primero?, ¿cuál fue el último?, ¿este tesoro estaba cerca o lejos de la puerta?, ¿qué tesoro estaba al lado de este otro?, etc.</p>	
CIERRE	Los niños colocan sus trabajos en el "Mural de mis trabajos". Los invitamos a explicar lo que hicieron voluntariamente, aprovechamos el momento	
ACTIVIDADES DE ASEO	<p>Lavado de manos</p> <p>-Damos gracias a DIOS por los alimentos</p> <p>-Recreo</p> <p>-peinamos</p>	
ACTIVIDADES DE SALIDA	Canción de despedida.	



[Handwritten Signature]
 Lidia Esther Villegas Rojas
 I.E.P. "JESUS MI BUEN PASTOR"
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 09

TEMA: LA CAJA SONORA

PROPÓSITO: Los niños desarrollan su creatividad utilizando libremente elementos de su entorno.

PRACTICANTE: ANASTACIO RIVAS MARIA IRMA

APRENDIZAJES FUNDAMENTALES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Diseña y produce prototipos utilizando diversos materiales	Manifiesta habilidad para desplazarse de una idea a otra al momento de jugar.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	Actividades permanentes de entrada Canto de saludo Control de asistencia. Noticia del día.	
SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION DE APRENDIZAJE INICIO	Los niños desarrollan su creatividad utilizando libremente elementos de su entorno. - Invitamos a los niños a realizar la asamblea y creamos expectativa presentando la caja sonora y a continuación iniciamos un dialogo a través de las siguientes interrogantes: - ¿Qué creen que hay dentro de la caja?, ¿les gustaría averiguarlo? La docente escuchará y anotará las respuestas y opiniones de los niños a un costado de la pizarra. - Luego se pedirá a cada niño se acerque a la caja y cada uno elegirá de manera libre aquello que le resulte agradable por su sonido.	
	Se forman los grupos de trabajo y la niña encargada de los materiales les hará entrega de plastilina para que puedan modelar uno o dos instrumentos musicales que más conozcan. La docente dejara a los niños un tiempo para que de manera libre puedan jugar y explorar los	

DESARROLLO	<p>¿Porque eligieron esos objetos? Pueden mostrar como suenan ¿Todos hacemos lo mismo para que suene? ¿Podremos acompañar las canciones que conocemos haciéndolos sonar? ¿Qué les parece si cantamos y tocamos todos a la vez?</p> <p>Los niños elegirán libremente una canción de su repertorio y piensan en una forma de hacer sonar el objeto que ha seleccionado, pero sin llegar al ruido. Primero guiados por la docente tocaran todos juntos, luego lo harán por turnos de acuerdo al objeto seleccionado, y finalmente desarrollando su creatividad combinaran los sonidos para acompañar la canción.</p> <p>Luego invitamos a los niños a explorar libremente el aula y buscar otros objetos con los que puedan hacer sonidos y acompañar sus canciones.</p> <p>Siguiendo las indicaciones de la docente se escucharán los sonidos de los objetos que encontraron en el aula y concluida esta actividad se pedirá que regresen los objetos a la caja sonora.</p>	
CIERRE	<p>Se entregará una ficha de trabajo en la cual desarrollando su creatividad dibujaran los objetos que emiten sonidos agradables al ser utilizados y que les gusta más.</p> <p>Se pedirá que en casa exploren otros objetos que producen sonido y entonen canciones en familia.</p>	
ACTIVIDADES DE ASEO	<p>Lavado de manos -Damos gracias a DIOS por los alimentos -Recreo -peinamos</p>	
ACTIVIDADES DE SALIDA	<p>Canción de despedida.</p>	



Lidia Echeverri Villegas Rivas
LEP "JESUS MI BUEN PASTOR"
DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

TEMA: Caminamos Con Nuestros Amiguitos.

PROPÓSITO: Que Los Niños Y Niñas Desarrollen Sus Habilidades Motrices

PRACTICANTE: ANASTACIO RIVAS MARIA IRMA

APRENDIZAJES FUNDAMENTALES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Diseña y produce prototipos utilizando diversos materiales	Expresa el nombre de objetos al momento de jugar

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<p style="text-align: center;">Actividades permanentes de entrada</p> Canto de saludo Control de asistencia. Noticia del día.	
SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION DE APRENDIZAJE INICIO	La maestra motiva a los niños y niñas a jugar en sectores. Los niños eligen el sector donde van a jugar. La docente da las indicaciones del juego. Señalamos el espacio donde nos vamos a desplazar. Nos movemos libremente	
DESARROLLO	<p>Niños hoy vamos a movernos o bailar a ritmo de la música que escucharemos. Caminaremos por el patio y al momento de escuchar la música bailaremos según la música que escuchemos, luego una vez que cambie el ritmo de la música cambiamos de forma de bailar y así sucesivamente. Una vez que se apague la música seguimos caminamos y con las propuestas que den ustedes, por ejemplo: caminamos con las manos estiradas, caminamos con las manos juntas, a la cintura, caminamos con las manos en la cabeza, caminamos agachaditos caminamos rápido y en otras lento.</p> <p>Los niños y niñas comienzan a desplazarse, luego una vez que escuchan las melodías comienzan a bailar de acuerdo a la pieza musical que escuchan, una tras otra. La docente que debe seguir el ritmo de la música y siguiendo las consignas de los niños ¿Qué hicieron?, ¿Qué aprendieron? ¿Cómo caminaron?</p>	
	-¿Qué les gustó hacer esta actividad? ¿Qué no les gustó?	

CIERRE	¿En qué momento podemos realizar movimientos rápidos?	
ACTIVIDADES DE ASEO	Lavado de manos -Damos gracias a DIOS por los alimentos -Recreo -peinamos.	
ACTIVIDADES DE SALIDAD	Canción de despedida.	




 Lidia Esther Villegas Rivas
 I.E.P. "JESUS MI BUEN PASTOR"
 DIRECTORA