

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO LIBRE EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 04 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL PRIVADA RELIGIOSA SAN FRANCISCO DE ASIS
AYACUCHO-2021.**

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

AUTORA

ANDIA PEREZ, AUREA

ORCID: 0000-0003-1597-3422

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

AYACUCHO – PERÚ

2021

1. TÍTULO DE LA TESIS

El juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asis” Ayacucho-2021.

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Andia Perez, Aurea

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Ayacucho, Perú

ASESOR

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Ayacucho, Perú

JURADOS

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Zavaleta Rodriguez Andres Teodoro

Presidente

Muñoz Pacheco Luis Alberto

Miembro

Carhuanina Calahuala Sofia Susana

Miembro

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

Asesor

4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Institución que me brindó la oportunidad de seguir superándome.

Mi reconocimiento a mi asesor Amaya Saucedo, Rosas Amadeo por su incondicional apoyo, comprensión, tiempo y orientación para la realización y culminación de esta tesis.

Mis agradecimientos también van para todas las personas que me brindaron su apoyo, tiempo e información para el logro de mis objetivos en la realización de esta tesis.

DEDICATORIA

A Dios nuestro Señor, ejemplo de virtud y sacrificio, asimismo a mi querida y linda familia, por su apoyo, motivación y confianza en mis labores.

A mis hermanos Hermogenes y Leonardo, que es mi motor y motivo para seguir luchando y formarme profesionalmente, gracias.

5. RESUMEN Y ABSTRAC

RESUMEN

La presente investigación ha tenido como propósito aplicar el programa de juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho-2021. Esta investigación tuvo como objetivo general: Determinar la aplicación del juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho-2021. Basado en la problemática por el bajo rendimiento escolar en la enseñanza creatividad y para ello se utilizó nuevas técnicas e ideas para realizar actividades para lograr mejores resultados, por tanto, se justifica que la aplicación de los juegos libres es posible mejorar la creatividad utilizando juegos innovadores para que puedan aprender. Por ello al comparar el plan de investigación a manera de pre test y post test, los resultados se obtuvieron en el Pre Test se obtuvieron los siguientes resultados: Bajo (C) el 53% equivalente a 9 niños (as), Medio (B) el 29% equivalente a 5 niños (as), mientras que Alto (A) el 18% equivalente a 3 niños (as); De acuerdo a la Tabla 5 y el Gráfico 5, de 10 niños y niñas que representan el 100% de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís -Ayacucho -2021, valorados sobre la creatividad, en el Post Test se obtuvieron los siguientes resultados: Bajo (C) el 6% equivalente a 1 niños (as), Medio (B) el 18% equivalente a 3 niños (as), mientras que Alto (A) el 76% equivalente a 13 niños (as).

Palabras claves: Juego libre y la creatividad.

ABSTRACT

The thesis starts from the proposal: To what extent the application of free play in the creativity of the children of 04 in the Religious Initial Private Educational Institution "San Francisco de Asís" Ayacucho -2021 ?, consequently, the general objective: Determine the application of free play in the creativity of 04-year-old boys and girls in the Religious Private Initial Educational Institution "San Francisco de Asís" Ayacucho -2021. The methodology was the type of quantitative research, explanatory level, pre-experimental design. The sample consisted of 17 boys and girls from the 4-year-old classroom. The instrument applied was the duly validated and reliable observation guide. Regarding the results obtained in the Pre Test, the following results were obtained: Never (C) 53% equivalent to 9 children, Sometimes (B) 29% equivalent to 5 children, while Always (A) 18% equivalent to 3 children; According to Table 5 and Graph 5, of 10 boys and girls that represent 100% of the 04-year-old boys and girls in the "San Francisco de Asís" Religious Initial Educational Institution Ayacucho -2021, valued on creativity, In the Post Test the following results were obtained: Never (C) 6% equivalent to 1 children, Sometimes (B) 18% equivalent to 3 children, while Always (A) 76% equivalent to 13 children.

Keywords: Free play and creativity.

6. CONTENIDO

1.	TÍTULO DE LA TESIS	ii
2.	EQUIPO DE TRABAJO.....	iii
3.	HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iv
4.	HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA	v
5.	RESUMEN Y ABSTRAC.....	vii
6.	CONTENIDO	ix
7.	ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS.....	xi
I.	INTRODUCCIÓN.....	1
II.	REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	5
2.1.	Antecedentes	5
2.1.1.	Internacionales	5
2.1.2.	Nacionales	6
2.1.3.	Regionales	8
2.2.	Bases teóricas de la investigación.....	10
2.2.1.	El juego libre	10
2.2.2.	La creatividad	15
III.	HIPÓTESIS	20
IV.	Metodología.....	21
4.1.	Tipo de investigación	21
4.2.	Nivel de investigación.	21
4.3.	Diseño de la Investigación	21
4.4.	Universo y muestra	22
4.4.1.	Universo.....	22
4.4.2.	Muestra	22
4.5.	Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores.....	34
4.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	35
4.6.1.	Técnicas	35

4.6.2.	Instrumentos	35
4.7.	Plan de Análisis	36
4.8.	Matriz de Consistencia	39
4.9.	Principios Éticos	40
V.	RESULTADOS.....	41
5.1.	Resultados	41
5.1.1.	Nivel descriptivo – Pre Test	41
5.1.2.	Nivel descriptivo – Post Test.....	45
5.2.	Resultado inferencial.....	51
5.3.	Análisis de resultados	52
VI.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	55
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57
	ANEXOS.....	61
	Anexo 01: Cronograma de actividades	62
	Anexo 02: Guía de Observación de la creatividad	63
	Anexo 03: Solicitud	65
	Anexo 04: Constancia de aplicación de los instrumentos	66
	Anexo 06: Evidencias – Fotos	71
	Anexo 07: Sesiones	72

7. ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

TABLAS

Tabla 1: Nivel de la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho-2021.....	41
Tabla 2: Nivel de la creatividad en su dimensión originalidad de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.....	42
Tabla 3: Nivel de la creatividad en su dimensión abstracción de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.....	43
Tabla 4: Nivel de la creatividad en su dimensión elaboración de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.....	44
Tabla 5: Nivel de la creatividad de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.....	45
Tabla 6: Nivel de la creatividad en su dimensión originalidad de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.....	47
Tabla 7: Nivel de la creatividad en su dimensión abstracción de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.....	48
Tabla 8: Nivel de la creatividad en su dimensión elaboración de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.....	49
Tabla 9: Contraste de medias entre pre test y post test.....	51
Tabla 10: Prueba de hipótesis general con estadígrafo t-student.	52

GRÁFICOS

Gráfico 1: Nivel de la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho-2021.....	41
Gráfico 2: Nivel de la creatividad en su dimensión originalidad de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.....	42
Gráfico 3: Nivel de la creatividad en su dimensión abstracción de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.....	44
Gráfico 4: Nivel de la creatividad en su dimensión elaboración de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.....	45
Gráfico 5: Nivel de la creatividad de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.....	46
Gráfico 6: Nivel de la creatividad en su dimensión originalidad de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.....	47
Gráfico 7: Nivel de la creatividad en su dimensión abstracción de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.....	49
Gráfico 8: Nivel de la creatividad en su dimensión elaboración de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.....	50

I. INTRODUCCIÓN

La creatividad es fundamental en el ser humano, porque debido a ello podemos encontrar alternativas de solución frente a problemas que se nos presentan, como antes de supervivencia buscamos formas para superar dificultades, y sobresalir antes las adversidades, a partir de ello se van construyendo esquemas de satisfacción mental que fortalecen nuestra situación personal, como también social. En la Institución Educativa que se ha considerado como población de estudio se ha observado que los alumnos y alumnas tienen deficiencias en la creatividad; como también, es una limitante que las profesoras no permitan que desarrollen este aspecto porque generalmente desarrollan actividades de prototipos y siguen esos modelos.

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 en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asis Ayacucho-2021; 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 y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asis. 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)

En otras palabras, en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asis”, se ha identificado la escasa creatividad de los estudiantes de 4 años nivel inicial, que limita básicamente el desarrollo de sus aprendizajes. Por esto el presente trabajo plantea la siguiente interrogante: ¿En qué medida la aplicación del juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021?

Para dar respuesta a esta interrogante se trabajará el objetivo general: Determinar la aplicación del juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís-Ayacucho -2021, además, indicando las finalidades determinadas: Identificar el nivel de la creatividad en su dimensión originalidad

de los niños y niñas de 04 en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho -2021. Identificar el nivel de la creatividad en su dimensión abstracción de los niños y niñas de 04 en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho -2021. Identificar el nivel de la creatividad en su dimensión elaboración de los niños y niñas de 04 en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho -2021.

La tesis se justifica a partir de las bases teóricas debido a que las fuentes son confiables para profundizar sobre la causa existente de la recreación independiente en los espacios para desarrollar la creatividad, los cuáles favorecerán a toda persona que requiera profundizar con información relevante sobre dicha temática, dando un alcance beneficioso principalmente a educadores, padres de familia y estudiantes.

También esta investigación dará alcance al ámbito social ayacuchano como soporte principalmente en los sectores hogar, construcción, dramatización, biblioteca y juegos tranquilos mediante las sesiones de aprendizaje; para determinar su mejora en la fluidez, flexibilidad, originalidad y redefinición, los que se evaluarán mediante la guía de observación con el Pre test y Post test, logrando obtener resultados que podrán ser inferidos en contextos similares.

Sobre el aporte de la sistemática fue de tipo cuantitativo, nivel experimental, diseño pre experimental con corte longitudinal. Las técnicas: observación. El instrumento: guía de observación. La población: todos los alumnos y alumnas de 4 años. La muestra estuvo considerada entre 17 niños y niñas. Los que podrán considerarse en posteriores investigaciones.

Sobre los resultados descriptivos se obtuvieron de acuerdo a la Tabla 1 y el Gráfico 1, de 17 niños y niñas que representan el 100% de los niños y niñas 04 años en la Institución

Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho -2021, evaluados sobre la creatividad, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes resultados: Bajo (C) el 53% equivalente a 9 niños (as), Medio (B) el 29% equivalente a 5 niños (as), mientras que Alto (A) el 18% equivalente a 3 niños (as); De acuerdo a la Tabla 5 y el Gráfico 5, de 10 niños y niñas que representan el 100% de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho -2021, valorados sobre la creatividad, en el Post Test se obtuvieron los siguientes resultados: Bajo (C) el 6% equivalente a 1 niños (as), Medio (B) el 18% equivalente a 3 niños (as), mientras que Alto (A) el 76% equivalente a 13 niños (as).

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Navarro (2017) en su investigación para obtener su licenciatura en Educación Inicial, titulado: “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.

Deza (2017) desarrolló su investigación titulada: “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.

Vera (2018) para obtener el grado de licenciada en Educación, en su tesis denominada: “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.

2.1.2. Nacionales

Cuba (2015) en su investigación para obtener el título de licenciatura en educación, titulada: “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.

Torrejón (2018) en su tesis el título de segunda especialidad en didáctica de Educación Inicial, titulada: “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) en su tesis para obtener el título de licenciatura en Educación, titulado: “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.

2.1.3. Regionales

Solís (2019) en su proyecto titulada: “Juego libre en los sectores y su relación en la Autonomía de niños y niñas de 3 años del Programa No Escolarizado De Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018”. Objetivo determinar la relación del juego libre en los sectores y la autonomía de niños y niñas de 3 años del programa no escolarizado de educación inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. Sobre la metodología fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional. Población: se ha considerado a niños y niñas de 3 años del programa no escolarizado de educación inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. La muestra de estudio estará constituida por de 20 niños y niñas de 3 años del programa no escolarizado de educación inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. Técnica: Observación, Instrumentos: Lista de cotejo (12 ítems), ficha de observación, cuaderno de campo. Concluyendo que: El juego libre en los sectores se relaciona significativamente en la autonomía de niños y niñas de 3 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. Con el nivel de coeficiente de correlación 0.851. Existe relación del juego libre en los sectores con la autonomía de relación consigo mismo en niños y niñas de 3 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. Con el nivel de coeficiente de correlación 0.884. Existe relación del juego libre en los sectores con la autonomía de

relación con los demás en niños y niñas de 3 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. Con el nivel de coeficiente de correlación 0.728.

Limas y Quispe (2017) realizaron una investigación titulada: “La aplicación del programa jugando en los sectores para desarrollar la noción de la clasificación”, el diseño de la investigación fue pre-experimental, se realizó en una población de niños de 5 años, dos secciones en el turno mañana y dos en el turno tarde, haciendo un total de 112 estudiantes. En el resultado se observa que la aplicación del programa jugando en los sectores, permitió la adquisición de la noción de clasificación, en las colecciones figúrales y no figúrales; influyendo significativamente en los estudiantes que conformaron el grupo de estudio. La investigación concluye que el programa jugando en 18 los sectores influye significativamente en el desarrollo de la noción de clasificación.

Pariona (2020) en su tesis titulada: Juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020; tuvo como planteamiento ¿Cómo influye el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020?, en consecuencia, el objetivo general: Analizar la influencia del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020. Sobre la metodología fue el tipo de investigación cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental de corte longitudinal. La muestra estuvo conformada por 22 niños y niñas del aula de 5 años. El instrumento aplicado fue la guía de observación debidamente validada y confiable. Sobre los resultados descriptivos se obtuvieron en el pre test 45% nivel inicio y en el post test el 68% nivel logo. En el resultado inferencia con el estadístico T-Student se obtuvo el p valor 0.000 con el coeficiente de correlación 0.690. Por lo tanto, se concluye que: Existe

influencia significativa del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego libre

2.2.1.1. Definición

Teoría del Preejercicio de Groos

Según Garvey (1985) considera los juegos de lucha de animales y el comportamiento imitativo por parte de los niños como una preparación de las actividades propias de la edad adulta. Esta teoría afirma que la imitación de los niños representados en sus juegos con diferentes roles y situaciones de juegos les ayudará a desarrollar la capacidad de defenderse en su vida cotidiana y el éxito de su vida futura.

Así mismo, Calero (1998) el juego es un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio de la vida (p. 26). Mediante el juego el niño se prepara para la vida futura mediante juegos como dramatizaciones, la interacción con sus pares, las representaciones de roles, etc.

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.

Teoría cognitiva de Piaget.

Para Piaget (1980) el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, el cual se centra en la exploración y manipulación. Este autor realizó dos grandes aportaciones teóricas. La primera, Piaget relacionó los juegos con el desarrollo del conocimiento que los niños tienen sobre la sociedad y las normas convencionales. La segunda, atribuyó al juego como un sistema de relajación con la actividad manipuladora e investigadora que los niños hacen sobre los objetos y en algunas situaciones en las que ellos participan.

Calero (1998) el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas (p.21). Las maestras en la actualidad usan el juego como estrategia didáctica desarrollando capacidades en los estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje. Las experiencias directas y la realización de juegos contribuirán a que el niño comprenda mejor el mundo que lo rodea utilizando principalmente diversos materiales ya sea materiales estructurados y no estructurados, logrando de esta forma que el niño vaya de lo concreto a lo abstracto, favoreciendo de esa forma el desarrollo del pensamiento lógico en el niño.

Teoría sociocultural de Vigostky.

Vigotsky (1933) consideró que el desarrollo humano es resultado de una construcción histórica fruto de la interacción humana. Los procesos psicológicos superiores se forman primero en el plano social, y solo pasan a un plano individual, después de un proceso de interiorización. Esta teoría constructivista de Vigostky se caracteriza porque a través del juego el niño construye su propio aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Vigostky analizó el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil, la primera fase de 2–3 años donde los niños juegan con objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga y la segunda fase de 3–6 años donde se da el juego sociodramático, aquí se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan de su contorno próximo. El

juego socio dramático se desarrolla a partir de otro juego llamado juego simbólico este es de carácter más individual que aparece cuando el niño es capaz de separar el objeto de su significado.

Vigotsky estableció que el juego es una actividad social, donde los niños aprenden interactuando con otros de su edad, algunos con más aprendizajes y otros con diferentes habilidades, logrando que el niño pueda hacer representaciones de roles. En el juego simbólico el niño es capaz de transformar algunos objetos convirtiéndolos en otros que para él sí tienen significado utilizando notablemente su imaginación. Por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.1.2. Características del juego Libre

La mayoría de los investigadores, como los que anteriormente han sido mencionados, señalan que el juego tiene las siguientes características:

- a) Es libre, porque se presenta de manera espontánea e incondicional no es impuesto, donde el niño empieza a explorar en esta libertad el mundo que le rodea.
- b) Implica una actividad que puede ser física o mental, de tal manera que contribuye en el desarrollo de capacidades intelectuales y psicomotrices.
- c) Produce placer porque es agradable para el ser humano propiciando alegría y diversión y, es innato porque nace con el ser humano y es propio en su desarrollo, sin embargo, para Vygotsky (2000), señala que no siempre el jugar puede ser placentero para el niño.

2.2.1.3. Clases de juego Libre

Diferentes investigadores han clasificado el juego con diversos criterios, sin embargo, la clasificación que hace el pedagogo suizo Piaget (1991), es la que ha sido generalmente aceptada por que se enfoca a partir del desarrollo cognitivo enfatizando sus etapas evolutivas. Es así que el juego se clasifica en:

- a) Juego de ejercicios de tipo sensorial y motriz, que se da aproximadamente hasta los dos años. Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a través de la vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos.
- b) Juego simbólico. Se da de los dos a los seis años aproximadamente, su atención se va centrando en lo que le rodea, y el niño es capaz de transformar la realidad a través del símbolo poniendo en juego la imaginación. Los niños consiguen convertirse en personas sociables resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos.

Sobre el juego, Lizana (2013), lo llama también juego de roles, cuyo contenido esencial es la actividad que realiza el adulto en su accionar sólo y al interactuar con los demás, es decir, es un producto socialmente adquirido, se considera una actividad fundamental en la edad preescolar, los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad, quieren ser como adultos y hacer todo lo que estos hacen, aun cuando sus posibilidades reales no se lo permiten.

- c) Juego de reglas, proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico, Se da aproximadamente entre los cinco y seis años. La obligatoriedad de estas reglas, no resulta del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Se necesita mucha práctica para

llegar a descubrir que cada juego se puede jugar de un modo diferente y tomar conciencia de que las reglas son una formulación explícita de acuerdos solo es posible a partir de los 11 o 12 años.

2.2.1.4. El juego libre como propuesta educativa

Aizencang (2017), manifiesta que el juego desde el punto de vista educativo, parece tener un sentido diferente que obedece al hecho de propuestas planificadas y esta actividad se convierte en una herramienta de aprendizaje que debe ser considerado en la educación preescolar y que en ocasiones se da con participación libre de los estudiantes.

Según Sarlé (2018), esta apreciación, es considerada desde los años sesenta, donde el juego surge como estructura y propuesta didáctica denominada “juego trabajo” y planteada como actividad a aplicarse en los jardines de infancia, con una forma especial de organizar el aula en espacios denominados “rincones”, cada espacio estaría vinculado con las actividades y contenidos que la docente enseña en forma grupal.

Asimismo, el juego trabajo tiene una estructura didáctica, el momento de la planificación que supone la elección por parte de los estudiantes del rincón y la propuesta a trabajar; el momento del desarrollo donde los estudiantes juegan en los diferentes rincones; el momento del orden, y finalmente, el momento de la evaluación.

Pitluk (2019), sostiene que el juego libre en los sectores implica la posibilidad de jugar en el aula utilizando los espacios organizados en sectores sin consigna de trabajo alguna, simplemente los niños juegan orientados por sus intereses propios y de los demás que juegan en el mismo sector.

Asimismo, es una propuesta de juego espontáneo donde los niños comparten e interactúan, precisando que este juego se realiza en sectores y no en rincones, ya que nos

aleja de la idea de arrinconar materiales en los espacios determinado que se construyen y reconstruyen constante y creativamente.

2.2.1.5. Dimensiones del juego libre

1. Objetos

Es la realidad física o juguetes con que interactúa el niño al momento de jugar
(UNICEF, 2018)

2. Espacios

Es realidad física donde se realiza la actividad lúdica. (UNICEF, 2018)

2.2.2. La creatividad

2.2.2.1. Definición

Guilford (1952, elaboró como apoyo explicativo de su teoría un modelo de estructura del intelecto que constituye el pilar esencial para entender su propuesta: el cubo de la inteligencia. Su teoría, llamada de la transmisión o la transferencia, es una propuesta esencialmente intelectual que sostiene que el individuo creativo está motivado por el impulso intelectual de estudiar los problemas y encontrar soluciones a los mismos. El modelo de Guilford, basado en el análisis combinatorio, consta de tres dimensiones, ya que todo comportamiento inteligente debería caracterizarse por una operación, un contenido y un producto. Las tres dimensiones aparecen constituidas, pues, por los contenidos del pensamiento, sus operaciones y sus productos.

Medina (2017) mencionan que la creatividad es un don regalado al hombre sobre todo a personas de edad preescolar donde se encargan de saber desarrollarlas de forma provechosa para la resolución de problemas donde a largo tiempo se van convirtiendo en personas importantes que descubren nuevos afrontes e incluso inventan objetos y aparatos

para sacarnos de apuros, son personas que lograron desarrollar su imaginación, el hemisferio derecho, llevándolo a la práctica, algunas investigaciones realizadas indican que los niños quienes realizan acciones creativas aprenden a enfrentar problemas, ya que son muy minuciosos, perseverantes, observadores, imaginativos, empeñosos, toman en cuenta su naturaleza, el espacio en el que se desenvuelven, el contexto social con los que se comparte sus días, entre otros, para poder desarrollar estas habilidades los docentes o profesores deben tener saberes previos y saber enfrentar esta aventura o este proceso juntos con los niños, para ello contara mucho el desenvolvimiento del profesor frente a una determinada conducta ya sea positiva (mucha imaginación) o negativa (poca imaginación), para ello el docente deberá ser bien capacitado y deberá tener la capacidad de observación y reconocimiento a niños que especialmente buscan nuevas soluciones y crean nuevas cosas o alternativas de cambio, para con ellos poder potenciar aún más su creatividad.

Salavera (2015) señala que la creatividad es innata en las personas, y la etapa infantil es el mejor proceso en que se debería trabajar la creatividad, en muchos casos la creatividad no es trabajada de manera espontánea y esmerada, si no lo dejan pasar por alto y se empeñan en mecanizar a los alumnos de 5 años enseñándoles las sumas, restas, vocales, entre otros, no prestan atención a lo que exactamente un infante se quiera direccionar, ya que así como menciona Howard Gardner existen ocho inteligencias múltiples donde cada inteligencia debe ser entrenada y desarrollada para poder llegar a su máxima capacidad. Como ya se mencionó los docentes manejan una enseñanza mecánica donde existe una forma única de enseñar y hacer que los estudiantes logren aprender de una manera cíclica para todos los estudiantes y profesionales. Entonces una creatividad nace a partir de la interacción de varias ideas ya sean antiguas y nuevas, para de esta manera relacionarlas y crear una nueva idea o solución respecto a algún problema. Vázquez (2011) refiere que proviene de un término americano *creativity* que viene a ser innato al hombre unos más

desarrollados que otros, pero con la misma capacidad, la creatividad es muy diferente a la imaginación ya que la imaginación sale de lo real de lo concreto, entonces la creatividad es en sí es una nueva forma, moderna de producir ideas o dar unas nuevas soluciones a problemas que se vayan presentado en el día a día. Artur Koestler define a la creatividad como: la acción de unir o relacionar dos 30 dimensiones que hasta el acto de hacerlo vienen a ser extrañas la una con la otra.

2.2.2.2. Características de la creatividad

La creatividad permite cumplir deseos personales o grupales de forma más veloz, sencilla, eficiente o económica, generar ideas e impulsar propuestas novedosas también se conoce como capacidad de inventiva, pensamiento original, pensamiento divergente o imaginación constructiva. Desde diversas ramas y disciplinas, la ciencia se encarga de poner a la creatividad en foco, en busca de soluciones, respuestas y términos lógicos precisos, así pues, para la psicología, el pensamiento divergente es una actividad amparada en la imaginación, que consiste en realizar una acción nueva o un mismo plan, pero de manera diferente. En cambio, para la sociología, la imaginación constructiva surge a partir de la intervención de tres variables: el campo (los grupos sociales), el dominio (el área o la disciplina) y el individuo. Esto quiere decir que un individuo concreta cambios en el marco de un dominio que son analizadas desde un grupo social. En término más general, puede afirmarse que un sujeto creativo goza de confianza en sí mismo, fineza de percepción, capacidad, intuitiva, imaginación, entusiasmo y curiosidad intelectual.

En el campo artístico es frecuente que se mida la creatividad del autor de una obra en cuestión comparándolo así con otros contemporáneos y para ello existen parámetros que miden el grado de facilidad de creación y de innovación de un artista tales como: la fluidez, la originalidad, la sensibilidad, la abstracción, la síntesis o la flexibilidad. (Pérez, Porto & Merino 2012)

2.2.2.3. Dimensiones de la creatividad

1. Originalidad

Es la facilidad de ver las cosas, de una forma única y muy diferente. En la cual permite ver también asociaciones remotas y nos ofrece ver soluciones igual o más eficacia, que las que ya existen, en la que quedaría solamente en la extravagancia o solamente en la novedad.

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

2. Abstracción

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 abstracción 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 abstracción 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)

3. Elaboración

Esta característica nos permite desarrollar y a la vez añadir los elementos con mucha facilidad o como también un problema o situación que se da.

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)

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

La aplicación del juego libre mejora la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.

3.2. Hipótesis Estadísticas

3.2.1. Hipótesis Alternativa

Ha. La aplicación del juego libre mejora la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.

3.2.2. Hipótesis Nula

HO. La aplicación del juego libre no mejora la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho - 2021.

IV. Metodología

4.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es cuantitativa por que busca cuantificar los datos en general para aplicar alguna forma de análisis estadístico.

4.2. Nivel de investigación.

Según Hernández y Fernández (2010) es experimental “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p.10). En tal sentido mi trabajo de investigación es de tipo cuantitativo.

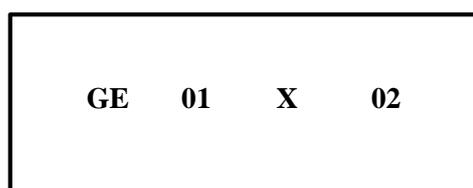
Es explicativo porque es un estudio que va más allá de la descripción de los conceptos.

Según Domínguez (2015) se refiere al grado de cuantificación de los estudios en cuanto a la información que requiera, puede ser estudio cuantitativo (p.54)

4.3. Diseño de la Investigación

El diseño de investigación es Pre – experimental.

El diagrama del diseño se muestra en el siguiente esquema:



Donde:

GE: Grupo Experimental que recibirán el estímulo.

01: Es la medición a través del pre test del grupo experimental, antes del uso de la estrategia didáctica.

X: Es aquella estrategia didáctica de intervención de la variable independiente (aplicación de la creatividad).

02: Es aquella medición a través del post test, después del uso de la estrategia didáctica.

4.4. Universo y muestra

4.4.1. Universo

Es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio; según Tamayo (2011) se puede definir como: “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”.

Para la presente investigación se ha considerado 20 niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho - 2021.

4.4.2. Muestra

La muestra proyecta las características principales de la población de donde se obtuvo. La cual es representativa. Cuya validez para la generalización está dada por el tamaño y validez de la muestra. A su vez la muestra según Tamayo (2011): Es un subconjunto de la población, la cual es seleccionada para indagar el cómo es su particularidad o característica de la población en general, considerando que sea distintiva y que refleje sus características.

La muestra censal estuvo constituida por 17 niños y niñas de 04 años en la institución educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho - 2021.

4.5. Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores

TÍTULO: El juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, VALORES Y NIVEL
Variable independiente: El juego Libre	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.	El juego libre se puede contemplar como contrapunto al juego estructurado o juego dirigido. En el primero es el niño el que decide cómo, qué y con quién quiere jugar, establece las reglas, elige los materiales y decide el final del juego	Objetos Espacios	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juguetes ✓ Objetos nuevas del entorno ✓ Lugar ✓ La amplitud 	Instrumento: <i>Actividades de aprendizaje</i>
Variable dependiente: Creatividad	La creatividad se puede definir como el proceso de crear algo ya sea artísticamente o como también tecnológicamente (Chacón, 2011)	La creatividad se articula por la originalidad, abstracción y elaboración.	Originalidad Abstracción Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Novedad ✓ Manifestación Inmediata ✓ Singularidad ✓ Iniciativa ✓ Determinación ✓ Perfeccionamiento ✓ Procesa, ejecuta y desarrolla 	Instrumento: <i>Guía de observación</i> Valores: <i>1=Deficiente</i> <i>2=Regular</i> <i>3=Buena</i>

Fuente: Elaboración propia.

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.6.1. Técnicas

Las técnicas de investigación Rojas (2010) son apreciadas como una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos.

La técnica de la observación: Permite ejercer una relación directa entre el investigador y los actores; para registrando la presencia o ausencia de la acción observada

4.6.2. Instrumentos

El instrumento nos sirve para lograr un fin, el instrumento en investigación Abanto (2016): “Es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: Guía de observación, Guía de entrevista, cuestionario”.

Según Slkind (1998) citado en Valderrama (2017) esboza que los cuestionarios son un conjunto de preguntas estructuradas y enfocadas. Los cuestionarios ahorran tiempo porque permiten a los individuos llenarlos sin ayuda ni intervención directa del investigador.

En la presente investigación los instrumentos que se utilizaron son las guías de observación conformadas de dos características que corresponden a cada una de las variables de estudios, de acuerdo al siguiente detalle:

✓ Variable Independiente: Sesiones de Juego libre

Compuesta de 08 sesiones que se trabajan las dos dimensiones.

✓ Variable Dependiente: Guía de observación.

Compuesta de 9 ítems que miden las tres dimensiones.

4.7. Plan de Análisis

Con relación al análisis de los resultados, se utilizará la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación y la estadística inferencial para obtener resultados de la hipótesis.

Por tanto, la información que se obtendrá a través de la guía de observación, y se procesarán por medio de técnicas estadísticas se procesaron utilizando el software del Excel (hoja de cálculo) los resultados descriptivos para la construcción de tablas de frecuencias y gráficos, a través del programa SPSS se obtendrá resultados inferenciales para la prueba no paramétrica (prueba anormal), contrastación de datos, así como también corroborar las pruebas de hipótesis general y específicos. En la que se presentan las pruebas de la hipótesis en lo que es general y los específicos. sin dejar atrás las medidas de la variación en la cual permite conocer el desenvolvimiento en que los puntajes se extravían unos de otros, es decir el grado de uniformidad de los grupos o dispersión de los calificativos.

4.8. Matriz de Consistencia

Título: EL JUEGO LIBRE EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 04 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PRIVADA RELIGIOSA “SAN FRANCISCO DE ASÍS” AYACUCHO-2021.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿En qué medida la aplicación del juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar la aplicación del juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar el nivel de la creatividad en su dimensión originalidad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021. ✓ Identificar el nivel de la creatividad en su dimensión abstracción de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021. ✓ Identificar el nivel de la creatividad en su dimensión elaboración de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021. 	<p>HIPOTESIS GENERAL: La aplicación del juego libre mejora la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.</p> <p>HIPÓTESIS ESTADÍSTICAS: Hipótesis Alternativa Ha. La aplicación del juego libre mejora la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.</p> <p>Hipótesis Nula HO. La aplicación del juego libre no mejora la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.</p>	<p>Variable 1: El Juego Libre</p> <p>Dimensiones: ✓ Objetos ✓ Espacio</p> <p>Variable 2: Creatividad</p> <p>Dimensiones: ✓ Originalidad ✓ Abstracción ✓ Elaboración</p>	<p>TIPO Cuantitativo NIVEL Experimental DISEÑO Pre experimental</p> <p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS Guía de observación</p> <p>POBLACIÓN Todos los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.</p> <p>MUESTRA 17 niños y niñas</p> <p>PRUEBA ESTADÍSTICA T-Student</p>

Fuente: Elaboración propia.

4.9. Principios Éticos

La presente investigación se ajusta al código de ética de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución en el que tiene como propósito la promoción del conocimiento y bien común expresada en principios y valores éticos que guían la investigación en la universidad.

Los principios que rigen la actividad investigadora son:

- ✓ Protección a las personas.
- ✓ Beneficencia y no maleficencia.
- ✓ Justicia.
- ✓ Integridad científica.
- ✓ Consentimiento informado y expreso.

En este trabajo de investigación se respetó lo que es la producción intelectual: en la que se hizo correctamente al momento de citar a los autores en la que en la parte intelectual lo que es del presente trabajo de investigación se respetó la producción intelectual; es decir se citó correctamente a los autores en la construcción del marco teórico. Las citas se sustentan en las normas de American Psychological Association (APA) en la sexta versión, los mismos establecen los parámetros científicos estandarizados en la producción intelectual.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Nivel descriptivo – Pre Test

Tabla 1: Nivel de la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asis” Ayacucho-2021.

Pre test del nivel de la Creatividad	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
Bajo (C)	9	53%
Media (B)	5	29%
Alto (A)	3	18%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia)

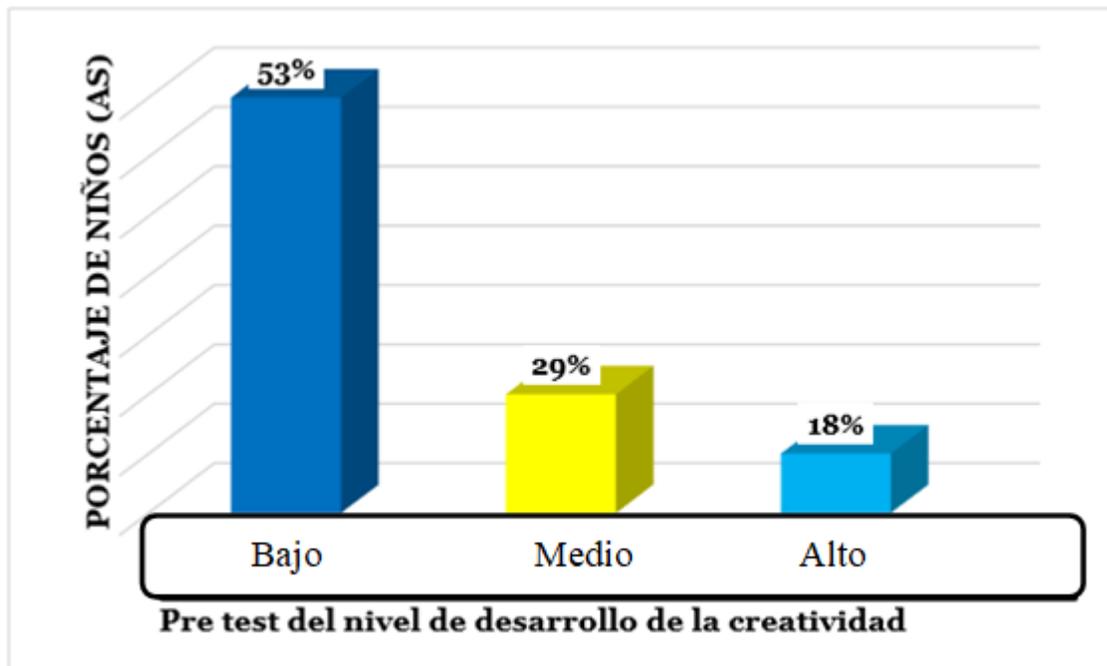


Gráfico 1: Nivel de la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asis” Ayacucho-2021.

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 1 y el Gráfico 1, de 17 niños y niñas que representan el 100% de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa

San Francisco de Asís-Ayacucho -2021, evaluados sobre la creatividad, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes resultados: Bajo (C) el 53% equivalente a 9 niños (as), Media (B) el 29% equivalente a 5 niños (as), mientras que Alto (A) el 18% equivalente a 3 niños (as).

5.1.1.1. Objetivos específicos - Pre Test

Tabla 2: Nivel de la creatividad en su dimensión originalidad de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho - 2021.

Pre test del nivel de la Creatividad - Originalidad	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
Bajo (C)	8	47%
Media (B)	5	29%
Alto (A)	4	24%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia)

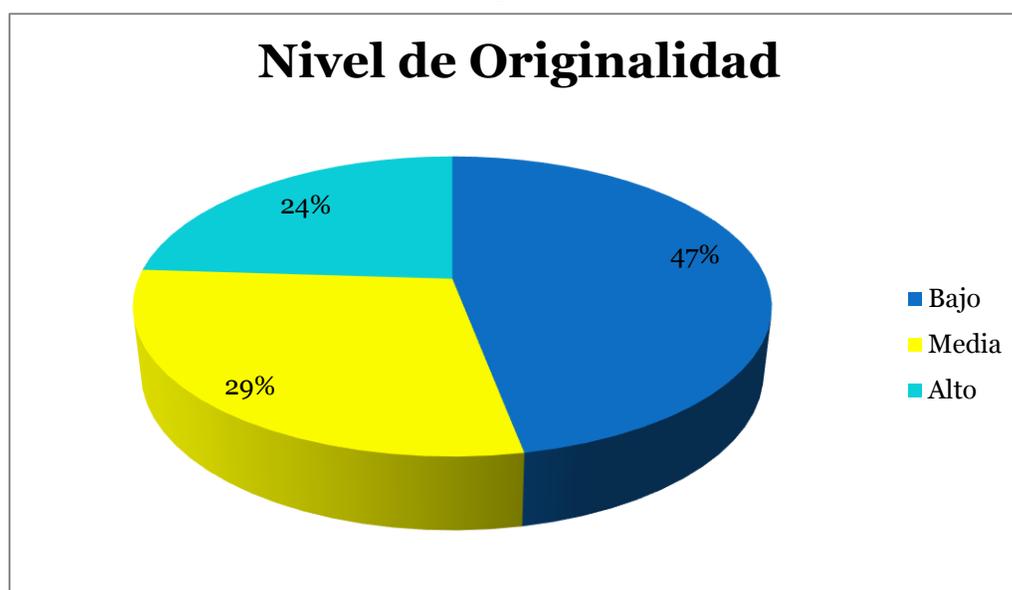


Gráfico 2: Nivel de la creatividad en su dimensión originalidad de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho - 2021.

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 2 y el Gráfico 2, de 10 niños y niñas que representan el 100% d de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís-Ayacucho -2021, valorados sobre la creatividad en su dimensión originalidad, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes resultados: Bajo (C) el 47% equivalente a 8 niños (as), Media (B) el 29% equivalente a 5 niños (as), mientras que Alto (A) el 24% equivalente a 4 niños (as).

Tabla 3: Nivel de la creatividad en su dimensión abstracción de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.

Pre test del nivel de la Creatividad - Abstracción	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
Bajo (C)	13	76%
Media (B)	2	12%
Alto (A)	2	12%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia)



Gráfico 3: *Nivel de la creatividad en su dimensión abstracción de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho - 2021.*

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 3 y el Gráfico 3, de 10 niños y niñas que representan el 100% de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís-Ayacucho -2021, evaluados sobre la creatividad en su dimensión abstracción, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes resultados: Bajo (C) el 76% equivalente a 13 niños (as), Medio (B) el 12% equivalente a 2 niños (as), mientras que Alto (A) el 12% equivalente a 2 niños (as).

Tabla 4: *Nivel de la creatividad en su dimensión elaboración de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.*

Pre test del nivel de la Creatividad - Elaboración	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
Bajo (C)	10	59%
Medio (B)	5	29%
Alto (A)	2	12%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia)



Gráfico 4: *Nivel de la creatividad en su dimensión elaboración de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho - 2021.*

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 4 y el Gráfico 4, de 10 niños y niñas que representan el 100% de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho-2021, evaluados sobre la creatividad en su dimensión elaboración, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes resultados: Bajo (C) el 59% equivalente a 10 niños (as), Medio (B) el 29% equivalente a 5 niños (as), mientras que Alto (A) el 12% equivalente a 2 niños (as).

5.1.2. Nivel descriptivo – Post Test

Tabla 5: *Nivel de la creatividad de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.*

Post test del nivel de la Creatividad	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
Bajo (C)	1	6%
Medio (B)	3	18%
Alto (A)	13	76%
TOTAL	10	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia)

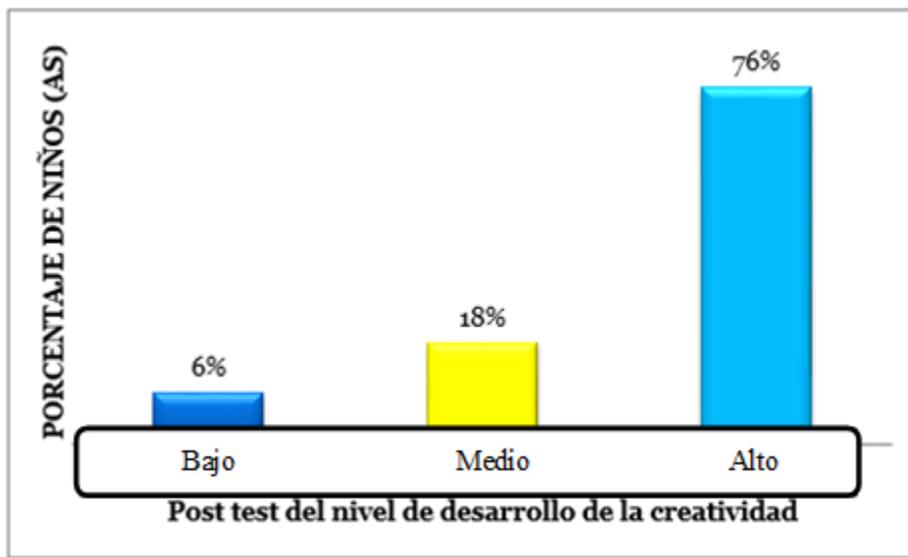


Gráfico 5: Nivel de la creatividad de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 5 y el Gráfico 5, de 10 niños y niñas que representan el 100% de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho-2021, valorados sobre la creatividad, en el Post Test se obtuvieron los siguientes resultados: Bajo (C) el 6% equivalente a 1 niños (as), Medio (B) el 18% equivalente a 3 niños (as), mientras que Alto (A) el 76% equivalente a 13 niños (as).

5.1.2.1. Objetivos específicos – Post Test

Tabla 6: Nivel de la creatividad en su dimensión originalidad de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho - 2021.

Post test del nivel de la Creatividad - Originalidad	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
Bajo (C)	2	11%
Medio (B)	3	18%
Alto (A)	12	71%
TOTAL	10	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia)



Gráfico 6: Nivel de la creatividad en su dimensión originalidad de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho - 2021.

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 6 y el Gráfico 6, de 10 niños y niñas que representan el 100% de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho-2021, estimados sobre la creatividad en su dimensión originalidad, en el Post Test se lograron los siguientes resultados: Bajo (C) el 11% equivalente a 2 niños (as), Medio (B) el 18% equivalente a 3 niños (as), mientras que Alto (A) el 71% equivalente a 12 niños (as).

Tabla 7: Nivel de la creatividad en su dimensión abstracción de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.

Post test del nivel de Creatividad - Abstracción	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
Bajo (C)	2	12%
Medio (B)	5	29%
Alto (A)	10	59%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia)



Gráfico 7: Nivel de la creatividad en su dimensión abstracción de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho - 2021.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 7 y el Gráfico 7, de 10 niños y niñas que representan el 100% de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho-2021, evaluados sobre la creatividad en su dimensión abstracción, en el Post Test se obtuvieron los siguientes resultados: Bajo (C) el 12% equivalente a 2 niños (as), Medio (B) el 29% equivalente a 5 niños (as), mientras que Alto (A) el 59% equivalente a 10 niños (as).

Tabla 8: Nivel de la creatividad en su dimensión elaboración de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho - 2021.

Post test del nivel de la Creatividad - Elaboración	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
Bajo (C)	3	18%
Medio (B)	5	29%
Alto (A)	9	53%
TOTAL	10	100%

Fuente: *Guía de observación (elaboración propia)*



Gráfico 8: Nivel de la creatividad en su dimensión elaboración de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho - 2021.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 8 y el Gráfico 8, de 10 niños y niñas que representan el 100% de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho-2021, estimados sobre la creatividad en su dimensión elaboración, en el Post Test se consiguieron los siguientes resultados: Bajo (C) el 18% equivalente a 3 niños (as), Medio (B) el 29% equivalente a 5 niños (as), mientras que Alto (A) el 53% equivalente a 9 niños (as).

5.2. Resultado inferencial

5.2.1. Prueba de hipótesis

5.2.1.1. Hipótesis general

La aplicación del juego libre mejora la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.

5.2.1.2. Hipótesis estadísticas:

a) Hipótesis Alternativa

Ha. La aplicación del juego libre mejora la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.

b) Hipótesis Nula

HO. La aplicación del juego libre no mejora la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.

Tabla 9: *Contraste de medias entre pre test y post test*

	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre test del nivel de creatividad	10	7,60	4,926	1,558
Post test del nivel de creatividad	10	16,00	3,944	1,247

Interpretación: De acuerdo a la tabla 9, de 17 niños y niñas que representan el 100% de los niños y niñas de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho-2021, en el contraste de promedios, se obtuvo

en el Pre test el calificativo de 7,60 puntos, lo cual asciende en el Post test en el calificativo de 16,00 puntos.

Tabla 10: *Prueba de hipótesis general con estadígrafo t-student.*

Valor de prueba = 0						
	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre test del nivel de Creatividad	4,879	9	,001	7,600	4,08	11,12
Post test del nivel de Creatividad	12,829	9	,000	16,000	13,18	18,82

Interpretación: Según la tabla 10, en las muestras que se obtuvieron con el pre test y el post test del Grupo Experimental se obtiene que el valor p (nivel de significancia) es 0.000 < 0.05. Por lo cual existen las evidencias para poder rechazar lo que es la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

Conclusión: El juego libre mejora la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.

5.3. Análisis de resultados

Con respecto al objetivo general, de 17 niños y niñas que representan el 100% de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho-2021, en el contraste de promedios, se obtuvo en el

Pre test el calificativo de 11,12 puntos, lo cual asciende en el Post test en el calificativo de 18,82 puntos, lo cual asciende en, por lo que existe mejora de juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho-2021. El resultado de la investigación coincide con los resultados de la investigación del autor Deza (2017) donde concluye 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.

Sobre la evaluación del Pre test, de 17 niños y niñas que representan el 100% de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho -2021, evaluados sobre la creatividad, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes resultados: nivel Bajo (C) el 53% equivalente a 9 niños (as), nivel Medio (B) el 29% equivalente a 5 niños (as), mientras que nivel Alto (A) el 18% equivalente a 3 niños (as).

Sobre la evaluación del Post test, de 17 niños y niñas que representan el 100% de niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho -2021, examinados en lo que es la creatividad, en el Post Test se encontró estos resultados: nivel Bajo (C) el 6% equivalente a 1 niños (as), nivel Medio (B) el 18% equivalente a 3 niños (as), mientras que nivel Alto (A) el 76% equivalente a 13 niños (as).

Se comenta que estamos de acuerdo con la aplicación de la técnica del juego libre mejora la creatividad de los niños y niñas, de manera libre, de manera coordinada

con un tutor y de manera supervisada y controlada para sacar un producto homogéneo.

VI. CONCLUSIONES

- ✓ La aplicación del juego libre mejora creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.
- ✓ Influye la mejora con la aplicación del juego libre en la creatividad original de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.
- ✓ Influye la mejora con la aplicación del juego libre en la creatividad abstracta de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021
- ✓ Influye la mejora con la aplicación del juego libre en la creatividad de elaboración de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho - 2021.

RECOMENDACIONES

A los docentes de las Instituciones Educativas del nivel inicial que deben de aplicar la técnica del juego libre ya que permiten desarrollar la creatividad de los niños y niñas, promoviendo el:

- Valor motivacional, ya que es una actividad que responde plenamente a los intereses y necesidades más próximas a los niños de 04 años.
- Valor formativo a través del juego libre pues contribuye de forma poderosa y eficaz al desarrollo sensorial (Vista tacto), perceptivo y psicomotor, aspectos de vital importancia para su formación integral.
- Valor estético, ya que fomenta su creatividad, el desarrollo del gusto estético, proporciona a lo mismo satisfacción íntima de contemplar su propia creación.
- Valor comunicativo, ya que a través del juego encontraron un importante medio expresivo y de comunicación mediante sus creaciones.

A las profesoras de la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho, a quienes se les sugiere utilizar la teoría como fundamento de su trabajo aplicándolo en su trabajo diario, haciendo uso de la técnica de juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar la creatividad en los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez, J. A. (1993). *La motivación en los alumnos de bajo rendimiento académico: desarrollo y programas de intervención*. Madrid.
- Andalucía Laos, G. (2016). *La creatividad y su importancia*. Chile.
- Antonio, G. C. (2015). *Relación entre la autoestima y la motivación de logro en los estudiantes de la academia preuniversitaria "Alfred Nobel"- Tumbes, 2014*. TUMBES – PERÚ.
- Arranz, A. (08 de 15 de 2017). *Aprendizaje Asociativo: el aprendizaje obtenido a partir de la asociación*. Obtenido de <https://blog.cognifit.com/es/aprendizaje-asociativo/>
- Ayda, R. D. (2018). *Motivación para el logro en víctimas de la violencia sociopolítica que pertenecen a la asociación nacional de familiares de secuestrados, detenidos y desaparecidos del Perú (anfasep) de la provincia Huamanga, 2017*. ayacucho – Perú.
- Ballón, A. J. (2010). *Autoestima materna y calidad de la relación de pareja en madres de nivel socioeconómico medio-alto de Lima Metropolitana*. Lima.
- Belloch Ortí, C. (1998). *Las tecnologías de la información y comunicación (T.I.C.)*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Beltrán, M. (2017). *El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*. Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga.
- Bermejo Fernández, V. (2011). *Desarrollo Cognitivo*. Madrid: Madrid.
- Calderón Cajavilca, n. e. (2014). *La autoestima y el aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la institución educativa n° 1190 Felipe Huamán Poma de Ayala, del distrito de Lurigancho-Chosica, UGEL n° 06, 2014*. Lima - Perú .
- Calero Martínez, J. (1998). *El juego Libre*. España.
- Calero Martínez, Jorge, J. (1998). *El juego Libre*. España.
- Carnegie, D. (2012). *Como ganar amigos, influir sobre las personas*. Argentina: Sudamericana.
- Carrasco, & Díaz. (2014). *Metodología de la investigación científica*. Lima - Perú: 2014.
- Centurion Cabral, J., Wanglon Veleza, G., Mazzoleni, M., Pinto Colares, E., Neiva Silva, L., & Torres das Neves, V. (2016). *Stress and Cognitive Reserve as independent factors of neuropsychological performance in healthy elderly*. Brasil.
- Chandler, A. (8 de 8 de 2018). *Estrategia*. Obtenido de lepatru 007: www.administracion101.wix.com/administracion101

- Chiappe, A., & Sánchez, J. (2014). *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. Bogotá: Redie.
- clemente torres, m. e. (2012). *motivacion para el logro y rendimiento escolar en estudiantes del area de comunicacion y educacion DE LA I. E. N° 20825 “TÚPAC AMARU II” UGEL 15-DE LA I. E. N° 20825 “TÚPAC AMARU II” UGEL 15-HUARACHIRÍ, 2012*. lima, peru .
- Covey, S. (2012). *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva*. Estados Unidos: Paidos.
- Covey, S. (2016). *Lecciones poderosas para el cambio personal*. Colombia: Paidos.
- Crispín Bernardo, M. (2011). *Aprendizaje autónomo, orientaciones para la docencia*. México: Iberoamericana.
- cruz. (2001). *Autoestima y gestión de calidad*. iberoamericana S.A. México. mexico.
- Cuba Liza, M. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Lima.
- Davis, K. (2003). *Comportamiento humano en el trabajo*. México D.F: McGraw-Hill.
- educarchile. (2013). *educarchile*. Obtenido de educarchile: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=107118>
- Flores, I. d. (2005). *Autoconcepto, autoestima y su relacion con el rendimiento academico* . Monterrey, N, L .
- García Camizan, A. (2014). *Relación entre la autoestima y la motivación de logro en los estudiantes de la academia preuniversitaria “Alfred Nobel”*. Tumbes: Tumbes.
- García Lapa, C. (2015). *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*. Lima.
- Gardner, H. (2005). *Inteligencia emocional.S/E*. lima, peru .
- Garrido Curihuaman, K. (2015). *importancia del juego*. Mexico.
- Gobierno de España. Ministerio de Sanidad, S. S. (2016). *Bienestar emocional. ¿Qué es el estrés?* España.
- González Cabanach, R. (2014). *Revista de Psicodidáctica*. España: Redalyc.
- Gonzalez Monclus, a. (2011). *Los medios audiovisuales. concepto y tendencia de uso en el aula*. Madrid: Madrid.
- Guilford Paul, J. (1952-1967). *La creatividad*. Estados unidos.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación, sexta edición*. México: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

- Hernandez, Fernandez, & Baptista. (2010). *Metodología de la investigación*. España: McGrawHill.
- Hill, N. (2014). *Piense y hágase rico*. Estados Unidos: Obellisco.
- Huizinga Luigui, H. (1939). *El juego y su importancia*. Mexico.
- Limas Lazano, J., & Quispe Lizana, R. (2017). *La aplicación del programa jugando en los sectores para desarrollar la noción de la clasificación*. Ayacucho.
- Lizana Lopez, Z. (2013). *El juego infantil, tipos y su importancia*. Lima.
- Loría Meneses, R. (2011). *Comunicación oral y escrita*. Colombia: Promade.
- Ludwig, A. (2011). *Procesos de Investigación*. España: McGrawHill.
- Mahillo. (2008). *La motivación como motor de las acciones*. Madrid: Madrid.
- Manrique, M. (11 de 02 de 1999). *Estudio sobre locus de control en pacientes farmacodependientes*. Lima- Perú. Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Locus_\(psicolog%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Locus_(psicolog%C3%ADa))
- Martínez Hernández, L. (2014). *¿Qué son las TIC'S?* México: Red Durango de Investigadores Educativos, A. C.
- Martorell, D. E. (2012). *desarrollo humano* . mexico.
- Medina Quispe, L., & Velasquez Curo, A. (2017). *La creatividad*. Uruguay.
- Millán Tapia, M. (2013). *Comunicación Escrita*. Londres: Londres.
- MINEDU. (2009). *La importancia del juego*. Lima.
- Montero Ore, J. (2017). *El juego*. Lima.
- Navarro Aron, J. (2017). *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*. Ecuador.
- Navea Martín, a. (2015). *Un estudio sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios de ciencias de la salud*. madrid: uned.
- Ortega Lozano, E. (1992). *El juego infantil*. Chile.
- Papalia, D., Duskin Feldman, R., & Martorell, G. (2012). *desarrollo huano*. mexico.
- Pariona Ventura , N. (2020). *Juego libre de sectores en la creatividad*. Ayacucho.
- Pitluk Olar, L. (2019). *El juego como propuesta educativa*. Lima.
- Porto, J. P. (2008). *que es educacion* . lima.
- Porto., J. P. (2008). *que es estudiantes*.

- Rivera Mendoza, G. (2014). *La motivación del alumno y su relación con el rendimiento académico en los estudiantes de Bachillerato Técnico en Salud Comunitaria del Instituto República Federal de México de Comayagüela, M.D.C., durante el año lectivo 2013*. Honduras: Honduras.
- Robbins, A. (2015). *Despertando al gigante interior*. California: Debolsillo.
- Salas Arango, M. (2017). *Programa jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una I.E. del callao*. Lima.
- Salavera, J. (2015). *La creatividad y sus importancias para los niños*. Lima.
- Santandreu, R. (2016). *El arte de no amargarse la vida*. España: Oniro.
- Sarlé Londres, L. (2018). *El juego como propuesta educativa*. Chile.
- saura, o. (2011). *teoria de las nesecidades de maslow* .
- Sharma, R. (2015). *El monje que vendió su Ferrari*. Canadá: Plaza Janes.
- silva nicolas, d. m. (2017). *Autoestima y habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 105 –años de la Institución Educativa Inicial N° 105 –años de la Institución Educativa Inicial N° 105 –Jicamarca – 2017*. peru.
- Solis Ochoa, A. (2018). *Juego libre en los sectores y su relación en la Autonomía de niños y niñas de 3 años del Programa No Escolarizado De Educación Inicial (PRONOEI) santa Leonor, Ayacucho 2018*. Ayacucho.
- Steven Patrick, G. (1985). *El juego Libre*. Reino unido.
- Stoner. (2012). *La particularidad de la Psicología Humana*. España: España.
- Tamayo y Tamayo, M. (2012). *El Proceso de Investigación Científica*. México: McGrawHill.
- Torrejón Lagos, A. (2018). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas*. Amazonas.
- UNICEF. (1989). *Convención sobre los derechos del niño*. Obtenido de http://www.unicef.org/peru/spanish/convencion_sobre_los_derechos_del_
- Vera Deza, E. (2017). *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*. Ecuador.
- Vera Guido, L. (2018). *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.
- Zapata, R. (2009). *Teorías y modelos sobre el aprendizaje*. España: Alcalá.

ANEXOS

Anexo 01: Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	TIEMPO DE DURACION															
	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Elaboración del Proyecto	■	■														
2. Revisión del proyecto por el Jurado de Investigación			■	■	■	■										
3. Aprobación del proyecto por el Jurado de Investigación.							■	■	■	■						
4. Exposición del proyecto al Jurado de Investigación o Docente Tutor.											■	■				
5. Mejora del marco teórico.	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
6. Redacción de la revisión de la literatura.	■	■	■		■	■	■									
7. Elaboración del consentimiento informado (*)	■	■	■		■	■	■	■								
8. Ejecución de la metodología.				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
9. Resultados de la investigación.									■	■	■	■	■			
10. Conclusiones y recomendaciones.									■	■	■	■	■			
11. Redacción del pre informe de Investigación.									■	■	■	■	■			
12. Reacción del informe final.									■	■	■	■	■			
13. Aprobación del informe final por el Jurado de Investigación													■			
14. Presentación de ponencia en eventos científicos												■	■	■	■	
15. Redacción de artículo científico.											■	■	■	■		

Guía de Observación de la creatividad

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA CREATIVIDAD

(PRE TEST – POS TEST)

Nombres y Apellidos:

.....

Edad:Fecha de examen:.....

Evaluadora:.....

INSTRUCCIÓN: La docente percibe las conductas de la capacidad del juego libre y la creatividad del niño o niña.

0	1	2
Nunca	A veces	Siempre

Ítems correspondientes al Instrumento 1: Juego Libre

N°	ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
	Dimensión: Objeto			
01	Sugiere ideas para realizar diferentes juegos.			
02	Crea situaciones de juegos nuevas innovadoras.			
03	Encuentra soluciones distintas para un mismo problema.			
	Dimensión: Espacio			
07	Al realizar un juego complementa con nuevas ideas.			
08	Al observar objetos crea nuevos juegos.			
10	Crea juegos ingeniosos e imaginativos.			
	PUNTAJE PARCIAL			
	PUNTAJE TOTAL			

Ítems correspondientes al Instrumento 1: La creatividad

N°	ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
	Dimensión: Originalidad			
01	Sugiere ideas para realizar diferentes juegos.			
02	Crea situaciones de juegos nuevas innovadoras.			
03	Encuentra soluciones distintas para un mismo problema.			
	Dimensión: Abstracción			
07	Al realizar un juego complementa con nuevas ideas.			
08	Al observar objetos crea nuevos juegos.			
10	Crea juegos ingeniosos e imaginativos.			
	Dimensión: Elaboración			
12	Cuando crea juegos con objetos nuevos lo hace en secuencia.			
13	Las ideas que tiene procura ejecutarlos.			
14	Añade elementos para mejorar su juego.			
	PUNTAJE PARCIAL			
	PUNTAJE TOTAL			

Anexo 03: Solicitud

SOLICITO: APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS

HNA MARCELA FUNES ALVARADO DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA RELIGIOSA SAN FRANCISCO DE ASIS - AYACUCHO.

AUREA ANDIA PEREZ, identificada con DNI N^a 42559359, con domicilio real en la Asoc. Villa San Cristóbal Mz. "H" Lt. 4, distrito Jesús Nazareno, provincia Huamanga, departamento de Ayacucho; a usted con el debido respeto me presento y digo:

Hna Marcela Funes Alvarado Directora, me dirijo ante su digno Despacho, previo un cordial saludo; la suscrita soy estudiante del taller de titulación de la Uladech con código de matrícula N° 3111140057, en la carrera profesional de Educación Inicial en la , modalidad Semi Presencial, en el semestre académico 2021 - II, me apersono con la finalidad de solicitar, se me admita concederme **LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS**, designado con el título: **JUEGO LIBRE EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 04 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL PRIVADA SAN FRANCISCO DE ASIS DISTRITO SANTA ANA AYACUCHO – 2021** de esta manera se incorpora el trabajo presente de tesis.

POR TANTO:

Ruego a usted Hena Marcela Funes Alarado Directora, acceda mi petición por ser de justicia.

Ayacucho, 04 de octubre del 2021.



Aurea, Andia Perez


Hna. Marcela Funes Alvarado
Directora

Anexo 04: Constancia de aplicación de los instrumentos



INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA RELIGIOSA

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"

AYACUCHO



EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA RELIGIOSA

"SAN FRANCISCO DE ASÍS" AYACUCHO.

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por la presente hago CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS de la investigación titulada "EL JUEGO LIBRE EN LA CRETIVIDAD ", aplicada por la estudiante de investigación ANDIA PEREZ, AUREA, durante las fechas todo el mes de octubre del año 2021, cumpliendo así con los parámetros de investigación a sus respectivas variables, asimismo bajo el respaldo del Código de Ética de Investigación.

Ayacucho, 08 de noviembre del 2021.


Maricela Funes Alvarado
Directora

Anexo 05: Opinión de expertos

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres: Julia Agüero Obregón

1.2. Grado Académico: Magister en Educación Inicial

1.3. Profesión: Lic. en Educación Inicial

1.4. Institución donde labora: Institución Educativa Inicial “EL MAESTRO” AYACUCHO

1.5. Cargo que desempeña: Docente

1.6. Denominación del instrumento: EL JUEGO LIBRE EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 04 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PRIVADA RELIGIOSA “SAN FRANCISCO DE ASIS” AYACUCHO-2021.

1.7. Autor del instrumento:

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

Nº de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Objeto							
Obtiene objetos como método de juego	X		X		X		
Manipula objetos con el fin de jugar	X		X		X		
Juega con los objetos de su alrededor	X		X		X		
Guarda algunos objetos como si fueran juguetes	X		X		X		
Dimensión 2: Espacio							
Busca mejor espacio para realizar su juego	X		X		X		
Intenta jugar en espacio pequeño	X		X		X		
Trata de hacer más espacio a la hora de jugar	X		X		X		
Antes del juego observa el espacio requerido	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Originalidad							
Sugiere ideas para realizar diferentes juegos.	X		X		X		
Crea situaciones de juegos nuevas innovadoras.	X		X		X		
Encuentra soluciones distintas para un mismo problema.	X		X		X		
Dimensión 2: Abstracción							
Al realizar un juego complementa con nuevas ideas.	X		X		X		
Al observar objetos crea nuevos juegos.	X		X		X		
Crea juegos ingeniosos e imaginativos.	X		X		X		
Dimensión 3: Motricidad fonét							
Cuando crea juegos con objetos nuevos lo hace en secuencia.	X		X		X		
Las ideas que tiene procura ejecutarlos.	X		X		X		
Añade elementos para mejorar su juego.	X		X		X		



 Mg. Julia Agüero Obregón
 CPA 0828261253

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres:** Cuba Díaz Eber Lionel
 1.2. **Grado Académico:** Magister en Educación
 1.3. **Profesión:** Profesor
 1.4. **Institución donde labora:** Institución Educativa Pública "SAN RAMON" AYACUCHO
 1.5. **Cargo que desempeña:** Coordinador pedagógico
 1.6. **Denominación del instrumento:** EL JUEGO LIBRE EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 04 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PRIVADA RELIGIOSA "SAN FRANCISCO DE ASIS" AYACUCHO-2021.
 1.7. **Autor del instrumento:**
 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

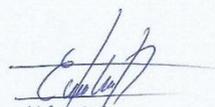
II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Objeto							
Obtiene objetos como método de juego	x		x		x		
Manipula objetos con el fin de jugar	x		x		x		
Juega con los objetos de su alrededor	x		x		x		
Guarda algunos objetos como si fueran juguetes	x		x		x		
Dimensión 2: Espacio							
Busca mejor espacio para realizar su juego	x		x		x		
Intenta jugar en espacio pequeño	x		x		x		
Trata de hacer más espacio a la hora de jugar	x		x		x		
Antes del juego observa el espacio requerido	x		x		x		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Originalidad							
Sugiere ideas para realizar diferentes juegos.	x		x		x		
Crea situaciones de juegos nuevas innovadoras.	x		x		x		
Encuentra soluciones distintas para un mismo problema.	x		x		x		
Dimensión 2: Abstracción							
Al realizar un juego complementa con nuevas ideas.	x		x		x		
Al observar objetos crea nuevos juegos.	x		x		x		
Crea juegos ingeniosos e imaginativos.	x		x		x		
Dimensión 3: Motricidad fonét							
Cuando crea juegos con objetos nuevos lo hace en secuencia.	x		x		x		
Las ideas que tiene procura ejecutarlos.	x		x		x		
Añade elementos para mejorar su juego.	x		x		x		


 42087942
 Eber Cuba Díaz

Anexo 06: Evidencias – Fotos

Juego libre en los sectores de manera armoniosa.



El juego libre y la creatividad de ordenar los objetos.

Anexo 07: Sesiones

SESION N°01

TITULO:	“QUE DIVERTIDO ES CALCAR”
----------------	----------------------------------

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

COMUNICACIÓN			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
4. Crea proyectos des de los lenguajes artísticos.	4.1. Explora y experimenta los lenguajes del arte. 4.2. Aplica procesos creativos. 4.3. Socializa sus procesos y proyectos.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Representa su creatividad en su trabajo.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>Planificación: Los niñas deciden en que sector realizaran su juego de manera libre con sus compañeros.</p> <p>Organización: Los niñas se organizan en grupos de 2 niños quienes decidirán cómo y con qué realizaran su juego.</p> <p>Ejecución: Los niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Orden: A través de una canción “A GUARDAR”, se logra con armonía que los niños guarden los juegos en su respectivo lugar como corresponde.</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a que jugaron, como jugaron, quienes jugaron.</p>	Materiales del aula
RUTINAS	<p>Uso de servicios higiénicos.</p> <p>Uso de carteles (asistencia, el tiempo, el calendario, rezo, el saludo, la noticia del día, normas de convivencia, palabras mágicas).</p>	Carteles
INICIO		
	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos a los niños y niñas, papeles de regalos de diversos colores con imágenes llamativas e indicamos que deben elegir el que más le gusta. - Exploran los materiales eligiendo libremente el papel de regalo y el papel calca que son de su agrado - Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué diseño tiene el papel de regalo que elegiste?, ¿Por qué?, ¿Te gustaría calcarlos? 	Papelotes Témperas Papel de regalo Lápiz Papel Calca
DESARROLLO		
	<ul style="list-style-type: none"> - Cogen el lápiz y empiezan a calcar, levantan el papel de regalo y descubren el dibujo que han realizado con papel de calca. 	
CIERRE		
	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas comentan sobre la actividad que han realizado, que materiales han utilizado, como han participado, como se sintieron y si les gustaría volverlo hacer. - ¿Qué han hecho? ¿Cómo se han sentido? ¿Les gustaría volverlo a realizar? 	
ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RECURSOS
DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños, niñas y la docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción. 	Cd. Carteles.

SESION N°02

TITULO:	ACTIVIDAD DE TRABAJO CON VALORES: “Trabajo en equipo”
----------------	--

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

PERSONAL SOCIAL			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
2. Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	2.1. Interactúa con todas las personas. 2.2. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. 2.3. Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Respetan normas de convivencia.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES PERMANENTES	Planificación: Los niñas deciden en que sector realizaran su juego de manera libre con sus compañeros. Organización: Los niñas se organizan en grupos de 2 niños quienes decidirán cómo y con qué realizaran su juego. Ejecución: Los niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego. Orden: A través de una canción “A GUARDAR”, se logra con armonía que los niños guarden los juegos en su respectivo lugar como corresponde. Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a que jugaron, como jugaron, quienes jugaron.	Materiales del aula
RUTINAS	Uso de servicios higiénicos. Uso de carteles (asistencia, el tiempo, el calendario, rezo, el saludo, la noticia del día, normas de convivencia, palabras mágicas).	Carteles
INICIO		
	- Presentamos a los niños y niñas el cuento: “La Carpintería”. - Preguntamos: ¿Quién inicio la reunión? ¿Qué pidió el tornillo? ¿Qué hizo el carpintero? ¿Cómo logro hacerlo?	Cuento
DESARROLLO		
	- En el cuento “La carpintería”, podemos evidenciar el valor del Trabajo en equipo, cuando las herramientas conversan y deciden trabajar unidos para ayudar al carpintero a realizar su trabajo.	papelote
CIERRE		
	- Reflexionamos sobre el valor del Trabajo en equipo, pues solo si trabajamos unidos, lograremos nuestro objetivo. - Preguntamos: ¿Tú trabajas en equipo? ¿Con quién? ¿Qué quieren lograr? - Entregamos una ficha sobre el valor del Trabajo en equipo	
ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RECURSOS
DE SALIDA	- Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción.	Cd. Carteles.

TITULO: EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA : “PINTAMOS PIEDRITAS”

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

COMUNICACIÓN			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
4. Crea proyectos des de los lenguajes artísticos.	4.1. Explora y experimenta los lenguajes del arte. 4.2. Aplica procesos creativos. 4.3. Socializa sus procesos y proyectos.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Expresan su creatividad pintando piedritas.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>Planificación: Los niñas deciden en que sector realizaran su juego de manera libre con sus compañeros.</p> <p>Organización: Los niñas se organizan en grupos de 2 niños quienes decidirán cómo y con qué realizaran su juego.</p> <p>Ejecución: Los niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Orden: A través de una canción “A GUARDAR”, se logra con armonía que los niños guarden los juegos en su respectivo lugar como corresponde.</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a que jugaron, como jugaron, quienes jugaron.</p>	Materiales del aula
RUTINAS	<p>Uso de servicios higiénicos.</p> <p>Uso de carteles (asistencia, el tiempo, el calendario, rezo, el saludo, la noticia del día, normas de convivencia, palabras mágicas).</p>	Carteles
INICIO		
	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas sentados en semicírculo se ponen de acuerdo sobre las normas que van a emplear durante el desarrollo de la sesión. - Salimos al parque y recolectan piedritas de distinta forma y tamaño. 	Hojas Témperas
DESARROLLO		
	<ul style="list-style-type: none"> - Exploran los materiales eligiendo libremente las témperas que son de su agrado y pintan sus piedras. - Preguntamos: ¿Cómo se ven las piedras sin pintarlas? Invitamos a pintarlas. 	
CIERRE		
	<ul style="list-style-type: none"> - Reunimos al grupo, invitamos a observar el trabajo realizado. Preguntamos: <ul style="list-style-type: none"> -¿Qué puedes construir con tus piedras? - ¿Tuviste alguna dificultad al realizar esta técnica? 	
ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RECURSOS
DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción. 	Cd. Carteles.

TITULO: "JUGAMOS CON BASTONES"

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

PSICOMOTRIZ			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	1.1. Comprende su cuerpo. 1.2. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Expresan su psicomotricidad jugando con bastones.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>Planificación: Los niñas deciden en que sector realizaran su juego de manera libre con sus compañeros.</p> <p>Organización: Los niñas se organizan en grupos de 2 niños quienes decidirán cómo y con qué realizaran su juego.</p> <p>Ejecución: Los niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Orden: A través de una canción "A GUARDAR", se logra con armonía que los niños guarden los juegos en su respectivo lugar como corresponde.</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a que jugaron, como jugaron, quienes jugaron.</p>	Materiales del aula
RUTINAS	<p>Uso de servicios higiénicos.</p> <p>Uso de carteles (asistencia, el tiempo, el calendario, rezo, el saludo, la noticia del día, normas de convivencia, palabras mágicas).</p>	Carteles
INICIO		
	<ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea. - Invitamos a los niños a ponerse en círculo e imitamos distintos movimientos. 	
DESARROLLO		
	<ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los niños y niñas a coger un bastón, lo ubican en el suelo y corren alrededor del mismo. - Posteriormente en parejas. Un niño agarra el bastón y el otro niño, desliza los pies de arriba hacia abajo. - Invitamos a los niños y niñas a realizar ejercicios de respiración. 	Bastones
CIERRE		
	<ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan lo que hicimos durante la actividad. - Invitamos a que cada uno dibuje lo que más le gustó de la actividad. 	Hoja
ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RECURSOS
DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción. 	Cd. Carteles.

TITULO:	TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: “Hacemos magia”
----------------	--

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

COMUNICACIÓN			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
4. Crea proyectos des de los lenguajes artísticos.	4.1. Explora y experimenta los lenguajes del arte. 4.2. Aplica procesos creativos. 4.3. Socializa sus procesos y proyectos.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Expresan su creatividad a través de su lenguaje artístico.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>Planificación: Los niñas deciden en que sector realizaran su juego de manera libre con sus compañeros.</p> <p>Organización: Los niñas se organizan en grupos de 2 niños quienes decidirán cómo y con qué realizaran su juego.</p> <p>Ejecución: Los niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Orden: A través de una canción “A GUARDAR”, se logra con armonía que los niños guarden los juegos en su respectivo lugar como corresponde.</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a que jugaron, como jugaron, quienes jugaron.</p>	Materiales del aula
RUTINAS	<p>Uso de servicios higiénicos.</p> <p>Uso de carteles (asistencia, el tiempo, el calendario, rezo, el saludo, la noticia del día, normas de convivencia, palabras mágicas).</p>	Carteles
INICIO		
	<ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta el taller del día. - Los niños y niñas sentados en semicírculo se ponen de acuerdo sobre las normas que van a emplear durante el desarrollo de la sesión. - Exploran los materiales eligiendo libremente las témperas que son de su agrado. 	
DESARROLLO		
	<ul style="list-style-type: none"> - Cogen una hoja bond, la doblan por la mitad, uniendo punta con punta. - Abren la hoja, echan ténpera de colores a un lado, vuelven a doblar la hoja. Frotan empuñando la mano y descubren la figura que les salió. 	Témperas Hoja bond
CIERRE		
	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas comentan sobre la actividad que han realizado, que materiales han utilizado, como han participado, como se sintieron y si les gustaría volverlo hacer. - ¿Qué han hecho? ¿Cómo se han sentido? ¿Les gustaría volverlo hacer? 	
ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RECURSOS
DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción. 	Cd. Carteles.

TITULO:	PSICOMOTRICIDAD (Jugando a saltar)
----------------	---

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

PSICOMOTRIZ			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	1.1. Comprende su cuerpo. 1.2. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Se desplazan por el patio saltando.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>Planificación: Los niñas deciden en que sector realizaran su juego de manera libre con sus compañeros.</p> <p>Organización: Los niñas se organizan en grupos de 2 niños quienes decidirán cómo y con qué realizaran su juego.</p> <p>Ejecución: Los niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Orden: A través de una canción “A GUARDAR”, se logra con armonía que los niños guarden los juegos en su respectivo lugar como corresponde.</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a que jugaron, como jugaron, quienes jugaron.</p>	Materiales del aula
RUTINAS	<p>Uso de servicios higiénicos.</p> <p>Uso de carteles (asistencia, el tiempo, el calendario, rezo, el saludo, la noticia del día, normas de convivencia, palabras mágicas).</p>	Carteles
INICIO		
	<ul style="list-style-type: none"> - Cada niño se desplaza dando palmadas: arriba, al frente y a un lado y otro. Caminando, saltando, corriendo - Continuar caminando cuando toque el pito cambian de dirección, y así repetidas veces sin chocarse con ningún compañero. - Los niños observan la soga, pedimos a un niño voluntario que nos enseñe como se salta la soga. - Que les pareció será difícil o fácil saltar la soga. - Ahora lo vamos a descubrir saltando en el patio. - Los niños se paran y observan el material y cojan cada uno. 	Soga
DESARROLLO		
	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se colocan en filas y bien separados para que puedan saltar con su soga. - Los niños practican a saltar la soga, la docente apoya aquellos que no pueden se les hace muy difícil. Luego de saltar, les preguntamos a los niños ¿Qué más podemos hacer con las sogas?, ¿Solo podemos saltar? -Con los niños y niñas realizamos el trabajo de relajación. -Al compás de una música relajante y sin ningún ruido más respiramos muy lento. -Echados sobre un gras con la mirada hacia el cielo. 	Siluetas
CIERRE		
	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo que hicimos - Dibuja como jugaste con la soga. 	hoja
ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RECURSOS
DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción. 	Cd. Carteles.

TITULO:	TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: “Armamos un robot”
----------------	---

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

COMUNICACIÓN			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
4. Crea proyectos des de los lenguajes artísticos.	4.1. Explora y experimenta los lenguajes del arte. 4.2. Aplica procesos creativos. 4.3. Socializa sus procesos y proyectos.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Expresan su creatividad armando un robot.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>Planificación: Los niñas deciden en que sector realizaran su juego de manera libre con sus compañeros.</p> <p>Organización: Los niñas se organizan en grupos de 2 niños quienes decidirán cómo y con qué realizaran su juego.</p> <p>Ejecución: Los niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Orden: A través de una canción “A GUARDAR”, se logra con armonía que los niños guarden los juegos en su respectivo lugar como corresponde.</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a que jugaron, como jugaron, quienes jugaron.</p>	Materiales del aula
RUTINAS	<p>Uso de servicios higiénicos.</p> <p>Uso de carteles (asistencia, el tiempo, el calendario, rezo, el saludo, la noticia del día, normas de convivencia, palabras mágicas).</p>	Carteles
INICIO		
	<p>- La docente presenta el taller del día. Los niños y niñas sentados en semicírculo se ponen de acuerdo sobre las normas que van a emplear durante el desarrollo de la sesión.</p> <p>- Invitamos a los niños y niñas a sacar las cajas de diferentes tamaños que trajeron de casa.</p>	Cajas Témperas Pinceles
DESARROLLO		
	<p>- Exploran los materiales eligiendo libremente las témperas que son de su agrado.</p> <p>- Cogen el pincel y pintan las cajitas del color de su agrado.</p> <p>- Arman su robot.</p>	
CIERRE		
	<p>- Comentan sobre la actividad que han realizado, que materiales han utilizado, como han participado, como se sintieron y si les gustaría volverlo hacer.</p> <p>- ¿Qué han hecho? ¿Cómo se han sentido? ¿Les gustaría volverlo hacer?</p>	
ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RECURSOS
DE SALIDA	<p>- Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy?</p> <p>- Nos despedimos con una canción.</p>	Cd. Carteles.

TITULO: ¿Podemos armar un esqueleto?

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1. Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	1.1. Problematisa situaciones para hacer indagación. 1.2. Diseña estrategias para hacer indagación. 1.3. Genera y registra datos o información. 1.4. Analiza datos e información. 1.5. Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.	Usan su creatividad para crear un esqueleto.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>Planificación: Los niñas deciden en que sector realizaran su juego de manera libre con sus compañeros.</p> <p>Organización: Los niñas se organizan en grupos de 2 niños quienes decidirán cómo y con qué realizaran su juego.</p> <p>Ejecución: Los niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Orden: A través de una canción “A GUARDAR”, se logra con armonía que los niños guarden los juegos en su respectivo lugar como corresponde.</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a que jugaron, como jugaron, quienes jugaron.</p>	Materiales del aula
RUTINAS	<p>Uso de servicios higiénicos.</p> <p>Uso de carteles (asistencia, el tiempo, el calendario, rezo, el saludo, la noticia del día, normas de convivencia, palabras mágicas).</p>	Carteles
INICIO		
	- Con anterioridad pedimos a los niños y niñas que reciclen huesitos de pollo, para hacer su esqueleto.	
DESARROLLO		
	- Pedimos que en casa los niños y niñas sacan la pulpa del pollo y guardan los huesitos. - Con ayuda de la docente arman el esqueleto humano. Pegando los huesos sobre una cartulina.	Huesos de pollo Goma cartulina
CIERRE		
	- Conversamos sobre el cuidado de nuestro esqueleto, evitando accidentes. - Promovemos que los niños y niñas, tengan una alimentación rica en calcio. - Los niños y niñas exponen sus trabajos a sus compañeros.	
ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RECURSOS
DE SALIDA	- Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción.	Cd. Carteles.

TITULO: Indagación: El gusano de burbujas

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1. Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	1.1. Problematisa situaciones para hacer indagación. 1.2. Diseña estrategias para hacer indagación. 1.3. Genera y registra datos o información. 1.4. Analiza datos e información. 1.5. Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.	Realizan experimentos.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>Planificación: Los niñas deciden en que sector realizaran su juego de manera libre con sus compañeros.</p> <p>Organización: Los niñas se organizan en grupos de 2 niños quienes decidirán cómo y con qué realizaran su juego.</p> <p>Ejecución: Los niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Orden: A través de una canción “A GUARDAR”, se logra con armonía que los niños guarden los juegos en su respectivo lugar como corresponde.</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a que jugaron, como jugaron, quienes jugaron.</p>	Materiales del aula
RUTINAS	<p>Uso de servicios higiénicos.</p> <p>Uso de carteles (asistencia, el tiempo, el calendario, rezo, el saludo, la noticia del día, normas de convivencia, palabras mágicas).</p>	Carteles
INICIO		
	- Presentamos a los niños y niñas, los materiales: • Una media, Una botella de plástico, Detergente o lava vajilla, Agua • Una tapa vieja • Azúcar • 1 cuchara	
DESARROLLO		
	- En una tapa del táper, voltear y echar agua - Echar una cucharada de azúcar - Agregar dos cucharadas de lavavajillas - Por último, mezclar bien - A parte cortar la base de la botella con ayuda de un adulto - Colocar una media estirada, quedando la base cortada de la botella cubierta con la punta de la media. - Sumergir a la preparación anterior y soplar con fuerza.	
CIERRE		
	- Creamos burbujas para entretenernos, despertando nuestra curiosidad.	
ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RECURSOS
DE SALIDA	- Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción.	Cd. Carteles.

TITULO:	¿Las frutas se oxidan?
----------------	-------------------------------

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1. Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	1.1. Problematiza situaciones para hacer indagación. 1.2. Diseña estrategias para hacer indagación. 1.3. Genera y registra datos o información. 1.4. Analiza datos e información. 1.5. Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.	Realizan experimentos.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>Planificación: Los niñas deciden en que sector realizaran su juego de manera libre con sus compañeros.</p> <p>Organización: Los niñas se organizan en grupos de 2 niños quienes decidirán cómo y con qué realizaran su juego.</p> <p>Ejecución: Los niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Orden: A través de una canción “A GUARDAR”, se logra con armonía que los niños guarden los juegos en su respectivo lugar como corresponde.</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a que jugaron, como jugaron, quienes jugaron.</p>	Materiales del aula
RUTINAS	<p>Uso de servicios higiénicos.</p> <p>Uso de carteles (asistencia, el tiempo, el calendario, rezo, el saludo, la noticia del día, normas de convivencia, palabras mágicas).</p>	Carteles
INICIO		
- Presentamos a los niños y niñas, los ingredientes y utensilios necesarios: <ul style="list-style-type: none"> • 1 chirimoya • 1 plato • 1 cuchillo 		1 chirimoya 1 plato 1 cuchillo
DESARROLLO		
- Invitamos a los niños y niñas a cortar la chirimoya por la mitad, utilizando un cuchillo de plástico. - Colocan las mitades de chirimoya en un plato y pedimos que observen la fruta durante unos minutos. - Solicitamos que dibujen los cambios que sufrió la fruta.		
CIERRE		
- La oxidación de la fruta se produce cuando entra en contacto con el aire. A mayor temperatura la fruta se oxidara más rápido.		
ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RECURSOS
DE SALIDA	- Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción.	Cd. Carteles.

TITULO: ¿Qué color tiene el agua?

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1. Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	1.1. Problematisa situaciones para hacer indagación. 1.2. Diseña estrategias para hacer indagación. 1.3. Genera y registra datos o información. 1.4. Analiza datos e información. 1.5. Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.	Realizan experimentos sencillos.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES PERMANENTES	Planificación: Los niñas deciden en que sector realizaran su juego de manera libre con sus compañeros. Organización: Los niñas se organizan en grupos de 2 niños quienes decidirán cómo y con qué realizaran su juego. Ejecución: Los niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego. Orden: A través de una canción “A GUARDAR”, se logra con armonía que los niños guarden los juegos en su respectivo lugar como corresponde. Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a que jugaron, como jugaron, quienes jugaron.	Materiales del aula
RUTINAS	Uso de servicios higiénicos. Uso de carteles (asistencia, el tiempo, el calendario, rezo, el saludo, la noticia del día, normas de convivencia, palabras mágicas).	Carteles
INICIO		
	- Presentamos a los niños y niñas, los materiales necesarios: - 3 vasos transparentes - Una jarra - Colorantes o témpera	3 vasos transparentes Una jarra Colorantes o témpera
DESARROLLO		
	1. Disponer sobre la mesa, los tres vasos con agua. Poner junto a los vasos las sustancias que vamos a agregarles para dar color y describirlas. Hacer la mezcla en cada vaso y observar. 2. Dibujar en una hoja de registro como se ve el agua en los vasos. ¿Qué color tiene el agua cuando no se le añade ninguna sustancia? ¿Qué hay que hacer para que el agua tenga color? ¿En qué ocasiones el agua tiene colores diferentes?	
CIERRE		
	- Comentamos que el color del agua de los ríos, mares y lagos cambia cuando esta tiene sustancias que la contaminan.	
ACTIVIDAD PERMANENTE (10 min)		RECURSOS
DE SALIDA	- Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? - Nos despedimos con una canción.	Cd. Carteles.

