



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION**

**JUEGOS LIBRES PARA EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA
INSTITUCION EDUCATIVA “CIUDADELA DEL
MAESTRO” SAN JUAN DE LA VIRGEN, TUMBES -
2021**

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL**

AUTORA

CAMACHO ALVARADO, LEYDI ALICIA

ORCID: 0000-0001-8117-8510

ASESOR

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

CHIMBOTE – PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Camacho Alvarado, Leydi Alicia

ORCID: 0000-0001-8117-8510

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Amaya Saucedo Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Palomino Infante Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

Taboada Marin Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgr. Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

Presidente

Dra. Palomino Infante Jeaneth Magali

Miembro

Mgr. Taboada Marin Hilda Milagros

Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

Asesor

AGRADECIMIENTO

En estas líneas quiero agradecer a todas las personas que hicieron posible esta investigación y que de alguna manera estuvieron conmigo en los momentos difíciles, alegres, y tristes. Estas palabras son para ustedes.

A mis padres por todo su amor, comprensión y apoyo pero sobre todo gracias infinitas por la paciencia que me han tenido. No tengo palabras para agradecerles las incontables veces que me brindaron su apoyo en todas las decisiones que he tomado a lo largo de mi vida, unas buenas, otras malas, otras locas. Gracias por darme la libertad de desenvolverme como ser humano

A mis hermanos por llenarme de alegría día tras día, por todos los consejos brindados.

A mis amigas. Con todos los que compartí dentro y fuera de las aulas, que se convierten en amigos de vida y aquellos que serán mis colegas, gracias por todo su apoyo.

DEDICATORIA

A Dios

Por darme la vida y estar siempre
conmigo, guiándome en mí camino.

A mis Padres

El esfuerzo y las metas alcanzadas, refleja la
dedicación, el amor que invierten sus padres
en sus hijos. Gracias a mis padres son quien
soy, orgullosamente y con la cara muy en alto
agradezco a Luis Camacho y Martha
Alvarado, mi mayor inspiración, gracias a mis
padres he concluido con mi mayor meta.

A mi esposo

En el camino encuentras personas que
iluminan tu vida, que con su apoyo
alcanzas de mejor manera tus metas, a
través de sus consejos, de su amor, y
paciencia me ayudo a concluir esta
meta.

A mis hijos

Quienes me impulsan a seguir adelante y han
sido mi soporte y compañía durante todo el
periodo de estudio

INDICE DE CONTENIDO

CARATULA	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
INDICE DE CONTENIDO	vi
ÍNDICE DE GRAFICOS Y TABLAS.....	viii
GRÁFICOS	viii
TABLAS	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.1.1. Antecedentes internacionales	4
2.1.2. Antecedentes nacionales	7
2.1.3. Antecedentes regionales	9
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	10
2.2.1. Variable Juegos libres.	10
2.2.1.1. Definición de Juego libre	10
2.2.1.2. Teorías del juego libre.....	11
2.2.1.3. Características del juego libre.....	11
2.2.1.4. Importancia del juego en educación inicial.....	12
2.2.1.5. Dimensiones del juego libre	12
2.2.1.5.1. Físico	12
2.2.1.5.2. Cognitivo	13
2.2.1.5.3. Creativa	13
2.2.2. Variable creatividad	13
2.2.2.1. Definición de la creatividad	13
2.2.2.2. Teorías de la creatividad	14

2.2.2.3.	Características de la creatividad	15
2.2.2.4.	Importancia de la creatividad	16
2.2.2.5.	Dimensiones de la creatividad.....	16
2.2.2.5.1.	Creatividad expresiva.....	17
2.2.2.5.2.	Creatividad productiva.....	17
2.2.2.5.3.	Creatividad innovadora	17
2.2.3.	Relación entre los juegos libres y la creatividad	17
III.	HIPÓTESIS	18
IV.	METODOLOGÍA	19
4.1.	Diseño de la investigación.....	19
4.1.1.	Tipo de estudio.....	19
4.1.2.	Nivel de la investigación.....	19
4.1.3.	Diseño de investigación.	19
4.2.	Población y muestra.	20
4.3.	Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	22
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	24
4.5.	Plan de análisis.....	26
4.6.	Matriz de consistencia.....	27
4.7.	Principios éticos.....	28
V.	RESULTADOS.....	29
5.1.	Resultados.....	29
5.2.	Análisis de resultados.....	37
VI.	CONCLUSIONES	44
VII.	RECOMENDACIONES	46
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47
	Anexos	52
	Anexo 1: Instrumento de recolección de datos.....	52
	Anexo 2. Carta de presentación y autorización	54
	Anexo 3. Evidencias de validación de Instrumento	56
	Anexo 4. Consentimiento informado.....	62
	Anexo 5. Tabulación de datos en Excel.....	68
	Anexo 6. Sesiones aplicadas	69

ÍNDICE DE GRAFICOS Y TABLAS

GRÁFICOS

Grafico 1. Nivel de creatividad durante el Pre test.....	29
Grafico 2. Resultado de la aplicación de la estrategia juego libre.....	31
Grafico 3. Nivel de creatividad durante el post test.....	32
Grafico 4. Porcentaje del nivel de creatividad durante el pre test y Post test.....	33

TABLAS

Tabla 1. Población.....	20
Tabla 2. Muestra.....	21
Tabla 3. Operacionalización de variables.....	22
Tabla 4. Validez del instrumento por los expertos.....	25
Tabla 5. Resultado del alfa Cronbach.....	25
Tabla 6. Matriz de consistencia.....	27
Tabla 7. Nivel de creatividad durante el pre test.....	29
Tabla 8. Aplicación de los juegos libres.....	23
Tabla 9. Nivel de creatividad durante el post test.....	24
Tabla 10. Nivel de creatividad durante el pre test y Post test.....	25
Tabla 11. Prueba de normalidad Shapiro wilk.....	35
Tabla 12. Prueba de rangos Wilcoxon.....	36

RESUMEN

El presente estudio tuvo como meta determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021. Dentro de la metodología El tipo de investigación de este estudio fue la investigación aplicada, El nivel de investigación es experimental, el diseño es pre experimental, la población está constituida por 135 niños y niñas de la I.E.I “Ciudadela Del Maestro” y la muestra está conformada por 20 niños de 5 años, para la recolección de datos se hizo uso de la técnica de observación, el instrumento fue la ficha de observación, y se aplicaron los consentimientos informados para realizar la investigación y posteriormente se procesaron los datos. En los resultados se obtuvo del 100% de los 20 prescolares de 5 años Institución Educativa “Ciudadela del Maestro”, San Juan de la Virgen, el porcentaje en nivel Inicio disminuyó de 70% a 0%, el nivel Proceso, disminuyó de 30% a 20% y el nivel Logrado aumentó del 0% al 80%. Se concluye que se obtuvieron diferencias significativas debido a la estrategia docente basada en el juego libre para el desarrollo de la creatividad. Se puede concluir que el juego libre como estrategia favoreció significativamente mejorando el nivel de creatividad los niños, de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro”, San Juan de la Virgen, Tumbes.

Palabras claves: creatividad, juegos, libres.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the influence of free play on the development of creativity in 5-year-old children of the Educational Institution "Ciudadela del Maestro" San Juan de la Virgen, Tumbes - 2021. Within the methodology The type of The research of this study was applied research, the level of research is experimental, the design is pre-experimental, the population is made up of 135 boys and girls from the I.E.I "Ciudadela Del Maestro" and the sample is made up of 20 children of 5 years , for the data collection, the observation technique was used, the instrument was the observation sheet, and the informed consents were applied to carry out the research and the data was subsequently processed. In the results, 100% of the 20 5-year-old preschoolers were obtained Educational Institution "Ciudadela del Maestro", San Juan de la Virgen, the percentage at the Start level decreased from 70% to 0%, the Process level, decreased from 30% to 20% and the Achieved level increased from 0% to 80%. It is concluded that significant differences were obtained due to the teaching strategy based on free play for the development of creativity. It can be concluded that free play as a strategy significantly favored improving the level of creativity in children aged 5 from the Educational Institution "Ciudadela del Maestro", San Juan de la Virgen, Tumbes.

Keywords: creativity, games, free.

I. INTRODUCCIÓN

La creatividad es una capacidad muy importante ya que favorece a que el niño se exprese por sí solo. El presente estudio de investigación lleva por título “juego libre para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021”.

Guilford, (1952) “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”. La creatividad es la evolución cognitiva de la persona, los estudio indican que está influida por una serie de experiencias sociales y se manifiesta de diversas maneras. Tiene muchos conceptos y este también ha ido evolucionando, los diversos aportes indican principalmente que la creatividad está relacionada con la innovación. Se seleccionó la investigación ya que es esencial que los niños incrementen su creatividad haciendo uso el juego libre porque de esta manera crecen sus capacidades intelectuales, así como también a desarrollar sus habilidades de resolución de conflictos.

En España el autor Vera (2017) en su tesis de grado de la universidad de Valladolid, su investigación “estudio sobre creatividad infantil, menciona que la creatividad es una cualidad inherente al ser humano”, por lo que se entiende que si esta cualidad no se motiva entonces se va a ir perdiendo. En Perú el autor medina (2017) observo que, se sienten inseguros y dependientes del docente, corroborando que existen deficiencias tanto en los educando como en la enseñanza.

En la institución educativa Ciudadela del Maestro, San Juan de la Virgen, Tumbes, el problema observado es que presentan dificultades en el desarrollo de habilidades creativas, los niños no se expresan libremente en las clases, presentan falta de originalidad en las actividades que realizan, ante la problemática observada se formula el siguiente enunciado ¿De qué manera los juegos libres desarrollan la creatividad en niños de 5 años en la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen - Tumbes, 2021? Cuyo objetivo general es Determinar la influencia del juego libre para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021.

La investigación se justifica en lo Teórico debido a que la investigación pretende aportar al conocimiento existente sobre la utilización de los juegos libres como estrategia para mejorar la creatividad en niños del nivel inicial. Se justifica en lo práctico: por lo expuesto contribuye a facilitar información a las docentes que les servirá para fortalecer la creatividad de los niños, se justifica en lo metodológico: Para lograr los objetivos de estudio, se acude al empleo de técnicas de investigación como el cuestionario y su procesamiento en Software para medir el tema de investigación. Así, los resultados de la investigación se apoyan en técnicas de investigación válidas en el medio. Se justifica en lo social: el estudio va a permitir que se cumpla un deber social, ya que hacer un estudio es aportar con un grano de arena al conocimiento.

El tipo de investigación a realizar a la investigación aplicada, El nivel de investigación corresponde al experimental, Diseño pre experimental, El universo está constituido por 135 niños y niñas de la I.E.I “Ciudadela Del Maestro” y la

muestra está conformada por 20 niños de 5 años, para la recolección de datos se hizo uso de la técnica de observación, El instrumento fue la Ficha de Observación. Asimismo se hizo uso de los principios éticos de la Universidad y procesando los datos según el tipo de investigación.

En los resultados de la investigación aplicada a niños de 5 años de la institución educativa “Ciudadela del maestro, San Juan de la Virgen, se encontró que con respecto al pre y post test el nivel de logro aumento de 0 a 80%, el nivel de proceso disminuyo de 30% a 20% y el nivel de inicio disminuyo de 70% a 0%. Concluyendo que el juego libre como estrategias desarrolla significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa Ciudadela del maestro

Con respecto a la organización del informe está organizado en seis capítulos de la siguiente manera: Introducción, revisión de la literatura, hipótesis, metodología, resultados y conclusiones.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Bustamante y Mosquera (2021) en Ecuador realizó su tesis titulada el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria. Este trabajo de investigación tuvo como objetivo Determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de nivel preparatoria de la Escuela De Educación Básica “Bolivia Benítez”. Esta investigación es de nivel correlacional, con enfoque cuali-cuantitativo, el método fue hipotético deductivo, y el diseño fue descriptivo. Se tuvo una población de 24 niños y 4 docentes del nivel preparatoria, de los cuales se tomó como muestra mínima a 4 niños y 2 docentes. Para aplicar los instrumentos se realizó reuniones por medio de la plataforma Zoom, esto es debido a la pandemia por la que está atravesando nuestro país. Se aplicó la técnica de la entrevista, donde se usó como instrumento un cuestionario que estuvo dirigido a los docentes y una ficha de observación que se la aplicó a los niños de 5 años. Después de aplicar los instrumentos de investigación se tuvo como resultado que el 50% de los niños son creativos y expresan espontáneamente sus ideas y sus sentimientos, y que el 100% de la muestra de las docentes tienen conocimiento acerca del juego simbólico, pero no a profundidad debido a que no sabían de los beneficios que este ofrece, así como también los diferentes juegos que ayudaran al desarrollar ampliamente la creatividad de los niños permitiéndoles imaginar y crear un mundo de fantasía . Por esa razón elaboramos una propuesta que consiste en una guía metodología

donde se encuentren los beneficios y los tipos de juego para que la docente pueda aplicarlos en clase

Albornoz (2019) en Ecuador denominó como título El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. Indica que el juego infantil en la edad preescolar, establece un lenguaje natural y abierto en la vida del niño(a); proporciona la libre expresión de sentimientos y emociones, así también forma vínculos de amistad con sus amigos/as y adultos que lo rodean. Las actividades lúdicas le facilitan también, el desarrollo de su pensamiento creativo ya que permite la relación con las diferentes situaciones y materiales que el infante posee a su alcance. Desde esta perspectiva, se investigó sobre la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños(as) del nivel inicial de la Escuela “Benjamín Carrión”. Enmarcado en un diseño de campo, nivel descriptivo, enfoque cuantitativo. La población fue de 25 infantes, 8 docentes del nivel y 25 padres de familia que forman parte de la comunidad educativa. La técnica de recolección fue la entrevista, el instrumento un cuestionario de alternativas múltiples, y una ficha de observación. A partir de los resultados obtenidos, se proyecta sensibilizar a los diferentes agentes educativos que se relacionan con los niños/as, en función de brindar atención y facilitar espacios, que posibiliten al infante el desarrollo de su creatividad, y le permitan expresar toda su imaginación y fantasía a través del juego, el cual es considerado una estrategia valiosa en el desarrollo creativo de los niños/as de este nivel.

Vera (2018). En Ecuador título su investigación Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de

Educación Inicial El Clavelito a través del uso de TICS, año lectivo 2016-2017.
Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, 46

Vera (2017) en Ecuador tituló su trabajo de investigación El juego en el desarrollo de la creatividad en niños de 2 a 3 años, en el Centro Infantil del Buen Vivir Emblemático de Chordeleg periodo lectivo 2016 – 2017. La investigación se enfoca en analizar y determinar las variables que afectan al juego y la creatividad en niños de 2 a 3 años, en el Centro Infantil del Buen Vivir Emblemático de Chordeleg. Así también, se examinó las falencias y aciertos que surgen en el proceso educativo con respecto a desarrollar las potencialidades creativas y lúdicas. Para este fin, el trabajo de titulación parte de la investigación y asimilación de diferentes teorías en las que se abarque este enfoque lúdico-creativo. De la misma forma, se realizó un acercamiento a la realidad escolar para examinar las funciones y capacidades de las educadoras. Finalmente, por medio de instrumentos de validación, se pudo comprobar un estado real en el que se encuentra el Centro Infantil del buen Vivir Emblemático Chordeleg. El análisis realizado pretende asentar un corpus significativo de indagación para posteriores análisis. Es por esto que se ha realizado un examen minucioso de las variables que configuran este conjunto social. Las distintas preguntas formuladas están orientadas a explicar las concurrentes problemáticas que surgen en la cotidianidad en el Centro Infantil del Buen Vivir. Los resultados han demostrado que los nexos entre juego y creatividad aún se encuentran sin asimilar en su totalidad. Además, una parte considerable de los niños no alcanzan logros que les permita asimilar al juego como un potenciador de los procesos creativos. De esta manera, las educadoras

tienen una gran responsabilidad pues en su potestad recae la imperiosa necesidad de promover al juego como una herramienta metodológica que potencie a la creatividad.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Lobaton (2018) En su investigación Juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del Distrito de Río Tambo-2018. Cuyo objetivo fue Determinar la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo-2018. Investigación es experimental, nivel explicativo, diseño pre experimental, La población fue 52 y la muestra 16. Se aplicó la ficha de observación con 16 ítems. El análisis y procesamiento de datos se realizó con el Programa SPSS. V. 24 elaborando tablas y figuras. Los Resultados hallados indican que en el pos test la mayoría de estudiantes lograron desarrollar sus niveles de creatividad gracias al uso del juego de los sectores. Concluye que se determinó el efecto del juego libre en los sectores en la creatividad de los estudiantes, porque en el pre test ninguno obtuvo el nivel Logrado y en el pos test 12 alcanzaron este nivel.

Cañari (2018) En su investigación “el juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. el nazareno – nuevo Chimbote”. Tuvo como objetivo Determinar la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 4 años de la E.I.P El Nazareno-Nuevo Chimbote. El tipo de investigación es descriptivo, diseños no experimentales transversales correlacionales, La población está constituida por

30 niños y niñas, la técnica es la observación y el instrumento la ficha de observación. Los resultados de la investigación que presentamos se refiere a la correlación moderada que existe entre el juego libre en los sectores del aula con la capacidad de creatividad lúdica. Concluye que el nivel de creatividad lúdica de los niños y niñas de educación inicial, al inicio de la investigación se aprecia en la tabla 07 y figura 07 de una muestra de 30 niños, que 18 niños que representan el 60 % el desarrollo de su creatividad lúdica está en inicio, 10 niños que representan el 33.34 % está en proceso el desarrollo de la creatividad lúdica, y solamente 2 niños que representan el 6.66. % han logrado su desarrollo de creatividad lúdica.

Comun y Reategui (2020) En su investigación “el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la I.EI. N°423 Virgen María, Pucallpa 2019”. Tuvo como objetivo determinar la relación existente entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 05 años de la I.EI. N°423 Virgen María, 2019, esta investigación fue no experimental con su diseño descriptivo correlacional transaccional, por otra parte, estuvo conformado por una población de 90 entre niños y niñas, con una muestra de tipo no probabilístico de 30 estudiantes. La técnica que empleó fue la observación y el instrumento fue la ficha de observación y cuaderno de campo, para medir la variable 1 Juego libre en los sectores y la variable 2 creatividad respectivamente, en el procesamiento de los datos obtenidos, se usó la estadística descriptiva e inferencial, al mismo tiempo se utilizó la prueba de correlación de Rho de Spearman para contrastar y tomar las decisiones de aceptación o rechazo de las hipótesis. De los resultados se obtuvo que el 86.7%

de niños y niñas observados siempre participan el en juego libre en los sectores y el 83.3% tienen un nivel alto de creatividad, en cuanto a los resultados de la prueba de hipótesis general, se obtuvo un valor estadístico Rho igual a 0,618 y un p-valor de positivo 0.000, lo cual establece una relación positiva moderada. Por lo tanto, se concluye que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad.

2.1.3. Antecedentes regionales

Morales (2018) En su investigación “Juego libre en los sectores para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años” tuvo como objetivo comprender la importancia del juego libre en los sectores para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años. Concluyo que resulta indispensable que los agentes educativos: padre, madre, propia o comunitaria o un adulto cuidador cualquiera asuman modelos basados en la orientación y seguimiento de la actividad de los niños en los diversos tipos de juegos. Asimismo se debe de tener en cuenta el papel del agente educativo y el desarrollo de competencias, como: Propiciar la actividad física del niño, brindándole juguetes sencillos en sus momentos libres.

Ávila (2019) En su investigación “Estrategias para desarrollar el juego libre en niños de Educación Inicial” Tuvo como objetivo Caracterizar el juego libre como estrategia didáctica que facilite los procesos de aprendizajes en los niños de Educación Inicial. Este trabajo de investigación contiene estrategias que ayuden a desarrollar el juego libre en los niños de Educación Inicial. El propósito principal es investigar y conocer estrategias para mejorar el aprendizaje mediante el juego libre en los niños y niñas en edad preescolar

Concluye que Se ha observado grandes cambios en los distintos aspectos de la personalidad de los niños, desde que el juego libre es utilizado como estrategia por parte del docente. Se ha demostrado que los niños aprenden jugando libremente, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir un aprendizaje significativo.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Variable Juegos libres.

2.2.1.1. Definición de Juego libre

Silva (2010) el juego que tiene lugar en la etapa infantil es el pilar sobre el que se sostienen luego otras habilidades como la imaginación, la creatividad, la perseverancia, el esfuerzo, etc. De ahí la importancia del juego libre.

Permitirles experimentar esta fase lúdica de los primeros años libremente, dando espacio a la creatividad, y conteniéndoles pero sin entrometernos, contribuirá a construir una personalidad sólida, basada en la autoestima y en la capacidad para llevar a cabo actividades y resolver conflictos más complejos a lo largo de la vida.

Peña y Castro (2012) el juego: Es un escenario donde comienza la participación infantil, ya que dentro de él es posible escuchar las voces de niños y niñas con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos; donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso de ellos y ellas dentro del juego. Solo se aprende a participar participando (p.128).

Quiere decir que el juego se da en el mundo infantil donde los niños dan a conocer sus diversas vivencias a través de la palabra y la acción que les permite

interactuar con sus compañeros de aula. Y por supuesto que esto se da de una manera individual y colectiva.

2.2.1.2. Teorías del juego libre

Afirma Piaget (1961), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, puesto que, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. Según este autor, el juego es importante porque refleja como el niño relaciona su contexto al ir creciendo.

La educación inicial pone la atención sobre juego como la estrategia metodológica, desde el momento en que se creó la Educación Infantil el juego se definió como el método para enseñar a los niños pequeños. Froebel (1888); Montessori (2015); Decroly (1983); entre otros, vieron al juego como el modo en que se debían pensar las propuestas de enseñanza para niños menores de 6 años. Se considera esencial educar a los niños mediante el juego, ya que este, bien encaminado, permite el desarrollo de la creatividad en los niños.

2.2.1.3. Características del juego libre

Silva (2010) quien considera las siguientes características:

- a) actividad improvisada y única que nace de las experiencias del niño y este los manifiesta en sus creaciones
- b) al momento de jugar se da de manera natural, el niño usa el juego simbólico, como cuando por ejemplo: una niña juega con su peluche como si fuera su hijo.
- c) cómo se sienta el niño al momento de jugar, la experiencia debe ser agradable, no forzada, ya que si el niño no se siente a gusto ya no es juego.

d) el juego es un misterio, el niño y quien lo observa no saben cómo se va a desenvolver, no sabemos lo que sigue o como termina.

2.2.1.4. Importancia del juego en educación inicial

Caba (2004) manifiesta que: El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego (p. 40).

Las habilidades mentales se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa - efecto (ejm: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables). A su vez nuestros hijos/as aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas formas para nombrar las actividades y objetos que entretienen al interactuar con un adulto.

2.2.1.5. Dimensiones del juego libre

Cañari (2018) Menciona que el ministerio de educación mediante el juego libre brinda oportunidad de desarrollo en los siguientes campos de conducta:

2.2.1.5.1. Físico

Este aspecto es fundamental en el niño porque forma parte de su desarrollo y maduración pues así el niño puede desarrollar la psicomotricidad y

puede dominar su cuerpo en el espacio a la hora de jugar, además adquirir y ejercer actividades manuales

2.2.1.5.2. Cognitivo

Desarrollo cognitivo es el proceso mediante el cual el ser humano va adquiriendo conocimiento a través del aprendizaje y la experiencia. Se entiende el desarrollo cognitivo o cognoscitivo como la evolución de las capacidades intelectuales, de las cuales la inteligencia es una de las más importantes.

2.2.1.5.3. Creativa

Es la capacidad de crear, de innovar, de generar nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que normalmente llevan a conclusiones nuevas, resuelven problemas y producen soluciones originales y valiosas.

2.2.2. Variable creatividad

2.2.2.1. Definición de la creatividad

Del Carpio (2010) “la creatividad es la capacidad de producir ideas u objetos, situaciones, nuevos y originales, significa que la creatividad es la capacidad de crear, tener pensamientos originales, constructivos, creativos o divergentes, es uno de los elementos que se valoran mucho en la actualidad, por ello los especialistas apuntan que es una actitud que se debe promover y potenciar desde la infancia y a través de la imaginación”

Del Carpio nos dice que desarrollamos la capacidad de crear cuando construimos ideas nuevas y originales ante situaciones determinadas, es por ellos u importancia en la infancia pues debe tener una adecuada estimulación

para potenciar la imaginación.

El autor Crisólogo (2011) “la creatividad es esa disponibilidad abierta que se le da a crear, el cual esta presente potencialmente en todos los seres humanos, Es un proceso mediante el cual una persona se percata de un problema, una dificultad, para lo cual no es capaz de encontrar solución conocida, entonces busca posibles soluciones”

El autor menciona que la creatividad es la puerta para crear y que está presente en todas las personas. En donde al ser humano se lo pueden presentar situaciones que va a buscar la manera de solucionarlo.

2.2.2.2. Teorías de la creatividad

Esquivias (2004) en su revista digital Universitaria, nos muestra algunos autores y sus definiciones del concepto de creatividad:

Guilford (1952) “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”, la creatividad va estrechamente relacionada con sus dimensiones que son características de una persona creativa.

Ausubel (1963) “la personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera”, es lo que lo distingue de lo demás, su originalidad, siendo algo nuevo o único en cualquier ámbito universal.

Freud (1963) “La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil

sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión”, Freud recalca que es un acto inconsciente como resultado de la relajación.

Bruner (1963) “La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo conoce como producción anterior”, siendo una producción nueva, novedosa, creado recientemente, no visto con anterioridad.

Piaget (1964) “la creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando este es asimilado en su pensamiento”, Piaget lo relaciona con los procesos mentales mencionando que se da en la asimilación, es como el niño interpreta lo observado o escucho.

Es así que existen variedad de definiciones de la creatividad, ero el concepto que es constate en las definiciones es que la creatividad es algo novedoso y un aporte, siendo así procesos más complejos de la mente del humano.

2.2.2.3. Características de la creatividad

Existen diversas particularidades de pensar creativamente, a continuación se presentan las más importantes

- a) Originalidad: es el característico principal de la creatividad, hace referencia a proyectar en ideas que antes no habían sido consideradas.
- b) Flexibilidad: se refiere a considerar ideas en campos diferentes para lo que han sido diseñados. Lo que quiere decir que se le dé una visión diferente de lo que normalmente se ve.
- c) Fluidez: es la facultad de producir un sinnúmero de ideas o respuestas busca

que las personas siempre puedan tener diversas soluciones ante un problema.

- d) Elaboración: esta característica ha sido utilizada en la ciencia y en la industria, consiste en modificar atributos a elementos ya existentes.

2.2.2.4.Importancia de la creatividad

Para Artola & Hueso (2006) “La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños para que prueben las nuevas ideas y nuevas maneras de pensamiento y de solucionar problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar la unicidad y la diversidad de los niños, y brindan oportunidades excelentes para personalizar nuestra enseñanza y enfocarla en cada niño”

El autor menciona lo importante que es estimular la creatividad e los niños pues ayuda a fortalecer la mente del niño y de esa manera él pueda tener nuevas opiniones y estas le ayuden a enfrentar situaciones cotidianas.

La creatividad es un modo de emplear la mente y manejar información. Tal es la función del pensamiento lateral, que tiene que ver con la creación de nuevas ideas, normalmente se relacionan las ideas nuevas con el ámbito de hechos inventivos; sin embargo, estas invenciones es sólo uno de los múltiples aspectos que derivande la creatividad.

2.2.2.5. Dimensiones de la creatividad

Lobaton (2018) Basado en el autor Taylor (1959) clasifica las siguientes dimensiones.

2.2.2.5.1. Creatividad expresiva

Actividad relacionada a la libre expresión, a inventar y a ser espontáneo, es la encargada de expresar los sentimientos y emociones. Además está relacionada a actividades artísticas como la danza, la pintura, escultura, etcétera.

2.2.2.5.2. Creatividad productiva

En esta creatividad ya no se trata de ser espontáneo o creativo sino al uso de técnicas o estrategias, que ha adquirido a partir de sus experiencias. Busca ser original, tiene sentido de solucionar o mejorar algo.

2.2.2.5.3. Creatividad innovadora

Esta creatividad distorsiona la realidad, por ejemplo es buscar cambiar un producto y mejorarlo, es una modificación de los fundamentos básicos, y utiliza cierta información llevándola a otros contextos. Es crear algo nuevo, transformando lo existente.

2.2.3. Relación entre los juegos libres y la creatividad

El autor Navarro (2020) nos menciona que el juego se presenta como actividad innata en la niñez y mediante ello es que el niño explora el mundo, así activa su imaginación, y como consecuencia es brinda muchos beneficios ya que el niño desarrolla la socialización, además de despertar su curiosidad, es por ello que existe una estrecha relación en el juego libre y la creatividad.

III. HIPÓTESIS

Hipótesis general

La aplicación de juegos libres desarrollan significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021.

Hipótesis estadística

Hi: La aplicación de juegos libres desarrollan significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021.

Ho: La aplicación de juegos libres no desarrollan significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes - 2021

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

El tipo de investigación según su finalidad es aplicada, Tiene el propósito de aplicar los conocimientos teóricos a determinada situación específica. Por lo cual, busca conocer para hacer, actuar, construir y modificar, preocupándose por la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes de desarrollar algún conocimiento de valor universal. Además “recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación”. (Vargas, 2009)

4.1.2. Nivel de la investigación

El nivel de investigación es explicativo “Están orientados a la comprobación de hipótesis causales de tercer grado; esto es, identificación y análisis de las causales (variables independientes) y sus resultados, los que se expresan en hechos verificables (variables dependientes). Los estudios de este tipo implican esfuerzos del investigador y una gran capacidad de análisis, síntesis e interpretación. Su realización supone el ánimo de contribuir al desarrollo del conocimiento científico”. Vásquez (2005)

4.1.3. Diseño de investigación.

El Diseño de la investigación es pre experimental, sirven para aproximarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y después medir una o más variables para observar sus

efectos según Chávez et al. (2020). Diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo que generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad.

Diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo, se diagramaría así:

GE O₁ X O₂

Pre experimental GE: grupo de estudio

O₁: pre prueba

X: manipulación de la variable dependiente. (Creatividad)

O₂: post prueba

A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo.

4.2. Población y muestra.

4.2.1. Población

Según Tamayo (2003) la población se define como “la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis o entidades de población que integran dicho fenómeno” (p. 180). La población está constituida por los niños y niñas de la I.E.I “Ciudadela Del Maestro”

Tabla 1

Población

Edad	Aulas	Hombres	Mujeres
3 años	2	25	19
4 años	2	27	17
5 años	2	23	24
TOTAL	6		135

Fuente: matrícula escolar 2021

4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

- a) Criterios de inclusión: Niños que asistan regularmente, Niños y niñas de 05 años de edad, Matriculados, consentimiento informado por los padres.
- b) Criterio de exclusión: Quienes no asistan regularmente. Quienes se encuentren en periodo de adaptación, niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

4.2.3. Muestra

Según López (2004) afirma que “una muestra es un subconjunto representativo de la población, se utiliza para realizar procedimientos para obtener un resultado”. Tal es así que la muestra estará conformada por 20 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes –2021

Tabla 2

Muestra de estudiantes de 5 años de edad.

Edad	Aulas	Hombres	Mujeres
5 años de edad	1	9	11
Total	1	20	

Fuente: matrícula escolar 2021

4.2.4. Técnica de muestreo

El tipo de muestreo es no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia como su nombre lo indica se selecciona con base en la conveniencia del investigador. “La selección de un elemento de la población que va a formar parte de la muestra se basa hasta cierto punto en el criterio del investigador o entrevistador de campo” (Kinnear y Taylor, 1998, p.405).

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.

Tabla 3

Matriz de operacionalización de la variable

Variab	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable independiente Juegos libres	Piaget (1961), el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.	El juego libre es la actividad que realizan los niños de manera natural, cuando tienen intención de jugar, en el no existen más reglas que las que crea el niño que juega.	Físico Cognitivo	Juego simbólico Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> - Imitan movimientos al ritmo de la música - Representa juego de roles de su hogar (padre, madre, hermanos, etc.) - Recrea experiencias de casa (cocina, comedor, dormitorio, etc.) - Arma rompecabezas - Resuelve Juego de memoria con imágenes - Salta la cuerda cantando - Cantando realizando ritmos con su cuerpo - Crea sus espacios de juego convirtiéndola en un espacio original. - Guarda sus juguetes al finalizar el juego - Los niños proponen ideas nuevas al jugar 	Ordinal
			Creativa	Imaginación		

Variable dependiente	<p>Del Carpio (2010) Es la capacidad la creatividad es la para dar distintos tipos de respuestas capacidad de tipos de respuestas producir ideas u o soluciones objetos, originales ante un situaciones, nuevos problema, o la y originales, capacidad de pensar significa que la en ideas nuevas e creatividad es la innovadoras que capacidad de crear, sirvan para cambiar tener pensamientos el curso de cómo se originales, hacen las cosas constructivos, creativos o divergentes, es una actitud que se debe promover y potenciar desde la infancia y a través de la imaginación</p>	Creatividad Productiva	Crea	<ul style="list-style-type: none"> - Dibuja diferentes posiciones de una imagen. - Representa mediante el dibujo o pintado lo realizado - Representa mediante el modelado lo que jugo. -Crea un cuento. -Piensa de manera distinta en el proceso de producir. 	Ordinal
Creatividad		Creatividad Expresiva	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus ideas en torno a temas de su interés. - Descubre nuevas formas de manifestar sus ideas. - Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara - Dialoga de manera libre. - Utiliza recursos verbales y no verbales para comunicarse. - Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta 	
		Creatividad innovadora	Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> -Realiza actividades ingeniosas y curiosas -Tiene talento e iniciativa en el desarrollo de sus tareas. -Descubre nuevas formas de jugar con los juguetes. -Tiene habilidad para resolver diversas situaciones. 	

Fuente: Creación propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica

La técnica a utilizar en el estudio es la observación, Para Quezada (2010) las técnicas “Son procedimientos que ponen al investigador con las fuentes de datos relevantes para indagar sobre el objeto de estudio” (p.58). En este estudio se hizo uso de la técnica de la observación que permitió apreciar el desarrollo de los niveles de creatividad que manifestaron los estudiantes de 4 años.

4.4.2. Instrumento.

El instrumento fue la Ficha de Observación, según Sánchez y Loayza (2012) “Se construye sobre la base de conductas que se consideran manifestaciones de aspectos que se desean evaluar, para determinar cómo se manifiestan esas conductas” (p.38).

El instrumento para medir la variable dependiente creatividad estuvo conformado por tres dimensiones, tres indicadores y 10 ítems cuyos niveles fueron: Inicio, Proceso y Logrado. Así mismo el instrumento para medir la variable independiente juegos libres estuvo conformada por tres dimensiones, tres indicadores y 15 ítems cuyos niveles fueron inicio, proceso y logrado.

4.4.2.1. Validez del instrumento

La validación se dio por juicio de expertos, El juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (Escobar y Cuervo, 2008:29). En este estudio se envió la carta de validación de instrumento a 3 profesionales

de educación, los cuales respondieron con el certificado de validez de contenido del instrumento

Tabla 4

Validez del instrumento por juicio de expertos

Nº	Grado académico	Nombre y apellidos	Dictamen
01	Doctora	Lucia Espinoza Cedillo	Aplicable
02	Licenciada	Noemí Serna Gómez	Aplicable
03	Magister	Julissa Mendoza Talledo	Aplicable

Fuente. Informe de juicio de expertos

4.4.2.2. Confiabilidad

Según Hernández y otros (2003), “la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual su aplicación repetida al mismo sujeto produce iguales resultados”. La confiabilidad de este estudio se dio a través de una prueba piloto con una muestra de 20 niños, diferente a la de mi estudio.

Para determinar la confiabilidad el instrumento, la matriz de puntajes fue sometido a un análisis de confiabilidad, calculándose a través del coeficiente de confiabilidad alfa de crombach

Tabla 5

Resultado del alfa Cronbach

Alfa de cronbach	Número de elementos
0.945	21

Fuente. Estadística de confiabilidad

4.5. Plan de análisis.

Para el procesamiento y análisis de datos se empleó el programa Microsoft Excel versión 2013 y SPSS vs 20, los cuales permitieron realizar la descripción de los resultados de la investigación.

Se realizó el análisis de frecuencias y porcentajes por cada uno de los objetivos, los cuales los cuales son presentados mediante tablas y figuras las que se elaboran de acuerdo a los objetivos.

Se realizó el análisis cuantitativo mediante la prueba de Wilcoxon utilizando el SPSS vs 20 con lo cual se realizó la contrastación de hipótesis. Finalmente se procedió a la interpretación de los resultados más relevantes.

4.5.1. Procedimiento

La investigación se realizó de la siguiente manera:

- En primer lugar, se seleccionó la población y se gestionó la autorización a la Institución Educativa Inicial “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes, para poder aplicar el instrumento de la investigación.
- En segundo lugar, se aplicaron los consentimiento informado por los padres de familia
- Se validó el instrumento por juicio de expertos en educación y luego se verifico su confiabilidad mediante la prueba piloto
- Se procedió con la recolección de datos, aplicándose el pre test, la estrategia, posteriormente se verifico la variable dependiente con el post test.
- Finalmente se procedió a analizar e interpretar los datos para poder obtener los resultados de la investigación utilizando los paquetes de Microsoft office 2015- Excel.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 6

Matriz de consistencia

Titulo	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Juegos libres para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años en la institución educativa “ciudadela del maestro” san juan de la virgen _ Tumbes, 2021	¿De qué manera los juegos libres desarrollan la creatividad en niños de 5 años en la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen - Tumbes, 2021?	<p>General: Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes - 2021</p> <p>Específicos: Identificar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021 mediante la pre prueba.</p> <p>Aplicar los juego libre como estrategia para mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021.</p> <p>Verificar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021 mediante la post prueba.</p> <p>Comparar los resultados del post test y pre test del nivel de creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes- 2021</p>	<p>General: Hi: La aplicación de juegos libres desarrollan significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021.</p> <p>Ho: La aplicación de juegos libres no desarrollan significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes - 2021</p>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población: I.E.I. Ciudadela del maestro</p> <p>Muestra: 20 niños de 5 años</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p> <p>Análisis de información: Microsoft Excel</p> <p>Principios éticos: Libre participación y derecho a estar informado</p>

Fuente: Elaboración propia

4.7. Principios éticos

Todas las fases de la actividad científica deben conducirse en base a los principios de la ética, en este estudio se aplicó las normas de investigación establecidos por ULADECH Católica según el código de ética para la investigación versión 004, aprobado por consejo universitario con resolución N° 0037– 2021- CU- ULADECH Católica.

- Protección de la persona.- se tomó en cuenta bienestar y seguridad de las personas, por ello se protegió su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión
- Libre participación y derecho a estar informado.- Las personas que participaron en las actividades de investigación estuvieron informados sobre los propósitos y fines de la investigación; y tuvieron la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia.
- Justicia. - El investigador antepuso la justicia y el bien común antes que el interés personal. Además, ejerció un juicio razonable y se aseguró que las limitaciones de su conocimiento o capacidades no den lugar a prácticas injustas.
- Integridad científica. - El investigador evito el engaño en todos los aspectos de la investigación; declaro los daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Además, garantizo la veracidad en todo el proceso de investigación, desde la formulación, desarrollo, análisis, y comunicación de los resultados

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Determinar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021 mediante la prueba

Tabla 7

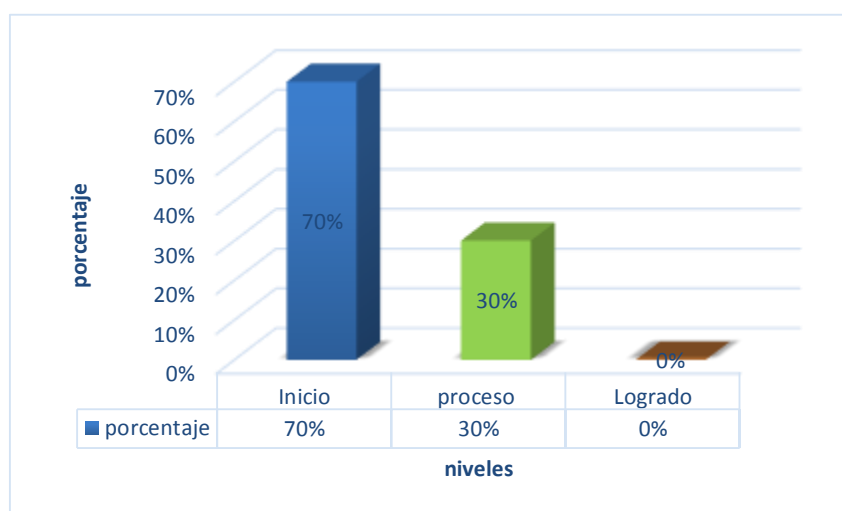
Nivel de creatividad durante el Pre test.

Nivel	fi	%
Logrado	0	0%
Proceso	5	30%
Inicio	14	70%
Total	20	100%

Nota. Guía de observación aplicada a los niños de 5 años

Figura 1

Nivel de creatividad durante el Pre test.



Nota. Tabla 7

En la tabla 7, figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de creatividad que presentan los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen antes de la aplicación de los juegos libres como estrategia didáctica, se observa que el 70% se encuentra en el nivel Inicio y el 30% en el nivel de proceso. Concluyendo que la mayoría de niños se encuentran en el nivel de inicio de la creatividad.

5.1.2. Aplicar el juego libre como estrategia para mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021.

Tabla 8

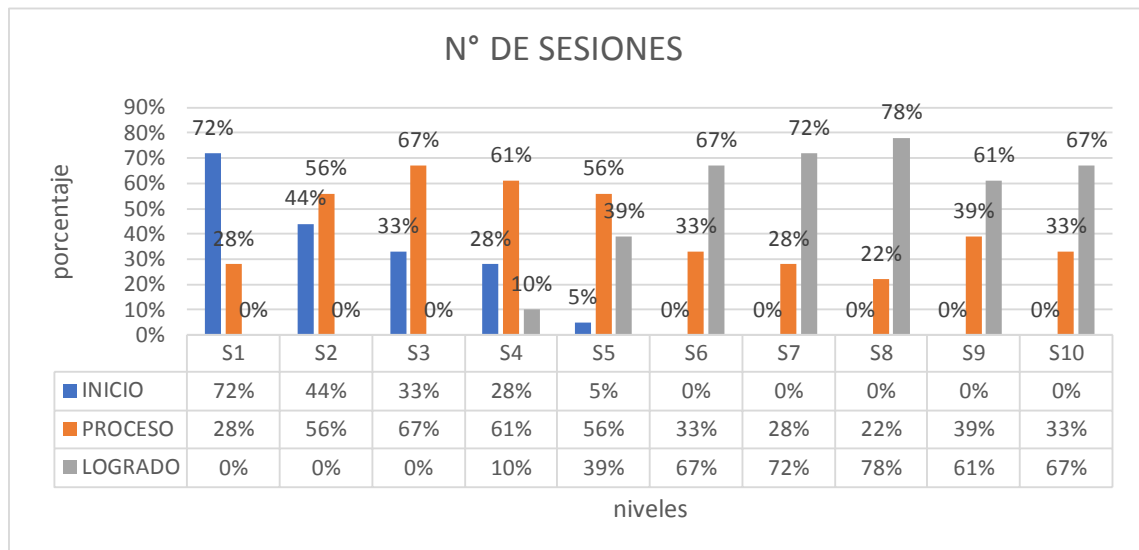
Aplicar el juego libre como estrategia

Nivel	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	14	72%	12	60%	10	50%	6	30%	5	25%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	6	28%	8	40%	10	50%	14	70%	11	55%	11	55%	8	39%	4	22%	5	25%	3	15%
Logrado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	20%	9	45%	12	61%	16	78%	15	75%	17	85%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Nota. Guía de observación

Figura 2

Resultado de la aplicación de la estrategia juego libre



Nota. Tabla 8

En la tabla 8, figura 2, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje del juego libre como estrategia en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, de los cuales se encontró que en las primeras cinco sesiones la mayoría de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio y en las últimas cinco sesiones la mayoría se encuentran en el nivel de logrado. Se concluye que progresivamente los niños han ido desarrollando las actividades de juegos libres.

5.1.3. Verificar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021 mediante la post prueba.

Tabla 9

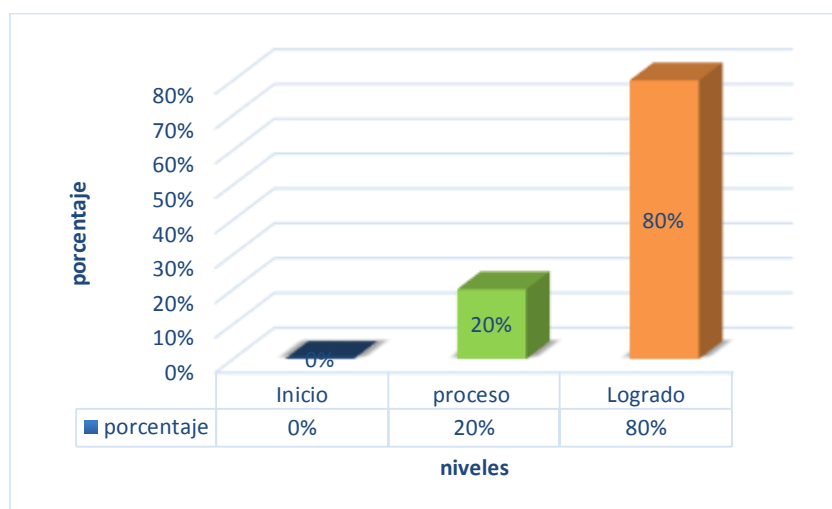
Nivel de creatividad durante el Post test.

Nivel	fi	%
Logrado	16	80%
Proceso	4	20%
Inicio	0	0%
Total	20	100%

Nota. Guía de observación

Figura 3

Nivel de creatividad durante el Post test



Nota. Tabla 9

En la tabla 9, figura 3, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del post test, donde se evaluó el nivel de creatividad que presentan los niños de 4 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen después de la aplicación de los juegos libres como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 80% se encuentra en el nivel logrado y el 20% en el nivel de proceso. Concluyéndose que la mayoría de niños se encuentran en el

nivel de logrado.

5.1.4. Comparar los resultados del pre test y post test del nivel de creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes- 2021

Tabla 10

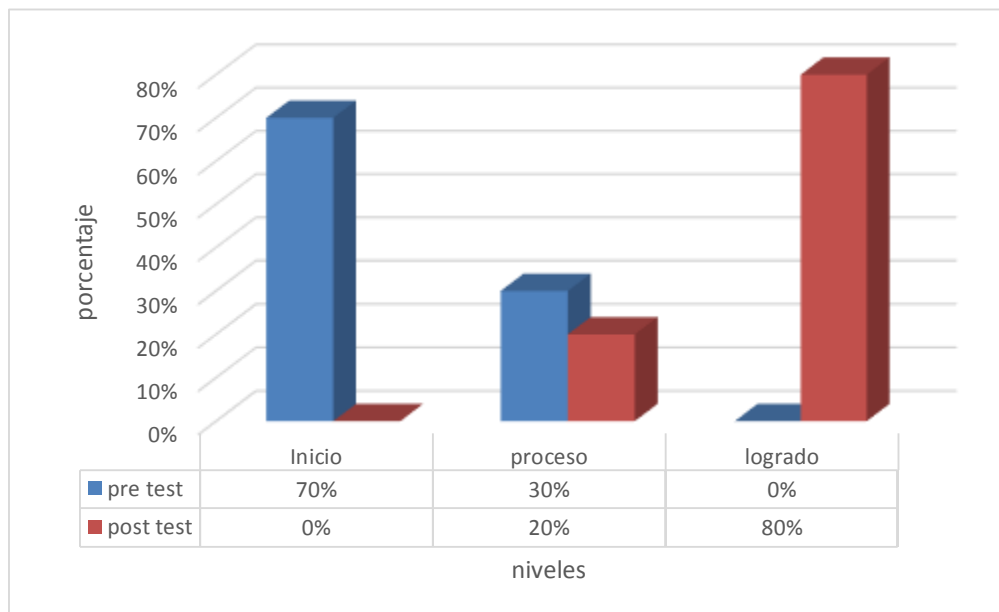
Nivel de creatividad durante el pre test y Post test.

Nivel	pre test		post test	
	fi	%	fi	%
Logrado	0	0%	16	80%
Proceso	6	30%	4	20%
Inicio	14	70%	0	0%
Total	20	100%	20	100%

Nota. Resultados del pre test y del post test

Figura 4

Porcentaje del nivel de creatividad durante el pre test y Post test



Nota. Tabla 10

Conforme a la tabla 10 y figura 4, del 100% de los 20 prescolares de 5 años Institución Educativa “Ciudadela del Maestro”, San Juan de la Virgen, Tumbes-2021, el porcentaje en nivel Inicio disminuyó de 70% a 0%, el nivel Proceso, disminuyó de 30% a 20% y el nivel Logrado aumentó del 0% al 80%. Se concluye que se obtuvieron diferencias significativas debido a la estrategia basada en el juego libre para el desarrollo de la creatividad.

5.1.5. Contraste de hipótesis

En la presente investigación se formuló la hipótesis general con la finalidad de comprobar si los juegos libres mejoran significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa Ciudadela del maestro San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021. Es así que se llevó a cabo la prueba de normalidad la cual para el resultado se utilizó la estadística no paramétrica, de acuerdo a la muestra de estudio y sus características. Todo ello conllevó a realizar la prueba de Wilcoxon utilizando el SPSS VS 20.

A. Hipótesis general

Hi: La aplicación de juegos libres desarrollan significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021.

Ho: La aplicación de juegos libres no desarrollan significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021.

B. Nivel de Significancia

Confianza 95 %

Significancia 0,05 (5%).

5.1.5.1. Prueba de normalidad

a) Planteamiento de la hipótesis

Ho: Los datos tienen una distribución normal

Hi: Los datos no tienen una distribución normal

b) Nivel de significancia

Confianza 95 %

Significancia 0,05

c) Prueba estadística a emplear

Se empleó la prueba de Shapiro wilk

Tabla 11

prueba de normalidad Shapiro wilk

	Estadístico	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	,298	,858	20	0,29
Pos test	,275	,878	20	0,42

Nota. Datos procesados en el spss

Criterio de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la Ho y aceptamos la Hi

Si $p > 0,05$ aceptamos la Ho y rechazamos la Hi

Decisión y conclusión

La tabla 11 muestra la prueba de normalidad con un grado de libertad de 20 menor a 50, por lo que se usa la prueba de Shapiro Wilk, se obtuvo que el valor de significancia es de $0,42 < 0,05$, por consiguiente se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 , se concluye que no tiene una distribución normal y que se usara una prueba estadística no paramétrica, es así que se empleó la prueba Wilcoxon.

5.1.5.2. Estadístico de prueba

a) Planteamiento de la hipótesis

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (las medias son iguales, no hay diferencias significativas entre el pre y pos test)

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (las medias son diferentes, si hay diferencia significativa entre el pre y pos test)

b) Nivel de significancia

Confianza 95 %

Significancia 0,05

Tabla 12

Prueba de rangos Wilcoxon

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
	Postest - Pretest
Z	-2,271 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,023

Nota. Datos procesados en el spss

Criterio de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_0 y acepto la H_1

Si $p \geq 0,05$ aceptamos la H_0 y rechazamos la H_1

Decisión y conclusión

La tabla 12 nos muestra los resultados que permite comprobar la hipótesis, en la cual se evidencia que existe una diferencia significativa en los resultados del pre test con el pos test con respecto a la mejora de la creatividad. La diferencia de resultados en ambos test fue valida mediante la prueba Wilcoxon. La cual fue desarrollada en un nivel de significancia experimental 0,023 menor a 0.05 con un nivel de significancia de 95 %, por lo tanto se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna H_1 de la investigación, entonces la aplicación de juegos libres desarrolla significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes-2021.

5.2. Análisis de resultados

5.2.1. Identificar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021 mediante la pre prueba

En la tabla 7, figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de creatividad que presentan los niños de 4 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen antes de la aplicación de los juegos libres como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 70% se encuentra en el nivel Inicio y el 30% en el

nivel de proceso.

Estos resultados guardan relación con Anastacio (2020) quien señala que En el pre test, el 70% obtuvo un nivel inicio y el 30% un nivel proceso. Dado estos resultados un 70% de los niños de 3 años muestran dificultades en el desarrollo de su creatividad, necesitando de este modo implementar una propuesta didáctica diferente para desarrollar dicha capacidad.

Con este resultado se puede concluir que ese guarda una estrecha relación con respecto al pre test ya que el 75% se ubicó en el nivel de inicio, mientras que en la investigación encontrada el 70% se encontró en el nivel de inicio debido a que los niños no muestran fluidez de ideas, tampoco curiosidad e iniciativas por crear cosas diferentes y originales.

El autor Flores (2018). Menciona que el presente siglo es la era del conocimiento, es decir del desarrollo del talento, donde el ser humano debe de ser único e innovador a través de la creatividad con fluidez, flexibilidad y originalidad, pero las dificultades reales muestran poca creatividad muy limitada por parte de los niños, por lo que se debe buscar la manera adecuada que ayude a los niños a desarrollar su creatividad.

5.2.2. Aplicar el juego libre como estrategia para mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021.

En la tabla 8, figura 2, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación el juego libre como estrategia en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen antes de la aplicación

de los juegos libres como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 70% se encuentran en el nivel logrado y el 30% en el nivel de proceso.

Nuestros resultados guarda relación con los de Lobaton (2018) quien aplicó un diseño pre experimental y determinó la influencia del juego libre concluye que se identificó que el 81% de los estudiantes casi en su mayoría alcanzó un nivel favorable de creatividad gracias a la estrategia el juego libre.

Se puede decir que hay una relación con nuestra investigación, los resultados del autor encontrado, el cual aplica un diseño igual al nuestro y aplicó sesiones de juego libre como estrategia y se logró identificar que la mayor parte de niños han logrado desarrollar favorablemente las actividades de juego libre para desarrollar la creatividad.

El autor Vera (2018) nos dice que Es importante elaborar estrategias metodológicas para desarrollar la creatividad de los niños desde sus primeros inicios de vida escolar ya que habido desconocimiento de las actividades lúdicas, juegos libres y recursos didácticos por parte de las docentes y también de los padres de familia afectando esto al desarrollo de los niños.

5.2.3. Verificar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021 mediante la post prueba.

En la tabla 9, figura 3, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del post test, donde se evaluó el nivel de creatividad que presentan los niños de 4 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen antes de la aplicación de los juegos libres como estrategia didáctica, de

los cuales se observa que el 80% se encuentra en el nivel logrado y el 20% en el nivel de proceso.

Nuestros resultados son de diferentes metodología con los de Común y Reátegui (2020) ya que no se utilizó un pre test y post test sino que tuvo un diseño correlacional donde se mencionan que los niños y niñas observados que participan el en juego libre el 83.3% tienen un nivel alto de creatividad concluye que existe una relación significativa entre el juego libre y la creatividad.

El Diseño encontrado es descriptivo correlacional transaccional se comprueba mediante la prueba de correlación de Rho de sperman y se concluye que existe una relación significativa entre el juego libre y la creatividad, además se encuentra que el 83,3 % de niños tienen un nivel alto de creatividad. En nuestro estudio se concluye mediante un post test que más de la mitad (80%) de los estudiantes han desarrollo su creatividad, evidenciando de este modo que el juego libre como estrategia didáctica ejecutada fue efectiva para el desarrollo de la creatividad.

El autor Guilford, (1952) menciona la importancia de la creatividad afirmando que “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”.

5.2.4. Comparar los resultados del pre test y post test del nivel de creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes- 2021

Conforme a la tabla 10 y figura 4, del 100% de los 20 prescolares de 5

años Institución Educativa “Ciudadela del Maestro”, San Juan de la Virgen, Tumbes- 2021, el porcentaje en nivel Inicio disminuyó de 70% a 0%, el nivel Proceso, disminuyó de 30% a 20% y el nivel Logrado aumentó del 0% al 80%. Se obtuvieron diferencias significativas debido a la estrategia docente basada en los juegos libres para el desarrollo de la creatividad.

El autor Cañari (2018) En su investigación Concluye que el nivel de creatividad lúdica de los niños y niñas de educación inicial, al inicio de la investigación se aprecia que de una muestra de 30 niños, el 60 % del desarrollo de su creatividad está en inicio y al final el 70% se encuentran en logro destacado.

Se puede concluir que los niños no solo mejoraron el nivel de creatividad, sino que el empleo del juego libre como estrategia favoreció significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro”, San Juan de la Virgen, Tumbes.

El autor Vera (2017) suscribe en su investigación que los nexos entre juego y creatividad guardan relación en su totalidad. Además, una parte considerable de los niños alcanza logros que les permite asimilar al juego como un potenciador de los procesos creativos. De esta manera, las educadoras tienen una gran responsabilidad pues en su potestad recae la imperiosa necesidad de promover al juego como una herramienta metodológica que potencie a la creatividad.

5.2.5. Objetivo general: Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes - 2021

Según los resultados obtenidos la aplicación de juegos libres desarrolla

significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes.

De acuerdo a los resultados obtenidos en lo que se refiere a la creatividad son muy cercanos a los obtenidos por Sandoval (2017) investigador que menciona que más del 50% de sus estudiantes obtuvieron un nivel Logrado dada la ejecución del juego libre, lo que revertió los resultados obtenidos en el diagnóstico. En esta misma línea se ubica la investigación de Sosa (2014), quien después de aplicar las estrategias lúdicas incrementó de 24% a 82.1% la creatividad el nivel de Logrado en los niños de 5 años.

Se aplicó la prueba de normalidad la cual tras observar los datos y dado que la muestra es menor a 50 se tendrá en consideración la prueba Shapiro-Wilk y para el contraste de la hipótesis se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon donde los resultados arrojan que la muestra tiene una significancia de $p = 0.000$ menor a 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, entonces la aplicación de juegos libres desarrolla significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes.

Los resultados que se obtuvieron tienen cierto grado de relación con la teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède que según Navarro (2015) “el juego se convierte en el refugio donde se sacian los deseos de jugar con lo que no está permitido, por ejemplo, de interactuar como un adulto”. Lo que quiere decir que el juego abre muchas puertas a la imaginación, además el Minedu afirma que el juego libre es donde el niño desarrolla su pensamiento representativo.

Del Carpio (2010) “la creatividad es la capacidad de producir ideas u objetos, situaciones, nuevos y originales, significa que la creatividad es la capacidad de crear, tener pensamientos originales, constructivos, creativos o divergentes, es uno de los elementos que se valoran mucho en la actualidad, por ello los especialistas apuntan que es una actitud que se debe promover y potenciar desde la infancia y a través de la imaginación”

VI. CONCLUSIONES

En la presente tesis se determinó la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años, lo más relevante fue la aplicación de sesiones de juego libre porque los niños lograron desarrollar la creatividad. Lo que más ayudo a aplicar las sesiones de juego libre fue que los niños participan en las actividades por que les divertía y aprendían, lo más difícil en el desarrollo de las sesiones de juego libre fue que frecuentemente el internet se cortaba.

Se concluyó que el nivel de creatividad en los niños de 5 años mediante la pre prueba donde el 70% de niños se encontraron en el nivel de inicio porque no muestran fluidez de ideas, tampoco curiosidad e iniciativas por crear cosas diferentes y originales, es por ello que se puede concluir que los niños no muestran fluidez de ideas, tampoco curiosidad e iniciativas por crear cosas diferentes y originales.

Además en esta tesis se aplicó el juego libre como estrategia para mejorar la creatividad en los niños de 5 años la estrategia de juego libre se aplicó en 10 sesiones, las estrategias utilizadas fueron juego de roles y juego creativo con una duración de 45 minutos, se concluyó que los estudiantes mejoraron su nivel de creatividad porque lograron llegar a un nivel de logrado, ya que lo más importante que mostraron los niños fue que se involucraron en las actividades.

En esta tesis se verifico el nivel de creatividad en los niños de 5 años mediante la post prueba lo más interesante fue que el 80% se encontró en el nivel de logrado porque son capaces de producir gran número de ideas sobre un mismo

tema. Se puede concluir que los niños han sido capaces de producir gran número de ideas sobre un mismo tema, muestran curiosidad e iniciativas por crear cosas diferentes y originales.

Con respecto a la comparación de los resultados del pre test y post test del nivel de creatividad en los niños de 5 años. Se puede concluir que los niños no solo mejoraron el nivel de creatividad, sino que el empleo del juego libre como estrategia favoreció significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro”, San Juan de la Virgen, Tumbes. Ya que se encontró que el nivel de logrado aumento de 0% a 80% porque los niños lograron mejorar su nivel de creatividad y lo menos resaltante fue que el nivel de inicio disminuyó de 70% a 0% porque la mayoría se encontró en el nivel de logrado.

VII. RECOMENDACIONES

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Que se continúe investigando la preescritura con el diseño experimental o cuasi experimental. Y realizar estudios que incluyan otras poblaciones de estudio donde participen estudiantes de 3 a 5 años en relación a la creatividad.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Fortalecer las capacidades personales y pedagógicas de los docentes de la institución educativa relacionadas al enfoque de la educación inicial abordando los temas centrales: juego libre y creatividad en los niños.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Propiciar la participación de los estudiantes de educación en la generación de talleres de reflexión en torno al juego libre y creatividad

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 209-213. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Alezones, J. (2013). *Creatividad y educación infantil: Una vía de adaptación personal, escolar y social*. Tesis doctoral. Universidad de León, España.
- Anastacio, M. (2020). *El juego libre como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de 03 años de la institución educativa particular Jesús Mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande, Catacaos – 2018* <https://hdl.handle.net/20.500.13032/17587>
- Arce, L. & Saldaña, L. (2014), elaboraron la tesis titulada *Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. N° 252, “Niño Jesús” de Trujillo en el año 2013*. Tesis de grado, Universidad Nacional de Trujillo. Recuperado de: <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1591/TESIS>
- Ávila, J. (2019). *Estrategias para desarrollar el juego libre en niños de Educación Inicial*. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1355>
- Bang, C. (2012). *Creatividad, prácticas comunitarias de arte y transformación social: una articulación posible. IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional En Psicología XIX Jornadas de Investigación VIII Encuentro de Investigadores En Psicología Del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires*. <https://www.aacademica.org/000-072/598%0AActa>

- Bustamante y Mosquera (2021). El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria. Trabajo de titulación de la Universidad técnica de Machala. <http://repositorio.utmachala.edu.ec>
- Caiaiti, M. Delac, S. y Muller, A. Juego libre en el jardín de infancia <http://hdl.handle.net/11162/58835>
- Calzada, N. (2013). La creatividad en educación infantil. Tesis de grado, Universidad de Valladolid – España. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3957/1/TFG-G%20330.pdf>
- Cañari, M. (2018). El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. ‘El Nazareno’ – Nuevo Chimbote. *Universidad Privada San Pedro*. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chávez V. et al. (2020). Diseños preexperimentales y cuasiexperimentales aplicados a las ciencias sociales y a la educación. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 2(2), 167-178. <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/104-Article%20Text-199-1-10-20200424.pdf>
- Colegio Andolina. (2010). La crisis de creatividad. Recuperado de: <https://colegioandolina.wordpress.com/2010/11/02/la-crisis-de-creatividad/>
- Comun, S., & Reategui, M. (2020). El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019. *Universidad nacional de Ucayali.*, 109. http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4684/UNU_CONTABILIDAD_2020_T_KELIN-RIVADENEIRA_MARCK-

SAVINO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cuba, N. L. & Palpa, E. (2015). La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara. Tesis de grado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Recuperado de:

<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EINt%20C94%202015.pdf?sequence=1>

Driessnack, M., Sousa, V. D., & Isabel Amélia, C. M. (2007). Revisión de diseños de investigación resaltantes para enfermería. Parte 1: diseños de investigación cuantitativa. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 15(4), 684–688.

<https://doi.org/10.1590/S0104-11692007000400025>

Esquivias, M. (2004). Creatividad : Definiciones, Antecedentes Y Aportaciones. 1–17.

Escobar, J. y Cuervo, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. Disponible en http://www.humanas.unal.edu.co/psicometria/files/7113/8574/5708/Articulo3_Juicio_de_expertos_27-36.pdf

Kinnear y Taylor (1998). Investigación de mercados: un enfoque aplicado. http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lemg/lemaitre_w_n/capitulo3.pdf

Lobaton, R. (2018). *Juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en estudiantes de la Institución educativa “La inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo 2018.*

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5197/JUEGO_LIBR
E_EN_LOS_SECTORES_CREATIVIDAD_EXPRESIVA_PRODUCTIVA_INVEN
TIVA_INNOVADORA_LOBATON_PEREZ_ROSALIA.pdf?sequence=1&is
Allowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5197/JUEGO_LIBR
E_EN_LOS_SECTORES_CREATIVIDAD_EXPRESIVA_PRODUCTIVA_INVEN
TIVA_INNOVADORA_LOBATON_PEREZ_ROSALIA.pdf?sequence=1&is
Allowed=y)

Monje, C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica. *Universidad Surcolombiana*, 1–216.

[http://carmonje.wikispaces.com/file/view/Monje+Carlos+Arturo+-
+Guía+didáctica+Metodología+de+la+investigación.pdf](http://carmonje.wikispaces.com/file/view/Monje+Carlos+Arturo+-
+Guía+didáctica+Metodología+de+la+investigación.pdf)

Morales, H. (2018). *Juego libre en los sectores para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años*. 0–42.

[http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1042/QUIL
ICHE CABANILLAS%2C IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1042/QUIL
ICHE CABANILLAS%2C IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Piaget, J. (1961). La formación del símbolo en el niño

[https://books.google.com.pe/books?id=iulOSwAACAAJ&dq=piaget+1956+el
+juego+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjbjIet1bn8AhX8rpUCHdoYCfoQ6
AF6BAgCEAI](https://books.google.com.pe/books?id=iulOSwAACAAJ&dq=piaget+1956+el
+juego+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjbjIet1bn8AhX8rpUCHdoYCfoQ6
AF6BAgCEAI)

Vásquez I. (2005). Tipos de estudio y métodos de investigación. Recuperado de

<https://www.gestiopolis.com/tipos-estudio-metodos-investigacion/>

Vera, D. (2017). El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. emblemático Chordeleg, período lectivo 2016 -

2017. *Universidad Tecnológica Salesiana Sede Cuenca*, 1–41.

<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/14899>

Vera, J. (2018). Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito a través del uso de

TICS, año lectivo 2016-2017. *Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca*, 46.

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

Anexos

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

I. Datos generales:

Alumno (a): ----- Fecha: -----

Edad: 4 años. Aula: Sexo: Masculino () Femenino ()

II. Objetivos

Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes - 2021

III. Orientaciones

Luego de observar a los niños de 5 años la investigadora marcará con una (x) la valoración correspondiente en la escala de estimación. La valoración a emplear es: 1 = Inicio 2 = Proceso 3 = Logrado

INSTRUMENTO DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS LIBRES

variables		ITEMS	inicio	proceso	logrado
Juegos libres	- Físico	- Imitan movimientos al ritmo de la música			
		- Representa juego de roles de su hogar (padre, madre, hermanos, etc.)			
		- Recrea experiencias de casa (cocina, comedor, dormitorio, etc.)			
	- Cognitivo	- Arma rompecabezas			
		- Resuelve Juego de memoria con imágenes			
		- Salta la cuerda cantando			
	- Creativa	- Cantando realizando ritmos con su cuerpo			
		- Crea sus espacios de juego convirtiéndola en un espacio original.			
		- Guarda sus juguetes al finalizar el juego			
		- Los niños proponen ideas nuevas al jugar			

I. Datos generales:

Alumno (a): ----- Fecha: -----

Edad: 4 años. Aula: Sexo: Masculino () Femenino ()

II. Objetivos

Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes - 2021.

III. Orientaciones

Luego de observar a los niños de 5 años la investigadora marcará con una (x) la valoración correspondiente en la escala de estimación. La valoración a emplear es: 1 = Inicio 2 = Proceso 3 = Logrado

INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: CREATIVIDAD

variables	Dimensiones	ITEMS	inicio	proceso	logrado
Creatividad	- Creatividad Productiva	- Dibuja diferentes posiciones de una imagen.			
		- Representa mediante el dibujo o pintado lo realizado			
		- Representa mediante el modelado lo que jugo.			
		-Crea un cuento.			
		-Piensa de manera distinta en el proceso de producir.			
	- Creatividad Expresiva	- Expresa sus ideas en torno a temas de su interés.			
		- Descubre nuevas formas de manifestar sus ideas.			
		- Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara			
		- Dialoga de manera libre.			
		- Utiliza recursos verbales y no verbales para comunicarse.			
		- Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta			
	- Creatividad innovadora	Realiza actividades ingeniosas y curiosas			
		-Tiene talento e iniciativa en el desarrollo de sus tareas.			
		-Descubre nuevas formas de jugar con los juguetes.			
		-Tiene habilidad para resolver diversas situaciones.			

Anexo 2. Carta de presentación y autorización



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL

Tumbes 13 de setiembre del 2021

Carta de Presentación s/nº1 - 2021-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Prof.: Yovany Noemí Serna Gómez

Director de la I.E "CIUDADELA DEL MAESTRO"

Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, **Leydi Alicia Camacho Alvarado**, con código de matrícula N° **2107181022**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, del octavo ciclo, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "**Juegos Libres Para El Desarrollo De La Creatividad En Niños De 5 Años**", durante los meses de Setiembre a Diciembre del presente año.

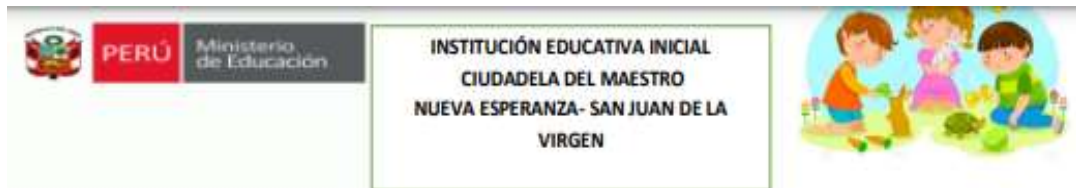
Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Leydi Alicia Camacho Alvarado

DNI. N° 45355208

Carta de aceptación



AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA

NUEVA ESPERANZA, SETIEMBRE 2021

CARTA N° 006-2021-IEICM-NE- SJV-UGEL.T

SEÑORITA: CAMACHO ALVARADO LEYDI ALICIA

ESTUDIANTE ULADECH- CATOLICA -Filial Tumbes

ASUNTO: ACEPTACIÓN DE PRACTICANTE PARA REALIZAR PROYECTO

REF. Carta N° 0270-2021/COORD. GENERAL DE LA ULADECH CATOLICA.FT.

Tengo a bien dirigirme a Ud. Para expresarle mi cordial saludo en nombre de la Institución Ciudadela del Maestro, del centro poblado Nueva Esperanza, jurisdicción del distrito de San Juan de la Virgen y a la vez dar respuesta al oficio de la referencia, **ACEPTANDO QUE LA ESTUDIANTE, Srta: CAMACHO ALVARADO LEYDI ALICIA, con código de matrícula N°2107181022 realice sus actividades formativas de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado JUEGOS LIBRES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS durante los meses de setiembre hasta diciembre del 2021, en el aula de 5 años.**

Sin otro particular, aprovecho la ocasión para expresarle a usted las muestras de mi especial estima y consideración.



Anexo 3. Evidencias de validación de Instrumento

Ítems correspondientes al Instrumento de la variable independiente: juegos libres

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: Físico							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
Dimensión 2: Cognitivo							
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
Dimensión 3: Creativo							
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		


 Dr. LUCIA ESPINOZA CEDILLO
 DNI: 00235690

Apellidos y Nombres del experto: Dr. Lucia Espinoza Cedillo

Correo Electrónico: Espinoza2001@hotmail.com

Resultado: Aplicable

Ítems correspondientes al Instrumento de la variable dependiente: Creatividad

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: Creatividad productiva							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
Dimensión 2: Creatividad expresiva							
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
Dimensión 3: Creatividad innovadora							
12	X		X		X		
13	X		X		X		
14	X		X		X		
15	X		X		X		


 Dr. LUCIA ESPINOZA CEDILLO
 DNI: 00235690

Apellidos y Nombres del experto: Dr. Lucia Espinoza Cedillo

Correo Electrónico: Espinoza2001@hotmail.com

Resultado: Aplicable

Ítems correspondientes al Instrumento de la variable independiente: juegos libres

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: Físico							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
Dimensión 2: Cognitivo							
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
Dimensión 3: Creativo							
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		

Datos del validador

Firma

Apellidos y Nombres del experto: Yovany Noemí Serna Gómez

Correo Electrónico: yovanyserna1201@gmail.com

Resultado: aplicable

Ítems correspondientes al Instrumento de la variable dependiente: Creatividad

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: Creatividad productiva							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
Dimensión 2: Creatividad expresiva							
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
Dimensión 3: Creatividad innovadora							
12	X		X		X		
13	X		X		X		
14	X		X		X		
15	X		X		X		

Datos del validador

Firma

Apellidos y Nombres del experto: Yovany Noemí Serna Gómez

Correo Electrónico: yovanyserna1201@gmail.com

Resultado: aplicable

Ítems correspondientes al Instrumento de la variable independiente: juegos libres

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: Físico							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
Dimensión 2: Cognitivo							
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
Dimensión 3: Creativo							
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		

Datos del validador



Firma

Apellidos y Nombres del experto: Julissa Mendoza Talledo

Correo Electrónico: Julissamendozat2502@gmail.com

Resultado: aplicable

Ítems correspondientes al Instrumento de la variable dependiente: Creatividad

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: Creatividad productiva							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
Dimensión 2: Creatividad expresiva							
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
Dimensión 3: Creatividad innovadora							
12	X		X		X		
13	X		X		X		
14	X		X		X		
15	X		X		X		

Datos del validador



Firma

Apellidos y Nombres del experto: Julissa Mendoza Talledo

Correo Electrónico: Julissamendozat2502@gmail.com

Resultado: aplicable

Anexo 4. Consentimiento informado.

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio: Juegos libres para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años en la Institución Educativa Ciudadela del Maestro, San Juan de la Virgen-Tumbes,2021

Investigador (a): Leydi A Camacho Alvarado

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación que tiene por objetivo: Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Este trabajo de investigación se basa en el estudio que se realizará a sus niños con la finalidad de mejorar juegos libres para desarrollar creatividad, a través sesiones que incluyen juegos lúdicos para mejorar su desarrollo de su creatividad.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se enviará sesiones de aprendizaje de acuerdo al tema de estudio
2. Se realizará algunas preguntas a los padres de como desarrollo la actividad

Beneficios:

Los niños que participen del estudio desarrollaran su creatividad a través de la aplicación los juegos libre como estrategia

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico **995565171**

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Etica en Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, correo leydicamacho_28@hotmail

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACION Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Yosmer E Alvarado Medina
Participante

18 - 10 -2021 / 2:00 PM

Fecha y Hora



Nombres y Apellidos

Camacho Alvarado Leydi A

Investigador

18 - 10 -2021 / 3.30PM

Fecha y Hora

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico **995565171**

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, correo leydicamacho_28@hotmail

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Luis Matamoro Izquierdo

18 - 10 -2021 / 3.30PM

Fecha y Hora

Participante



Nombres y Apellidos
Camacho Alvarado Leydi A

18 - 10 -2021 / 3.30PM
Fecha y Hora

Investigador

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico **995565171**

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, correo leydicamacho_28@hotmail

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Julissa Zavala Lavalle
Participante

18-10-2021/ 3:45PM

Fecha y Hora



Nombres y Apellidos
Camacho Alvarado Leydi A

18-10-2021/ 3:45 PM

Fecha y Hora

Investigado

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico **995565171**

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, correo leydicamacho_28@hotmail


Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.


Brenda Zapata Apolo
Participante

18-10-2021/3:45PM
Fecha y Hora


Nombres y Apellidos
Camacho Alvarado Leydi A
Investigador

18-10-2021/3:45PM
Fecha y Hora

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

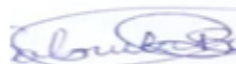
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico **995565171**

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Etica en Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, correo leydicamacho_28@hotmail

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



18-10-2021/ 04 :10 PM

Alberto Serna Sierralta

Fecha y Hora

Participante



Nombres y Apellidos
Camacho Alvarado Leydi A

18-10-2021/ 04 :10 PM

Fecha y Hora

Investigador

Anexo 5. Tabulación de datos en Excel

ID	Pre test	sesion 1	sesion 2	sesion 3	sesion 4	sesion 5	sesion 6	sesion 7	sesion 8	sesion 9	sesion 10	post test
A1	14	1	2	1	1	2	1	3	2	2	1	27
A2	17	1	1	2	1	1	2	2	1	3	2	37
A3	10	1	2	1	2	3	3	1	3	2	3	44
A4	13	1	1	1	1	1	2	3	2	3	2	43
A5	12	2	2	1	2	2	1	1	1	2	3	35
A6	11	1	1	2	1	1	3	2	2	3	1	29
A7	21	2	1	2	1	1	1	3	1	1	2	38
A8	13	2	1	1	2	3	2	1	3	2	3	41
A9	10	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	33
A10	25	1	1	2	1	2	2	1	3	3	2	28
A11	13	1	1	2	1	1	1	2	1	2	3	33
A12	12	1	1	1	1	2	3	1	2	2	2	36
A13	19	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	39
A14	14	1	2	2	1	3	1	3	2	3	2	35
A15	13	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	32
A16	15	1	1	1	2	2	1	1	3	2	3	37
A17	13	2	2	1	1	1	2	2	1	1	3	34
A18	14	1	2	2	1	1	1	3	2	3	1	38
A19	11	1	1	1	2	3	2	1	1	3	2	36
A20	12	2	1	1	1	1	3	2	3	2	1	33

Activar

Anexo 6. Sesiones aplicadas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01



I: DATOS GENERALES

- 1.1. UGEL: Tumbes
 1.2. Institución Educativa: Ciudadela del Maestro
 1.3. Nombre de la docente de aula: Yovany Noemí Serna Gómez
 1.4. Nombre del(a) estudiante: Camacho Alvarado Leydi Alicia
 1.5. Aula: 5 años
 1.6. AREA :

II: NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos agrupar Objetos

III: PREPARACION PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utiliza en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✚ preparar el ambiente ✚ preparar el material ✚ preparar las preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Semillas ✚ piedras ✚ chapas ✚ palitos

IV: PROPOSITOS DE APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACION
Matemática	- Resuelve problemas de cantidad CAPACIDADES -Traduce cantidades a expresiones numéricas	- establece relaciones éntrelas formas de los objetos que están de su entorno según sus características perceptuales al comparar, agrupar objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunas elementos sueltos	los niño Clasifica objetos por sus características y los agrupa	Gia de observación

V: SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACION</p> <p>-se les invita a los niños y niñas a salir al patio de la en la institución y observan todo lo que hay y juntamos unos objetos, luego a realizamos agrupaciones</p> <p>-sele preguntas a los niños y niñas ¿Qué observaste? ¿Qué objetos juntamos? ¿porque agruparon así? ¿De qué otra forma podemos agrupar?</p> <p>PROPOSITO: niños y niñas hoy clasificaremos objetos por sus características y los agruparemos</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>-Les recordamos a los niños y niñas las normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✦ Levantar la mano para opinar ✦ Esperar nuestro turno ✦ Cuidar el material ✦ Compartir el material 	
DESARROOLLO	<p>-se proporciona diferentes materiales no estructurado a todos los niños y niñas como algunas semillas, piedras, chapas y palitos</p> <p>-Luego se interroga a los niños y niñas</p> <p>¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿cómo creen que podríamos agruparlos?</p> <p>-los niños y niñas agrupan de acuerdo a los que ellos han clasificado.</p> <p>-Luego se preguntamos ¿Por qué han puesto estas piedras grandes aquí ¿Por qué pusieron estas chapas aquí? ¿Por qué van estas semillas acá?</p> <p>- se les pide a los niños y niñas que comenten sobre el material que les toco y que realizaron.</p> <p>-por ejemplo: el niño dice mis chapas son chica y las mías son semillas pequeñas, mis piedras son grandes.</p> <p>-luego se les indica a los niños y niñas que represente en forma gráfica o con dibujos las clasificaciones y agrupaciones por sus características con los materiales.</p> <p>-Luego los niños y niñas aplican lo aprendido resolviendo actividades de clasificación por sus características donde desarrollaremos la creatividad en el niño en clasificar los objetos y agrupar</p>	<p>palitos chapas</p> <p>plumones papelografos</p>
SIERRE	<p>REFLEXIONAMOS ACERCA DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Realizamos interrogantes</p> <p>¿Qué aprendemos el día de hoy?</p> <p>¿Que lo agrupamos el día de hoy?</p> <p>¿ Que dificultad tuvieron?</p>	

GUIA DE OBSERVACIÓN

I.- Datos Generales:

- 1.1. Nombre de la estudiante a cargo
- 1.2. Institución Educativa:
- 1.3. Docente de Aula:
- 1.4. Edad: 5 años

II.- INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

INICIO (1)	EN PROCESO (2)	LOGRO (3)
Nunca los estudiantes tienen bajo el nivel de motricidad fina	A veces los estudiantes tienen regular nivel de motricidad fina	Siempre los niños tienen alto nivel de motricidad fina

+

N°	Nombres y apellidos	COMPETENCIA		
		- Resuelve problemas de cantidad		
		DESEMPEÑO establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar		
		Criterio		
		los niño Clasifican los objetos por sus características y los agrupan		
		Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)
01	Daylin Grillo Lopez			
02	Angollo Villalta Preciado			
03	Jeison García Núñez			
04	Jazmín Cueva Román			
05	Kimberly Valladares Lopez			
06	Sairo Román García			
07	Aleyda García Chamba			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

I: DATOS GENERALES



- 1.1. UGEL: Tumbes
- 1.2. Institución Educativa: Ciudadela del Maestro
- 1.3. Nombre de la docente de aula: Yovany Noemi Serna Gómez
- 1.4. Nombre del(a) estudiante: Camacho Alvarado Leydi Alicia
- 1.5. Aula: 5 años
- 1.6. AREA : matemática
- 1.7 PROPOSITO

II: NOMBRE DE LA ACTIVID: jugando con las huellas

III: PREPARACION PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utiliza en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✚ preparar el ambiente ✚ preparar el material ✚ preparar las preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Temperas de colores ✚ Papelotes ✚ plumones

IV: PROPOSITOS DE APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	-resuelve problemas de cantidad CAPACIDADES usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	-realiza seriaciones por tamaño ,longitud y grosor hasta con 5 objetos	los niños y niñas estampan sus manos con temperas realizando seriaciones	Gia de observación

V: SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACION -nos sentamos en media luna y dialogamos con los niños y niñas sobre sus amigos que llegaron de nuevos al aula y jugamos a decir de qué color legaron de polo y blusa -Se les solicita que mencionen algunas características: por Ejemplo juan tiene polo de color amarillo, pedro polo azul y maria blusa verde</p> <p>SABERES PREVIOS ¿Qué colores hemos mencionado? ¿cómo lo puedes realizar? ¿podemos realizar secuencias? ¿cómo lo aremos?</p> <p>PROPÓSITO: hoy realizaremos seriaciones por colores colocando nuestras huellas de las manos.</p> <p>PROBLEMATIZACION -Ana tiene blusas de distintos colores y desea ordenar por color ¿Cómo creen que Ana lo puede hacer?</p> <p>-Les recordamos a los niños y niñas las normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✦ Levantar la mano para opinar ✦ Esperar nuestro turno ✦ Cuidar el material ✦ Compartir el material 	
DESARROOLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO -Guiamos a los niños en la búsqueda de la solución mediante estas preguntas ¿Qué debemos hacer primero? ¿cómo debemos colocarlos?</p> <p>BUSQUEDA Y EJECUCION DE ESTRATEGIAS -Se les pide a los niños y niñas que se ordenen por color de blusa en una fila de 5 niños y la otra fila de 5 niñas .se les pregunta a los niños ¿cómo están ordenados los niño y niñas? ¿podemos ordenar por color? -Luego invitamos a los niños y niñas a sentarse en un semicírculo y se les presenta la cajita mágica se les pregunta ¿que hay dentro de cajita? -se les presenta las temperas de colores y se les invita a los</p>	

	<p>niños a pintase las manitos para estampar por color.</p> <p>SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES</p> <p>-Los niños comentan que es lo que han realizaron como ordenamos las blusas que paso siguieron para ordenar que hicieron primero y que hicieron luego.</p> <p>REFLEXION Y FORMALIZACION</p> <p>-Dialogamos de la actividad realizada y les preguntamos ¿Cómo lo realizaron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿les gusto la actividad y después los niños socializan sus respuestas. Seriar es ordenar por colores o por tamaños.</p> <p>PLANTEMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS</p> <p>-Los niños dan su opinión de otra manera pueden ordenar las prendas -Se les propone buscar objetos que hay en el salón que puedan ordenar por color y comentan que objetos hay en su hogar y pueden ordenar por color -En el niño queremos desarrollar su creatividad que sea ingenioso innovador</p>	
SIERRE	<p>REFLEXIONAMOS HACERCA DE LA ACTIVIDAD</p> <p>-Los niños y niñas responden las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿les gusto la actividad? ¿cuantos grupos realizaste?</p>	

GUIA DE OBSERVACIÓN

I.- Datos Generales:

- 1.1. Nombre de la estudiante a cargo
- 1.2. Institución Educativa:
- 1.3. Docente de Aula:
- 1.4. Edad: 5 años

II.- INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

INICIO (1)	EN PROCESO (2)	LOGRO (3)
Nunca los estudiantes tienen bajo el nivel de motricidad fina	A veces los estudiantes tienen regular nivel de motricidad fina	Siempre los niños tienen alto nivel de motricidad fina

N°	Nombres y apellidos	Capacidades resuelve problemas de cantidad		
		DESEMPEÑO realiza seriaciones por tamaño ,longitud y grosor hasta con 5 objetos		
		Criterio		
		los niños y niñas estampan sus manos con temperas realizando seriaciones		
		Inicio (1)	En Proceso (2)	Logrado (3)
01	Daylin Grillo Lopez			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

I: DATOS GENERALES

- 1.1. UGEL: Tumbes
 1.2. Institución Educativa: Ciudadela del Maestro
 1.3. Nombre de la docente de aula: Yovany Noemí Serna Gómez
 1.4. Nombre del(a) estudiante: Camacho Alvarado Leydi Alicia
 1.5. Aula: 5 años
 1.6. AREA : Matemática
II: NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos realizando secuencias

III: PREPARACION PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utiliza en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> preparar el ambiente preparar el material preparar las preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> VIDEO INAGENES

IV: PROPOSITOS DE APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACION
Matemática	resuelve problemas de forma, movimiento y localización. CAPACIDADES -usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo en su espacio en el que se encuentra, partir de ellos ,organiza sus movimientos y acciones al desplazarse	el niño Crea un baile siguiendo una secuencia	Gía de observación

V: SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACION -La docente motiva a los niños a salir al patio patio y realizamos el baile del "elefante dante"</p> <p>SABERES PREVIOS ¿Qué hicieron en el patio? ¿qué movimientos realizaron? ¿todos realizamos los mismos movimientos?</p> <p>PROPOSITO: Hoy crearemos secuencias al ritmo del baile -Les recordamos a los niños y niñas las normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Levantar la mano para opinar ✚ Esperar nuestro turno ✚ Cuidar el material ✚ Compartir el material 	video
	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -Los niños y niñas describen en forma oral los movimientos que realizaron del baile el patio</p> <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS: -luego los niños y niñas lo representan la secuencia con material concreto. -La docente les propone a realizar secuencias siguiendo el baile por ejemplo "yo baile realizando dos vueltas, Ana bailo realizando chasquidos y pedro bailo realizando palmadas</p> <p>REPRESENTACIÓN - Luego los demás niños repiten lo mismo siguiendo la secuencia al ritmo del baile queremos desarrollar en el niño su creatividad corporal fomentando la relación personal con el espacio y en los grupos</p> <p>REFLEXIÓN -dialogamos con los niños y niñas sobre la actividad realizada y se les pregunta ¿Cómo lo realizaron? ¿Que dificultad tuvieron? Y luego los niños socializan sus respuestas</p> <p>RANSFERENCIA</p>	<p>Imágenes</p> <p>papelotes Plumones</p>

	-se les entrega una ficha de aplicación para que realicen lo aprendido. -en esta actividad queremos que el niño se a creativo ingenioso y desarrollan sus habilidades.	
SIERRE	- REFLEXION respondemos las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿para que aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos?	

GUIA DE OBSERVACIÓN

I- Datos Generales:

- 1.1. Nombre de la estudiante a cargo
- 1.2. Institución Educativa:
- 1.3. Docente de Aula:
- 1.4. Edad: 5 años

II- INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

INICIO (1)	EN PROCESO (2)	LOGRO (3)
Nunca los estudiantes tienen bajo el nivel de motricidad fina	A veces los estudiantes tienen regular nivel de motricidad fina	Siempre los niños tienen alto nivel de motricidad fina

N°	Nombres y apellidos	CAPACIDAD: resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		
		DESEMPEÑO Se ubica a sí mismo en su espacio en el que se encuentra, partir de ellos, organiza sus movimientos y acciones al desplazarse		
		Criterio		
		el niño Crea un baile siguiendo la secuencia		
		INICIO (1)	EN PROCESO (2)	LOGRO (3)
01	Daylin Grillo Lopez			
02	Angollo Villalta Preciado			
03	Jeison García Núñez			
04	Jazmín Cueva Román			
05	Kimberly Valladares Lopez			
06	Sairo Román García			
07	Aleyda García Chamba			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I: DATOS GENERALES

- 1.1. UGEL: Tumbes
- 1.2. Institución Educativa: Ciudadela del Maestro
- 1.3. Nombre de la docente de aula: Yovany Noemí Serna Gómez
- 1.4. Nombre del(a) estudiante: Camacho Alvarado Leydi Alicia
- 1.5. Aula: 5 años
- 1.6. AREA : Matemática
- 1.7 PROPOSITO

II: NOMBRE DE LA ACTIVID: jugamos con los huevitos


III: PREPARACION PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utiliza en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✦ preparar el ambiente ✦ preparar el material ✦ preparar las preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Caja ✦ Huevitos ✦ Plumones ✦ Papelografos

III: PROPOSITOS DE APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	<p>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</p> <p>CAPACIDAD</p> <p>-Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>-Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p>	<p>El estudiante Muestra habilidad para resolver problemas propuestos</p>	<p>Guía de observación</p>

V-SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACION</p> <p>- la docente les muestra un video sobre la suma con material concreto</p> <p>Luego dialogamos con los niños y niñas realizando las siguientes preguntas</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿Qué observaste en el video? ¿Qué les pareció lo que están realizando los niños? ¿les gustaría realizar estas actividades?</p> <p>PROPOSITO: los niños y niñas resuelven problemas propuestos</p> <p><i>-Les recordamos a los niños y niñas las normas de convivencia:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✦ Levantar la mano para opinar ✦ Esperar nuestro turno ✦ Cuidar el material ✦ Compartir el material 	video
DESARROOLLO O	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> <p>-Guiamos a los niños en la búsqueda de solución mediante estas preguntas ¿Qué debes hacer primero?¿cómo lo debes hacer?</p> <p>REFLEXIÓN</p> <p>Luciana trae en su lonchera 7 huevitos de codorniz, luego Piero le invita 2 huevitos ¿Cuántos huevitos de codorniz tiene Luciana ahora?</p> <p>Al estudiante se le entrega una caja de suma y envases con piedritas, palitos, bolitas para que libremente los niños elijan con cual desea jugar</p>  <p>La maestra explica que el primer casillero es para la cantidad inicial, el segundo casillero para lo que se va a agregar y el tercer</p>	<p>huevitos</p> <p>cajas</p>

	casillero es para la cantidad final. REFLEXIÓN les motiva resolver el problema propuesto, y les invita -Luego la maestra repartirá a los niños plumón y papel blanco para que representen mediante dibujos el problema enunciado y expliquen argumentando cuál fue su resultado y conclusión	papelotes plumones
CIERRE	METACOGNICIÓN Dialogamos con los niños y niñas de lo aprendido ¿Que aprendimos el día de hoy? ¿todos participaron? ¿Les gusto lo que realizamos hoy?	

GUIA DE OBSERVACIÓN

I.- Datos Generales:

- 1.1. Nombre de la estudiante a cargo
- 1.2. Institución Educativa:
- 1.3. Docente de Aula:
- 1.4. Edad: 5 años

II.- INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

INICIO (1)	EN PROCESO (2)	LOGRO (3)
Nunca los estudiantes tienen bajo el nivel de motricidad fina	A veces los estudiantes tienen regular nivel de motricidad fina	Siempre los niños tienen alto nivel de motricidad fina

N°	Nombres y apellidos	CAPACIDADES: Resuelve problemas de cantidad		
		DESEMPEÑO Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
		Criterio El estudiante Muestra habilidad para resolver problemas propuestos		
		Inicio (1)	(2)	(3)
		01	Daylín Grillo López	
02	Angollo Villalta Preciado			
03	Jeison García Núñez			
04	Jazmín Cueva Román			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I: DATOS GENERALES

- 1.1. UGEL: Tumbes
 1.2. Institución Educativa: Ciudadela del Maestro
 1.3. Nombre de la docente de aula: Yovany Noemí Serna Gómez
 1.4. Nombre del(a) estudiante: Camacho Alvarado Leydi Alicia
 1.5. Aula: 5 años
 1.6. AREA : matemática
 1.7 PROPOSITO

II: NOMBRE DE LA ACTIVID: Jugamos con los materiales que tenemos e casa

III: PREPARACION PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utiliza en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✚ preparar el ambiente ✚ preparar el material ✚ preparar las preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Latas ✚ Cajas ✚ Botellas ✚ chapas

IV: PROPOSITOS DE APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACION
Matemática.	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. CAPACIDADES Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Emplea procedimientos e instrumentos para ampliar reducir, girar y construir formas.	El niño Descubre nuevas formas de jugar con los juguetes	Gia de observación

V: SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACION</p> <p>La docente presenta diferentes materiales como: Latas, juegos de memoria, rompecabezas, cajas.</p> <p>SABERES PREVIOS Responde ¿Qué observaron? ¿Dónde se encuentran los materiales demostrados? ¿Alguien puede armar los juguetes en menor tiempo?</p> <p>PROPÓSITO La docente hace conocer la actividad de hoy jugamos con los materiales que tenemos en casa</p> <p>-Les recordamos a los niños y niñas las normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Levantar la mano para opinar ✚ Esperar nuestro turno ✚ Cuidar el material ✚ Compartir el material 	
DESARROOLLO	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> <p>- La docente muestra los materiales y les pregunta a los niños y niñas ¿Qué podemos armar con los juguetes? ¿Quién lo puede hacer en menos tiempo?</p> <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</p> <p>- Los niños y niñas exploran los diferentes materiales de los sectores, mientras la docente observa haciendo estas preguntas: ¿Qué material utilizaran?</p> <p>De manera individual los niños arman sus juegos según su tipo y exponen en el orden que terminan.</p> <p>REPRESENTACIÓN Los niños de forma ordenada mencionan que materiales utilizaron y que armaron y el niño desarrolla su creatividad ingeniosa</p> <p>REFLEXIÓN Los niños observan cómo quedaron sus trabajos y se manifiestan que no les gustó que dificultades hubo.</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>- La docente pide a los niños que dibujen lo que más les gustó.</p>	

GUIA DE OBSERVACIÓN

I.- Datos Generales:

- 1.1. Nombre de la estudiante a cargo
- 1.2. Institución Educativa:
- 1.3. Docente de Aula:
- 1.4. Edad: 5 años

II.- INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

INICIO (1)	EN PROCESO (2)	LOGRO (3)
Nunca los estudiantes tienen bajo el nivel de motricidad fina	A veces los estudiantes tienen regular nivel de motricidad fina	Siempre los niños tienen alto nivel de motricidad fina

N°	Nombres y apellidos	COMPETENCIA: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		
		CAPACIDADES Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
		DESEMPEÑO: Emplea procedimientos e instrumentos para ampliar reducir, girar y construir formas.		
		Criterio		
		El niño Descubre nuevas formas de jugar con los juguetes		
		Inicio(1)	En proceso(2)	Logro(3)
01	Daylin Grillo Lopez			
02	Angollo Villalta Preciado			
03	Jeison García Núñez			
04	Jazmín Cueva Román			
05	Kimberly Valladares Lopez			
06	Sairo Román García			
07	Aleyda García Chamba			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

I: DATOS GENERALES

1.1. UGEL: Tumbes

1.2. Institución Educativa: Ciudadela del Maestro

1.3. Nombre de la docente de aula: Yovany Noemí Serna Gómez

1.4. Nombre del(a) estudiante: Camacho Alvarado Leydi Alicia

1.5. Aula: 5 años

1.6. AREA :

1.7 PROPOSITO

II: NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: jugamos con los materiales

III: PREPARACION PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utiliza en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✚ preparar el ambiente ✚ preparar el material ✚ preparar las preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Rompecabeza ✚ Cinta ✚ Radio

IV: PROPOSITOS DE APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACION
Matemática.	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. CAPACIDADES: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica a sí mismo en su espacio en el que se encuentra, partir de ellos, organiza sus movimientos y acciones al desplazarse	El niño Se desplaza libremente en el espacio	Gia de observación

V: SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les invita al patio y los niños y niñas formados escuchan las indicaciones de la profesora que se desplacen y se les coloca una música de fondo en fila hacia la derecha, luego que se desplacen 3 pasos hacia la izquierda. - - Los niños y niñas participan en el juego cruzado el patio que tendrá delineada las cuadrículas y se propone a los niños y niñas cruzar de un lado y otros siguiendo diferentes recorridos y se les indica las acciones que están realizando <p>SABERES PREVIOS ¿Qué hicieron en el patio? ¿hacia dónde se desplazaron? ¿para que se desplazaron en cuadrícula? ¿Qué son desplazamientos?</p> <p>PROPOSITO: Hoy aprenderemos a desplazarnos en cuadrículas</p> <p>-Les recordamos a los niños y niñas las normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✦ Levantar la mano para opinar ✦ Esperar nuestro turno ✦ Cuidar el material ✦ Compartir la materia 	radio
	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> <p>Los niños y niñas describen en forma oral los recorridos realizados en el patio, por ejemplo "yo camine primero hacia la puerta, pase por detrás de Rubén y después camine hacia la pared del reloj y allí encontré los bloques" "para terminar mi rompecabezas, me levanté de mi silla, caminar hacia la ventana y luego fui hacia la pizarra."</p> <p>-practican desplazamientos hacia la derecha en equipos con movimientos y luego realizan desplazamientos con material concreto.</p> <p>-se les entrega una ficha de aplicación para que realicen desplazamientos en la cuadrícula. Logrando que el niño desarrolle su creatividad y sea creativo al desplazarse en el espacio</p>	Señales Papelotes plumones
SIERRE	<p>- REFLEXION respondemos las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos hoy?</p>	

	¿para que aprendimos? ¿Que dificultades tuvimos?	
--	---	--

GUIA DE OBSERVACIÓN

I.- Datos Generales:

1.1. Nombre de la estudiante a cargo

1.2. Institución Educativa:

1.3. Docente de Aula:

1.4. Edad: 5 años

II.- INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

INICIO (1)	EN PROCESO (2)	LOGRO (3)
Nunca los estudiantes tienen bajo el nivel de motricidad fina	A veces los estudiantes tienen regular nivel de motricidad fina	Siempre los niños tienen alto nivel de motricidad fina

N°	Nombres y apellidos	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		
		CAPACIDADES: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		
		DESEMPEÑO Se ubica a sí mismo en su espacio en el que se encuentra, partir de ellos, organiza sus movimientos y acciones al desplazarse		
		Criterio El niño Se desplaza libremente en el espacio		
		INICIO (1)	EN PROCESO (2)	LOGRO (3)
01	Daylin Grillo Lopez			
02	Angollo Villalta Preciado			
03	Jeison García Núñez			
04	Jazmín Cueva Román			
05	Kimberly Valladares Lopez			
06	Sairo Román García			
07	Aleyda García Chamba			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

I: DATOS GENERALES

- 1.1. UGEL: Tumbes
 1.2. Institución Educativa: Ciudadela del Maestro
 1.3. Nombre de la docente de aula: Yovany Noemí Serna Gómez
 1.4. Nombre del(a) estudiante: Camacho Alvarado Leydi Alicia
 1.5. Aula: 5 años
 1.6. AREA : Matemática
II: NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: los juegos tranquilos

III: PREPARACION PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utiliza en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✚ preparar el ambiente ✚ preparar el material ✚ preparar las preguntitas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ imágenes ✚ rompecabezas ✚ papelotes ✚ plumones

IV: PROPOSITOS DE APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACION
Matemática	resuelve problemas de cantidad. CAPACIDAD traduce cantidades a expresiones numéricas comunica su comprensión sobre los números y operaciones	-Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar	Los niños se expresan con claridad	Guía de observación

V: SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACION MOTIVACIÓN: Niños y niñas sentados en asamblea observan en el centro del aula los diversos materiales del sector juego tranquilo. Toman una pieza de los rompecabezas grandes y tratan de armar un tiempo vuelven a sentarse en asamblea.</p> <p>SABERES PREVIOS: Responde ¿Qué utilizaron para jugar? ¿Pudieron armar todo el rompecabezas? ¿Por qué? ¿Qué hay en el sector? ¿Estarán ordenando para poder jugar sin dificultad?</p> <p>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas realizan los juegos tranquilos con los materiales del aula donde vivencia y experimentan nuevos juegos donde se socializan con sus compañeros mediante los juegos realizados y expresan su idea con claridad.</p> <p>SABERES PREVIOS -Les recordamos a los niños y niñas las normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✦ Levantar la mano para opinar ✦ Esperar nuestro turno ✦ Cuidar el material ✦ Compartir el material 	ROMPE CABEZA
DESARROOLLO	<p>ASAMBLEA EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>VIVENCIA CON SU CUERPO - Los niños salen al patio y juegan simón dice, los niños se agrupan según la consigna del juego con ayuda de la profesora ejemplo se agrupan los niños por color de polos, etc.</p> <p>MATERIAL CONCRETO -Se les entrega una tarjeta de los materiales del sector para que se agrupen y comenten que grupo formaron y cuantos integrantes hay en cada uno.</p> <p>-Cada grupo se encargará de recolectar correctamente los materiales designados y ven cuantos grupos formaron con los materiales</p>	Canción

EVALUACION	REPRESENTACIÓN GRÁFICA Y VERBALIZACIÓN -Cada grupo de manera grupal dibujan en un papelote las agrupaciones realizadas y comentan.	papelotes y plumones
	¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se an sentido? ¿Les gusto la actividad hoy?	

GUIA DE OBSERVACIÓN

I.- Datos Generales:

- 1.1. Nombre de la estudiante a cargo
- 1.2. Institución Educativa:
- 1.3. Docente de Aula:
- 1.4. Edad: 5 años

II.- INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

INICIO (1)	EN PROCESO (2)	LOGRO (3)
Nunca los estudiantes tienen bajo el nivel de motricidad fina	A veces los estudiantes tienen regular nivel de motricidad fina	Siempre los niños tienen alto nivel de motricidad fina

N°	Nombres y apellidos	COMPETENCIA: resuelve problemas de cantidad.		
		DESEMPEÑO Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar		
		Criterio Los niños se expresan con claridad sus ideas		
		INICIO (1)	EN PROCESO (2)	LOGRO (3)
		01	Daylin Grillo Lopez	
02	Angollo Villalta Preciado			
03	Jeison García Núñez			
04	Jazmín Cueva Román			
05	Kimberly Valladares Lopez			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

I: DATOS GENERALES

- 1.1. UGEL: Tumbes
- 1.2. Institución Educativa: Ciudadela del Maestro
- 1.3. Nombre de la docente de aula: Yovany Noemi Serna Gómez
- 1.4. Nombre del(a) estudiante: Camacho Alvarado Leydi Alicia
- 1.5. Aula: 5 años
- 1.6. AREA :
- 1.7 PROPOSITO :

II: NOMBRE DE LA ACTIVID: Me divierto contando

III: PREPARACION PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utiliza en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✚ preparar el ambiente ✚ preparar el material ✚ preparar las preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Canción ✚ Imacenes ✚ Números ✚ Plumones ✚ Papelotes

IV: PROPOSITOS DE APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Utiliza el conteo hasta de 5 en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto o su cuerpo	El niño demuestra habilidad para resolver diversas situaciones propuestos	Gía de observación

V: SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACION la docente canta la canción los números del 1 al 5</p> <p style="text-align: center;"> Uno, número uno ¿Quién va a cantar? Un osito tralalala Dos, números dos. ¿quién va a cantar? Dos pajaritos, tralala Tres, números tres. ¿quién va a cantar? Tres cerditos, tralalala Cuatro, número cuatro ¿quién va a cantar? Cuatro pingüinitos, tralala Cinco, número cinco. ¿Quién va a cantar? Cinco monitos, tralala Uno, dos, tres, cuatro, cinco tralalala </p> <p>SABERES PREVIOS ¿Qué menciona la canción? ¿qué número mencionan? ¿ustedes lo conocen?</p> <p>PROPOSITO: que los niños y niñas aprendan a identificar y expresar la cantidad de los números 1 al 10 -Les recordamos a los niños y niñas las normas de convivencia:</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Levantar la mano para opinar ✦ Esperar nuestro turno ✦ Cuidar el material ✦ Compartir el material 	
DESARROOLLO	<p>-pedro conduce un tren llevando varias frutas a varios pueblos, pero hoy le toca llevar a un pueblo muy lejano, pero está preocupado porque no sabe que frutas tiene en su vagón del tren y cuantas lleva ¿qué te parece si juntos lo ayudamos a descubrir cuáles son las frutas ?¿ cuantas frutas lleva de cada vagon?</p> <p>-</p> <p>En el primer vagón de color amarillo tenemos 3 sandias y en el segundo vagón tenemos 5 naranjas y tercer vagón de color verde tenemos 1pera en el vagón anaranjado tenemos 2 manzanas y en el último vagón de color verde tenemos 4 plátanos</p> <p>La profesora comenta a los niños ya ayudamos al señor conductor a ver cuántas frutas tiene en cada uno de su vagón Luego lo ayudamos a al señor conductor a saber que frutas tiene en su vago y cuantas hay</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Levantar la mano para opinar ✚ Esperar nuestro turno ✚ Cuidar el material ✚ Compartir el material 	
DESARROLLO	<p>-pedro conduce un tren llevando varias frutas a varios pueblos, pero hoy le toca llevar a un pueblo muy lejano, pero está preocupado porque no sabe que frutas tiene en su vagón del tren y cuantas lleva ¿qué te parece si juntos lo ayudamos a descubrir cuáles son las frutas ?¿ cuantas frutas lleva de cada vagon?</p> <p>-</p> <p>En el primer vagón de color amarillo tenemos 3 sandias y en el segundo vagón tenemos 5 naranjas y tercer vagón de color verde tenemos 1pera en el vagón anaranjado tenemos 2 manzanas y en el último vagón de color verde tenemos 4 plátanos</p> <p>La profesora comenta a los niños ya ayudamos al señor conductor a ver cuántas frutas tiene en cada uno de su vagón Luego lo ayudamos a al señor conductor a saber que frutas tiene en su vago y cuantas hay</p> <p>El señor conductor tiene otro problema que sus vagones están desordenados ¿Qué le parece si lo ayudamos? ¿Qué número crees que va primero? Y así lo vamos ordenamos en la orden correcta</p> <p>-luego le entregamos la ficha de aplicación donde los niños colocaran el numero donde corresponde</p>	
SIERRE	<p>- ¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿todos participaron</p>	

GUIA DE OBSERVACIÓN

I.- Datos Generales:

- 1.1. Nombre de la estudiante a cargo
- 1.2. Institución Educativa:
- 1.3. Docente de Aula:
- 1.4. Edad: 5 años

II.- INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

INICIO (1)	EN PROCESO (2)	LOGRO (3)
Nunca los estudiantes tienen bajo el nivel de motricidad fina	A veces los estudiantes tienen regular nivel de motricidad fina	Siempre los niños tienen alto nivel de motricidad fina

N°	Nombres y apellidos	DESEMPEÑO		
		Utiliza el conteo hasta de 5 en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto o su cuerpo		
		Criterio		
		El niño demuestra habilidad para resolver diversas situaciones propuestos		
		(1)	(2)	(3)
01	Daylin Grillo Lopez			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

I: DATOS GENERALES

- 1.1. UGEL: Tumbes
 1.2. Institución Educativa: Ciudadela del Maestro
 1.3. Nombre de la docente de aula: Yovany Noemi Sema Gómez
 1.4. Nombre del(a) estudiante: Camacho Alvarado Leydi Alicia
 1.5. Aula: 5 años
 1.6. AREA :Matemática

II: NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos realizando ubicaciones

III: PREPARACION PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utiliza en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✚ preparar el ambiente ✚ preparar el material ✚ preparar las preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Animalitos de material concreto ✚ Canasta ✚ Papelotes ✚ Plumones ✚ Cinta máquetin

IV: PROPOSITOS DE APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de forma y movimiento y localización CAPACIDADES Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.	El niño establece ubicaciones dentro y afuera d	Gia de observación

V: SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACION -colocamos a los niños y niñas en mediahuna y les mostramos a l una caja con algunos objetos y les preguntamos</p> <p>SABERES PREVIOS ¿Qué tendré aquí dentro? ¿cuándo saco los objetos de la caja dónde están? ¿Cuáles están dentro de la caja? ¿cuáles están afuera de la caja?</p> <p>PROPOSITO: hoy aprenderemos a ubicarnos dentro y afuera</p> <p>-Les recordamos a los niños y niñas las normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✦ Levantar la mano para opinar ✦ Esperar nuestro turno ✦ Cuidar el material ✦ Compartir el material 	caja
DESARROOLLO	<p>Pedro tiene tiene 2 mascotas un perro y un gato, pero nos sabe cómo ubicarlos ¿Cómo creen que pedro lo puede ubicar?</p> <p>- guiamos a los niños en busca de la solución mediante estas preguntas ¿Qué debemos hacer? ¿Cómo lo haremos?</p> <p>- Se les pide a los niños que se ubican dentó del círculo y los niños a fuera del círculo .se les pregunta a los niños quienes están dentro del círculo y quienes están fuera del círculo</p> <p>-luego se les presenta a los niños y niñas animalitos como conejo y chanchos de material concreto y una canasta y se les pide a los niños que ubiquen dentro de la canasta todos los conejos y afuera los chanchos.</p> <p>-luego los niños comentan lo que han realizado como los ubicamos a los conejos con los chancos y cada uno dan sus repuestas donde queremos desarrollar en el niño su creatividad a través de las ubicaciones espaciales</p> <p>-Luego los niños representan en una ficha lo realizado</p>	<p>Imágenes</p> <p>Papalotes</p> <p>Plumones</p>
SIERRE	<p>EVALUACION - ¿Que aprendieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Les ha gustado la actividad de hoy? ¿todos participaron?</p>	

GUIA DE OBSERVACIÓN

I.- Datos Generales:

- 1.1. Nombre de la estudiante a cargo
- 1.2. Institución Educativa:
- 1.3. Docente de Aula:
- 1.4. Edad: 5 años

II.- INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

INICIO (1)	EN PROCESO (2)	LOGRO (3)
Nunca los estudiantes tienen bajo el nivel de motricidad fina	A veces los estudiantes tienen regular nivel de motricidad fina	Siempre los niños tienen alto nivel de motricidad fina

N°	Nombres y apellidos	DESEMPEÑO		
		Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra , a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.		
		Criterio		
		El niño establece ubicaciones de adentro de y afuera de		
		INICIO(1)	EN PROCESO (2)	LOGRO(3)
01	Daylin Grillo Lopez			
02	Angollo Villalta Preciado			
03	Jeison García Núñez			
04	Jazmín Cueva Román			
05	Kimberly Valladares Lopez			
06	Sairo Román García			
07	Aleyda García Chamba			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

I: DATOS GENERALES

- 1.1. UGEL: Tumbes
 1.2. Institución Educativa: Ciudadela del Maestro
 1.3. Nombre de la docente de aula: Yovany Noemí Serna Gómez
 1.4. Nombre del(a) estudiante: Camacho Alvarado Leydi Alicia
 1.5. Aula: 5 años
 1.6. AREA :
II: NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: jugamos a identificar el rectángulo





III: PREPARACION PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utiliza en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✚ preparar el ambiente ✚ preparar el material ✚ preparar las preguntitas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ cuento ✚ figuras geométricas ✚ papelotes ✚ plumones

IV: PROPOSITOS DE APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Capacidad Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	-establece relaciones ,entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce , utilizando el material concreto	El niño identifica y representan formas geométricas con objetos de su entorno  Atravez de actividades lúdicas	Guía de observación

V: SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACION La docente presenta el cuento a los niños y niñas “el cumpleaños del círculo”</p> <p>SABERES PREVIOS les preguntamos a los niños y niñas ¿Cómo se llama el cuento? ¿conocen los invitados de la fiesta? ¿cómo se llaman? ¿todas las figuras tendrán las mismas formas? ¿cuáles son las formas geométricas? PROPOSITO: Niños y niñas hoy compararemos formas geométricas. -Les recordamos a los niños y niñas las normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> ✦ Levantar la mano para opinar ✦ Esperar nuestro turno ✦ Cuidar el material ✦ Compartir el material </p>	CUENTO
DESARROOLLO	<p>-Colocamos en la pizarra las formas de las figuras geométricas y las nombramos a cada una de las figuras</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div> <p>-preguntamos ¿las figuras que han pegado tienen volumen y comparamos con los cuerpos geométricos -explicamos a los niños y niñas que el cuadrado es la cara del cubo, el círculo se parece a la esfera y el triángulo es un lado de pirámide.</p> <p>-luego cada niño y niña relacionan las formas geométricas con los cuerpos geométricos. -les mostramos el círculo y les preguntamos ¿qué objetos tiene forma a un de un círculo?</p> <p>-luego el niño busca y encuentran y mencionan: es el reloj de un</p>	Images de las figuras geométricas
	<p>círculo, la pelota,</p> <p>-luego realizaremos los mismos ejercicios con el cuadrado y el triángulo. los niños y niñas identifican y representan formas geométricas relacionándolas con objetos de su entorno donde desarrollara su creatividad.</p> <p>-luego entregamos a los niños y niñas bloques lógicos a cada grupo para que agrupen los círculos, cuadrados y triángulos - Luego le entregamos un papelógrafo a cada grupo para que realice Aprendizaje y cada grupo expone su trabajo.</p>	
SIERRE	<p>- EVALUACION ¿qué aprendimos hoy?¿qué fue lo que más les gusto?¿ En que tuviste dificultades?</p>	

Activar
Ir a Configuración
para activar

GUIA DE OBSERVACIÓN

I.- Datos Generales:

- 1.1. Nombre de la estudiante a cargo
- 1.2. Institución Educativa:
- 1.3. Docente de Aula:
- 1.4. Edad: 5 años

II.- INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

INICIO (1)	EN PROCESO (2)	LOGRO (3)
Nunca los estudiantes tienen bajo el nivel de motricidad fina	A veces los estudiantes tienen regular nivel de motricidad fina	Siempre los niños tienen alto nivel de motricidad fina

N°	Nombres y apellidos	DESEMPEÑO		
		establece relaciones ,entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce , utilizando el material concreto		
		Criterio		
		El niño identifica y representan formas geométricas con objetos de su entorno Atravez de actividades lúdicas		
		INICIO (1)	EN PROCESO (2)	LOGRO (3)
01	Daylin Grillo Lopez			
02	Angollo Villalta Preciado			
03	Jeison García Núñez			
04	Jazmín Cueva Román			
05	Kimberly Valladares Lopez			
06	Sairo Román García			
07	Aleyda García Chamba			

CAMACHO ALVARADO

INFORME DE ORIGINALIDAD

12%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

23%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Catolica Los
Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

12%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo