



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

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

**JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR LA
CREATIVIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 38379 JOSÉ
MARÍA EGUREN DISTRITO TAMBO, PROVINCIA LA
MAR, AYACUCHO - 2023.**

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

AUTOR

CARDENAS TAIPE, FIORELLA LILLIE

ORCID: 0000-0002-7560-9174

ASESOR

TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS

ORCID: 0000-0002-0509-9914

CHIMBOTE, PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0260-074-2023 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **16:30** horas del día **19** de **Agosto** del **2023** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 38379 JOSÉ MARÍA EGUREN DISTRITO TAMBO, PROVINCIA LA MAR, AYACUCHO - 2023.**

Presentada Por :
(3107152036) **CARDENAS TAIPE FIORELLA LILLIE**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

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

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 38379 JOSÉ MARÍA EGUREN DISTRITO TAMBO, PROVINCIA LA MAR, AYACUCHO - 2023. Del (de la) estudiante CARDENAS TAIPE FIORELLA LILLIE, asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 4% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

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

Chimbote, 22 de Diciembre del 2023



Mgr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mi Todopoderoso, por permitirme existir.

A mi familia, porque sin ellos, no soy nada.

A mis tutores que me acompañaron en esta valiosa carrera.

Agradecimiento

Primeramente, me gustaría agradecerte a ti Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado.

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por darme la oportunidad de estudiar y ser una profesional.

Índice General

Caratula.....	i
Jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice General.....	vi
Lista de Tablas.....	viii
Lista de figuras.....	ix
Resumen.....	x
Abstract.....	xi
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.1.1. Antecedente Internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	7
2.1.3. Antecedentes Locales o regionales.....	9
2.2. Bases teóricas.....	11
2.2.1. Juego libre en los sectores.....	15
2.2.1.1. Definición de juego libre en los sectores.....	15
2.2.1.2. Teoría de juego libre en los sectores.....	16
2.2.1.3. Importancia de juego libre en los sectores.....	17
2.2.1.4. Desarrollo de juego libre en los sectores.....	18
2.2.1.5. Tipos de juego libre en los sectores.....	19
2.2.1.6. Dimensiones de juego libre en los sectores.....	20
2.2.1.7. Problemas educativos dentro de los juegos libre de sectores para la creatividad.....	21
2.2.1.8. Enfoque centrado en la memorización y la reproducción.....	22
2.2.2. Creatividad.....	23
2.2.2.1. Definición de creatividad.....	23
2.2.2.2. Importancia de la creatividad.....	25
2.2.2.3. Teoría de la creatividad.....	26
2.2.2.4. Características de la creatividad.....	27
2.2.2.5. Efectos de la creatividad.....	28
2.2.2.6. Dimensiones de la creatividad.....	29

2.3. Hipótesis.....	22
III. METODOLOGIA	31
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación	31
3.2. Población y muestra	32
3.3. Variables. Definición y operacionalización	33
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de información	34
3.5. Método de análisis de datos.....	35
3.5 Aspectos éticos	36
IV. RESULTADOS.....	37
DISCUSIÓN	45
V. CONCLUSIONES.....	51
VI. RECOMENDACIONES	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
ANEXOS	60
Anexo 01 Matriz de consistencia.....	61
Anexo 02 Instrumento de recolección de información	62
Anexo 03 Validez del instrumento	65
Anexo 04 Confiabilidad del instrumento.....	66
Anexo 05 Formato de Consentimiento informado.....	67
Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información	69
Anexo 07 Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos).....	70

Lista de Tablas

Tabla 1. Distribución de la población en estudio según sexo	24
Tabla 2. Distribución de la muestra en estudio según sexo	25
Tabla 3. Matriz de operacionalización de variables	27
Tabla 4. Puntuación del instrumento lista de cotejo de la variable creatividad	29
Tabla 5. Baremo del instrumento lista de cotejo de la variable creatividad	30
Tabla 6. Validación por juicio de expertos	31
Tabla 7. Niveles de confiabilidad	32
tabla 8. Pre test de la variable creatividad	36
Tabla 9. Sesiones de aprendizaje en relación al juego libre en sectores para mejorar la creatividad	38
Tabla 10. Post test de la variable creatividad	40
Tabla 11. Nivel de aprendizaje de la creatividad en los niños de cinco años a través de un pre y post test	42
Tabla 12. Prueba de normalidad	44
Tabla 13. Prueba de rangos de Wilcoxon	45
Tabla 14. Estadístico de prueba	45

Lista de figuras

Figura 1. Pre test de la variable creatividad	36
Figura 2. Sesiones de aprendizaje en relación al juego libre en sectores para mejorar la creatividad	39
Figura 3. Post test de la variable creatividad	40
Figura 4. Nivel de aprendizaje de la creatividad en los niños de cinco años a través de un pre y post test	42

Resumen

En la actualidad, se ha evidenciado que muchos niños de 5 años del nivel inicial presentan niveles mínimos de espontaneidad y tienen dificultad para usar su imaginación, por lo que no actúan por sí mismos mostrando así deficiencias en su creatividad. Por tal razón, esta investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del juego libre en los sectores para mejorar la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023. La metodología empleada fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fueron 51 estudiantes del nivel inicial, y la muestra, conformada por 15 estudiantes de 5 años. La técnica que se utilizó fue la observación, mientras que el instrumento fue la lista de cotejo, la misma que fue validada por juicio de expertos y cuya confiabilidad fue dada por el estadístico KR-20 de Richardson. En cuanto a los resultados, en el pre test el 50% de niños empezaron con el nivel inicio, el cual fue mejorando a través de la intervención del juego libre en sectores, donde el post test el 69% de los niños obtuvieron un nivel de logro destacado. Concluyendo que el juego libre en sectores mejora en la creatividad de niños y niñas de 5 años.

Palabras clave: creatividad, elaboración, fluidez, juego libre.

Abstract

At present, limitations have been observed in 5-year-old children when they participate in the classroom, since many times the children cannot answer or participate when the teacher asks questions, thus showing monotonous and not very innovative ideas. Likewise, indicators of an elaboration of texts or resources devoid of originality and creativity are observed. For this reason, this research aimed to determine the influence of free play in the sectors to improve the creativity of 5-year-old boys and girls of the José María Eguren Public Educational Institution No. 38379 - Tambo District, La Mar Province, Ayacucho - 2023. The methodology used was applied, explanatory level and pre-experimental design. The population was 51 students of the initial level, and the sample, made up of 15 students of 5 years. The technique used was observation, while the instrument was the checklist, which was validated by expert judgment and whose reliability was given by Richardson's KR-20 statistic. Regarding the results, in the pre-test 50% of the children started with the initial level, which was improved through the intervention of free play in sectors, where the post-test 69% of the children obtained an outstanding level of achievement. Concluding that free play in sectors improves the creativity of 5-year-old boys and girls.

Keywords: creativity, elaboration, fluency, free play.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En los primeros años de edad los niños no saben diferenciar entre el mundo exterior y la fantasía, dejándose llevar por su creatividad, siendo la misma la que les permitirá vincularse con su entorno, potenciar habilidades, integrarse y captar conocimientos. Es así como la creatividad es la capacidad que le permite al hombre cambiar formas tradicionales de pensar y actuar ante contradicciones no conocidas, planteando soluciones oportunas. También, el autor manifiesta que, ante los problemas, fluidez en todos los sentidos, flexibilidad, originalidad, actitud analítica y una tendencia marcada en el desarrollo del pensamiento. (Torrance, 2019)

Estudios realizados a nivel internacional, Australia ocupó el primer lugar en el rango de la creatividad, Uruguay ocupó el primer puesto en creatividad a nivel Latinoamericana según el índice Global de la creatividad. Sin embargo, el Perú obtiene el rango ocupando la categoría 60 y observando la valoración de 0,418 que es muy baja, por la situación se debe resaltar que en nuestro país la creatividad no debe ser un estudio considerado sino un hábito en la edad temprana del ser humano. (Prosperity, 2019).

Investigaciones realizadas a nivel nacional como las de Castro y Gastañaduy (2019), Matos (2021) y Ministerio de Educación de Perú (2020), dan cuenta de los problemas que presentan los niños del nivel inicial acerca de la creatividad revelan deficiencias en los educandos, lo cual se corrobora con los resultados del diagnóstico de entrada aplicado en la práctica pedagógica al corroborar que, los niños no se expresan libremente en las clases, presentan falta de originalidad en las actividades que realizan, se observan inseguros, dependientes del docente y en general con dificultades en el desarrollo de las habilidades creativas (Matos 2012 y Ministerio de Educación de Perú 2014).

Asimismo Torrejón (2018) indica, de acuerdo a su estudio con niños de nivel inicial de cinco años, que hay una predominancia de un nivel bajo en creatividad, lo que demuestra que existen deficiencias en las técnicas puestas en marcha en las instituciones para el aprendizaje de nuevos conocimientos limitándolos a usar modelos repetitivos y dejando de lado la estimulación de la innovación y creatividad.

Esta realidad no es ajena a lo que sucede en la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho - 2023, se ha podido observar que existen niveles mínimos de espontaneidad, y tienen dificultad para usar su imaginación, por lo que no actúan por sí mismos y se esperan en la ayuda de una persona mayor, no tienen la capacidad de demostrar el potencial con el que cuentan y de esta manera desarrollar sus habilidades al máximo. Así también, se observan indicadores de diseños de dibujos carentes de originalidad y creatividad. Por eso es importante tomar en cuenta que a través de la aplicación de juegos libres en los sectores, éstos indicadores mejoren y por ende, potencien el aprendizaje de los niños de cinco años.

Por esta razón es que se formuló el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera influye el juego libre en los sectores para mejorar la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho - 2023?

Esta investigación se justificó porque la esencia del juego está presente en los seres humanos, especialmente en los niños, por lo tanto, es durante las primeras etapas del desarrollo humano que se utiliza esta ventaja para guiar el desarrollo de sus habilidades (principalmente la motricidad gruesa), es un importante base para un mejor proceso de aprendizaje y adaptación al medio social. Además, el propósito subyacente es encontrar herramientas para estimular el

desarrollo de la coordinación y el equilibrio a través del juego, donde cada actividad está diseñada para motivar y estimular activamente todo el sistema motor grueso del niño en transición, de hecho, son herramientas para que los maestros logren dicho objetivo, porque se sabe que, en las instituciones educativas, los maestros de preescolar realizan muchas actividades interesantes con los niños.

Este estudio fue sólido a nivel teórico porque se utilizó la teoría sociocultural de Vygotsky (1924) para tratar las variables del juego, ya que el niño construye su conocimiento y sus hechos sociales y culturales personales a través del juego. Por otro lado, para las variables de creatividad se utilizó la teoría psicobiológica de Wallon (1987), que establece que el desarrollo del niño va a depender del movimiento para ser creativo. Ambas teorías sirvieron de apoyo para este estudio. De nuevo, se basó en fuentes fiables basadas en teorías de vanguardia que abordan cuestiones de juego libre de sectores como la estrategia y la creatividad, que permiten afirmar que cualquier actividad relacionada con el juego permitió al niño coordinar los grandes grupos musculares que intervienen en el control postural, el equilibrio y los mecanismos de desplazamiento para su creatividad.

A nivel práctico esto es plausible, ya que se sirvió de problemas reales observados en niños de 5 años de edad de la mencionada institución educativa, y se pusieron en práctica el juego libre, tal como se describe para las estrategias de apoyo a las preguntas de creatividad, beneficiando así directamente a los estudiantes, quienes vieron un mejor aprendizaje en la motricidad gruesa, y por otro lado, beneficiando al docente con el uso de estrategias basadas en juegos (Wallon, 1987). Asimismo, el juego como estrategia a través de la cual se potenciará la práctica pedagógica a través de intervenciones diferentes, innovadoras y creativas, resultando

en la adquisición de habilidades de los niños, resultados beneficiosos a partir del juego, refuerzo de esquemas corporales, causa, efecto y reacción (Wallon, 1987).

A nivel metodológico el estudio validó y elaboró una lista de cotejo para medir el desarrollo de la creatividad, la cual fue validada por tres expertos en la materia; la estadística de confiabilidad de Kuder Richardson para obtener su confiabilidad, recientemente aplicada a muestras, el mismo instrumento también puede ser utilizado en futuras investigaciones. Nuevamente, es crucial tomar en cuenta que para que un instrumento sea aplicable debe lograr un puntaje mayor a 0.800 contra un valor dado y de la misma manera asegurar validez de experto y tener un puntaje confiable que permita la aplicación de reportes en muestras reales (Wallon, 1987).

Además, se consideró el siguiente objetivo general: Determinar la influencia del juego libre en los sectores para mejorar la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023. Del cual se desprenden los objetivos específicos: evaluar el nivel de la creatividad antes de la aplicación del juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023, Diseñar y aplicar un programa basado en el juego libre en los sectores para mejorar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023 y; evaluar el nivel de la creatividad después de la aplicación del juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedente Internacionales

Balladares (2022) en su tesis ejecutada en Ecuador, titulada: Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022. Tuvo como objetivo general establecer la relación entre los juegos tradicionales y el uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022. Con enfoque cuantitativo, de tipo básica, con diseño no experimental transaccional correlacional. Los datos recogidos utilizando la lista de cotejos como instrumento y la técnica la observación, siendo la muestra de estudio 66 estudiantes de una institución educativa Quito Ecuador, la confiabilidad está en el rango de 0,70, variable 1; así también presenta la variable 2 un rango de 0.77, ambas variables con magnitud alta, según α 0.20. Los resultados determinaron que, entre juegos tradicionales y uso del tiempo libre, existe correlación positiva muy baja, y no presenta relación significativa es de 0,124 mayor a 0.05 mostrado en la (Tabla 12). De la misma manera existe correlación positiva baja con la dimensión valoración de la cultura popular de 0,373 (Tabla 13), para el fomento del espíritu social 0,250 por lo visto presenta relación significativa; para el cultivo de la creatividad -0,106 y las aficiones y gustos 0,089, por lo tanto, en las dos últimas dimensiones no hay relación significativa.

Deza (2019) desarrolló su investigación titulada: El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 y 3 años de edad del C.I.B.V Emblemático Chorledeg periodo lectivo 2018-2019, presentada a la Universidad Politécnica

Salesiana de Cuenca – Ecuador. Asumió como objetivo: La importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 2 a 3 años. La metodología empleada es la cuasi experimental, es decir que se aplicó una prueba de entrada y otra de salida. Entre sus conclusiones tenemos: Que el desarrollo de la creatividad está relacionado directamente con la atención, motivación y el fortalecimiento de capacidades y habilidades que los estudiantes necesitan a lo largo de la vida. Una segunda de conclusión es que el juego se relaciona directamente con el pensamiento creativo del alumno. Finalmente, el juego fortalece las relaciones interpersonales, así como la psicomotricidad y la expresión oral.

Navarro (2019) en su tesis ejecutada en Ecuador, titulado: Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años presentada a la Universidad Estatal de Milagro de Ecuador. Se planteó como objetivo general: Analizar la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2017-2018. Entre sus conclusiones plantea que urge la necesidad de fortalecer el rol de los profesores y los alumnos en el proceso de aprendizaje del nivel inicial. Otra conclusión es propiciar acciones creativas en los niños para generar una conciencia aplicada y la autoevaluación. Finalmente, si los niños no tienen acceso al juego se ven perjudicados en el desarrollo de sus competencias y capacidades.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Navarro (2021) en su tesis realizada en Huarmey titulada: El juego libre en los sectores como estrategia activa mejora el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la Institución Educativa 1572 Del Distrito de Culebras – Huarmey – 2019. Tuvo como objetivo general: Determinar si el juego libre en los sectores como estrategia activa mejora el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa del distrito de Culebras – Huarmey-2019. La investigación fue de tipo cuantitativo, el diseño que se consideró fue un diseño pre experimental; en donde se aplicó un pre y post test a un solo grupo de 22 niños y niñas de cuatro años. En las técnicas de procesamiento y análisis de datos se utilizó la estadística descriptiva y para la comprobación de la hipótesis la prueba de Wilcoxon. Los resultados obtenidos fueron: en el pre test se comprobó que los niños obtuvieron el 54,5% obteniendo un nivel C, mientras que en el post test se obtuvo el 72,7%, finalmente se concluye que el juego libre en los sectores como estrategia ha mejorado el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años. En cuanto a la comprobación de la hipótesis, se aplicó la prueba de Wilcoxon en donde el valor de W (Wilcoxon) fue – 4,539 6 y el valor de P es 0,000; y como $P < 0,05$, podemos afirmar que los resultados de los estudiantes de la muestra en el Pretest difieren de los obtenidos en el Post test. Esto se aprecia en el valor de $P = 0,000 < 0,05$; se concluye que hay una diferencia significativa en el logro de aprendizajes obtenidas entre el Pre test con el Post test.

Común y Reátegui (2020) tesis realizada en Pucallpa, titulada: juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la I.E.I. N°423

Virgen María, Pucallpa 2019. Dentro del objetivo general que plantea es la de determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la creatividad. Dentro de la metodología corresponde a una investigación de enfoque cuantitativo, tipo descriptivo correlacional. La población estuvo conformada por 90 estudiantes matriculados en las aulas de cinco años. De los cuales la muestra estuvo conformada por 30 estudiantes. La técnica utilizada para la recolección de datos fue la observación y como instrumento se utilizó dos fichas de observación, la primera para evaluar el juego libre en los sectores y la segunda para evaluar la creatividad. Obteniendo los siguientes resultados, el 86.7% de los niños y niñas que se observaron siempre participan en el juego libre de los sectores, el 10.0% casi siempre y el 3.3% a veces. Concluyendo que hay una correlación positiva moderada, y en consecuencia una relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años.

Gonzales (2020) en su tesis perpetrada en Huaraz, titulada: Juego libre por sectores y la creatividad en las niñas de 5 años de la institución educativa Kínder Talent's de Huaraz-2019, busca identificar la relación existente entre el juego libre por sectores y la creatividad en las niñas de 5 años de la institución educativa Kínder Talent's de Huaraz-2019.. El diseño de investigación es no experimental-transversal de tipo descriptivos- correlacional permitiendo establecer la relación entre ambas variables. Participaron 8 estudiantes mujeres del nivel inicial 5 años, a quienes se les observó su accionar en los sectores del aula permitiendo el llenado de las guías de observación; las misma que fueron revisados y validados sus contenidos por juicio de tres expertos.. Se determinó a través del estadístico de Pearson, una correlación

moderada entre el juego libre en los sectores y la creatividad con un valor $r = 0.776$ y con un nivel de significancia de 0.23, para $p < 0.05$, señal de que sí existe relación significativa entre ambas variables de investigación. Concluyendo que existe relación estadística entre ambas variables.

2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Gonzales (2021) en su tesis ejecutada en Ayacucho, titulada: juego libre de sectores y la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021. Tuvo como objetivo Determinar la relación entre el juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021, el alcance de la investigación estuvo orientado a los estudiantes de 5 años de inicial. La metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa el nivel descriptivo y el diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 68 estudiantes y una muestra de 23 estudiantes, se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación se utilizó la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejo, la cual originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, El estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de $r = 0,628$ entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa $r = 0,641$, $r = 0,672$ y $r = 0,625$, entre relación del juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri - Ayacucho, 2021. Se concluyó según los

resultados obtenidos que existen correlación positiva moderada entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

Pariona (2021) en su tesis realizada en Ayacucho titulada: Juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020, el objetivo general: Analizar la influencia del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020. Sobre la metodología fue el tipo de investigación cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental de corte longitudinal. La muestra estuvo conformada por 22 niños y niñas del aula de 5 años. El instrumento aplicado fue la guía de observación debidamente validada y confiable. Sobre los resultados descriptivos se obtuvieron en el pre test 45% nivel inicio y en el post test el 68% nivel log. En el resultado inferencia con el estadístico T-Student se obtuvo el p valor 0.000 con el coeficiente de correlación 0.690. Por lo tanto, se concluye que: Existe influencia significativa del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020.

Gálvez (2022) en su tesis realizada en Ayacucho titulada: El juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 Señor de Arequipa Ayacucho-2022. n tuvo como objetivo general: Determinar la relación entre el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 Señor de Arequipa Ayacucho-2022. Basado en la problemática por el bajo rendimiento escolar en la enseñanza de la creatividad y

para ello se utilizó nuevas técnicas e ideas para realizar actividades para lograr mejores resultados, por tanto, se justifica que la aplicación de los juegos libres es posible mejorar las creatividades utilizando juegos innovadores para que puedan aprender. Se obtuvieron los siguientes resultados: Que existen suficientes argumentos estadísticos e investigativos para afirmar que, en función a los resultados, que el coeficiente de correlación es 0.853, por lo que existe relación directa y positiva, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: Se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis alterna (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que el juego libre se relaciona positivamente con la creatividad en niños de la Institución Educativa Privada Niñito Jesús de Praga-Daycare, Ayacucho-2022.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juego libre en los sectores.

2.2.1.1. Definición de juego libre en los sectores.

Es un momento pedagógico, académico, planteado por el Minedu, el juego tiene la cualidad para mejorar todos los componentes que establece el docente como trabajo para el niño asignando alternativas de observación. Hacer crecer el juego manejando las ideas y zonas de los sectores, pero sin ningún tipo de competencia, no hay ninguna finalidad discutida con anterioridad que haya sido discutido es guiado mediante los logros y en un conjunto unido de cada pequeño o pequeña que componen el sector, esto no significa que esté planificado. Es un proceso que comprende la posibilidad de desarrollar el juego libre usando los

componentes y espacios de los sectores de tal manera que a los estudiantes se les brinde la oportunidad de relacionarse con los demás (Garavito, 2019).

2.2.1.2. Teoría de juego libre en los sectores.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2019) menciona que es un momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarle al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás. Según indica el MINEDU (2019) plantea en su difusión sobre la hora del juego en los sectores una guía para educadores de función educativa es definido como circunstancia o actividad pedagógica que se desarrolla todos los días como una actividad estable el cual como prioridad se desarrolla en el aula, aunque también se puede efectuar en el jardín o patio del centro educativo, al aire libre, entonces se puede decir que, en el momento del juego en los sectores, los niños (as) permiten de manera natural y libre a los sectores del aula, así como se realiza la creatividad, las vinculaciones sociales con sus padres, el pensamiento simbólico, la autonomía, además brinda orientación en la adecuada utilización de los materiales educativos accediendo evolucionar actividades individuales y grupales que estimula y favorece aprendizajes expresivos de calidad para los niños(as) en las distintas áreas, por ejemplo en el momento del juego la docente manifiesta lo que deben realizar los niños(as) por eso en el orden de la lista los maneja a los sectores del aula beneficiando la ocasión para enseñar algunas capacidades (Digna, 2019).

2.2.1.3. Importancia de juego libre en los sectores.

Guanipa (2019) nos dice que durante la infancia los niños(as) viven en una etapa en la cual el juego es su principal actividad, por medio del juego se entienden a sí mismos y también al mundo, jugar es aprender, por eso es importante comprender la importancia del juego para el desarrollo de los niños(as). El juego en los sectores se da en las áreas que se crean en el aula, no solo practica del área cognitiva – emocional sino de muchas maneras, sino también en otras maneras en el cual se permiten incumplir los hábitos preescolares, ejecutando a un lado toda enseñanza uniforme a que se da de forma tradicional. Practican competencias porque jugando amplían una predisposición hacia el aprendizaje, les permite relacionarse en las transformaciones que deben ser trabajados desde que empieza la educación la educación pre-escolar en el entorno intelectual cognitivo que es utilizado imaginando, fantaseando, atendiendo, observando, cediendo el inicio a habilidades, hábitos, conocimientos (Guanipa, 2019).

2.2.1.4. Desarrollo de juego libre en los sectores.

Según Guzmán (2019) el juego de sectores en el proceso y no la meta es su naturaleza, al niño(a) no tiene interés a que va a llegar finalizando su juego, disfruta del viaje, de cada parte del juego el desarrollo mismo, se vive siempre en tiempo presente el juego es siempre aquí y ahora. Cuando los niños(as) se han establecido en algún sector del juego comienzan a desarrollar sus pensamientos, también se dan el trato con otros niños(as) en relación a los juguetes que cada quien utilizará y los papeles que han de representar, por ejemplo: tú serás el hijito, yo la mamá,

ella será la tía, los niños se ubicarán en la sala de juego en modalidades distintas, algunos lo harán de forma solitaria, otros se reunirán en pareja, otros en grupos de tres o cuatro compañeros, los niños y niñas se dispersan en el aula de acuerdo a sus preferencias temáticas, por afinidad y por tipos de juegos (Guzmán, 2019).

2.2.1.5. Tipos de juego libres en los sectores.

Según el autor Malajovic (2020), plantea que entre los tipos de juego de sectores tenemos los siguientes:

Actividades lúdicas individuales.

Son aquellas en las que un niño participa en el juego de manera individual, sin la presencia de otros compañeros.

Las actividades lúdicas individuales, en la infancia favorece la autonomía, autoconfianza y la formación de la personalidad transformándose así en una de las actividades educativas primordiales y recreativas, es una actividad que se utiliza para que disfrute y se divierta, en ocasiones inclusive como herramienta educativa, en tanto ayuda a conocer la realidad, permitiendo que el niño(a) se afirme, facilita el proceso socializador, cumple la función rehabilitadora e integradora, se realiza en cualquier ambiente, tiene reglas que se debe aceptar, toda actividad lúdica determina de tres condiciones esenciales para desarrollarse los cuales son: libertad, satisfacción de necesidades insustituible imperiosas, seguridad afectiva (Malajovic 2020).

Actividades lúdicas grupales

Las actividades lúdicas grupales son dinámicas también crea un ambiente entretenido y divertido, además les ayuda a desarrollar la atención, la velocidad de reacción, fantasía, y sus habilidades sociales, estos juegos grupales ya sean divertidos o simples se pueden realizar en casa, escuela, paseos, fiestas, en cualquier actividad en el cual se encuentren grupos de niños(as) (Malajovic 2020).

2.2.1.6. Dimensiones de juego libre en sectores.

Según Cañari (2019), nos dice que existen las siguientes dimensiones dentro del juego de los sectores:

Juego motor.

Está asociado a la prueba, movimiento con el propio cuerpo y la apreciación que esta pueda generar en los niños(as), columpiarse, saltar en un pie, empujar, lanzar una pelota, correr, jalar la soga, entre otros, son juegos motores ya que disfrutan mucho con este tipo de juego ya que se localizan en una etapa en la que buscan obtener y ejercitar el dominio de su cuerpo, también cuentan con mucha energía que buscan usar haciendo distintos y diferentes movimientos en áreas al aire libre donde encuentran espacio suficiente para realizar todos los movimientos que solicite (Cañari, 2019).

Juego social.

Se refiere a actividades de juego en las que los niños interactúan y participan con otros niños y/o adultos. En el juego social, los niños se involucran en interacciones sociales, establecen roles y reglas compartidas, y cooperan o

compiten con otros participantes (Cañari, 2019). Es una forma de juego que promueve el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Se identifica porque predomina la interacción con otras personas como materia de juego del niño(a), lo posterior son ejemplos de juegos sociales que se muestran en distintas edades, en la vida de los niños(as). Un bebé al jugar con las trenzas o con los dedos de su madre, juega a las escondidas, se expresa cambiando tonos de voz, etc. (Cañari, 2019).

Juego cognitivo.

Son actividades de juego que están diseñadas específicamente para estimular y desarrollar habilidades cognitivas en los niños. Estas actividades de juego se centran en el pensamiento, la resolución de problemas, la memoria, la atención y otras habilidades mentales (Cañari, 2019). Pone en desarrollo la curiosidad intelectual del niño(a), comienza cuando el bebé entra en contacto con objetos de su ambiente que busca dirigir y examinar, posteriormente el beneficio de los niños(as) se torna en un intento por solucionar un reto el cual demanda la intervención de su inteligencia y la maniobra como fin de objetos (Cañari, 2019).

Juego simbólico.

También conocido como juego de ficción o juego imaginativo, es una forma de juego en la que los niños representan roles y situaciones ficticias utilizando objetos, acciones y palabras. Durante el juego simbólico, los niños utilizan su imaginación y creatividad para asumir diferentes roles y actuar como personajes o

situaciones que inventan. Este tipo de juego necesita del reconocimiento del mundo real frente al mundo irreal.

2.2.1.7. Problemas educativos dentro de los juegos de sectores para la creatividad

La creatividad es una habilidad fundamental en el desarrollo humano y desempeña un papel crucial en la resolución de problemas, la generación de ideas innovadoras y la adaptación a los desafíos del mundo en constante cambio. Sin embargo, en el contexto educativo, pueden surgir una serie de problemas que limitan o inhiben el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. (MINEDU, 2019).

2.2.1.8. Enfoque centrado en la memorización y la reproducción

El enfoque tradicional de la educación a menudo se basa en la memorización y reproducción de información, lo que limita la oportunidad de desarrollar habilidades creativas. Según el teórico de la educación Ken Robinson, el sistema educativo tiende a valorar más las respuestas correctas que la originalidad y la capacidad de pensar de manera innovadora. Este enfoque puede restringir la exploración de nuevas ideas y soluciones creativas, lo que a su vez limita el desarrollo de la creatividad en los estudiantes (MINEDU, 2019).

2.2.2. Creatividad

2.2.2.1. Definición de creatividad.

Según Summo et al., (2019) la creatividad es una manera de pensar diferente, para que esto suceda se requiere de tres cosas, pasión, visión y acción; la pasión es la fuente de la energía de la creatividad, la visión es la capacidad de imaginar hacia dónde vamos, que queremos lograr, que queremos hacer, pero además hay que actuar y la acción es todo lo que está relacionado con la creatividad y sobre todo con la pasión, si tenemos pasión, sabemos a dónde queremos ir y actuamos hacemos cosas así nos equivoquemos personas comunes como todos podemos llegar hacer grandes cosas, cosas extraordinarias. La creatividad es con la que cuenta un ser humano respecto a una capacidad de crear algo nuevo, innovar ideas idea nueva e interesantes, es decir, la capacidad es analizar ideas nuevas, a la vez resolviendo problemas en el transcurso de la vida del ser humano y los desafíos que muestran la vida en lo académico y cotidiano (Summo et al., 2019).

2.2.2.2. Importancia de la creatividad

Según los autores Almansa y López, (2019) en cuanto a la importancia de la creatividad es muy fundamental en cuanto al progreso bienestar y social del ser humano, para darnos una capacidad de poder cambiar a los seres humanos y cosas a través de la creación que es clave para tener soluciones a las dificultades y retos que se nos presentan día a día, de esa manera poder mejorar nuestra vida, nuestro entorno y en cuanto nuestra sociedad que lo primordial de un estado, ya que la

creatividad es una capacidad de mayor importancia del ser humano, porque le permite justamente crear nuevas cosas, elementos, objetos, entre otros, a partir de lo que ya existe en el mundo.

La idea de creatividad proviene justamente de la idea previa de crear, por lo cual el acto de inventar o generar algo nuevo está vinculado siempre en mayor o menor grado con el uso de la mencionada habilidad (Almansa & López, 2019).

2.2.2.3. Teoría de la creatividad

Yentzen (2019) menciona a los siguientes:

Teoría asociacionista.

Menciona que los seres humanos se encuentran asociado con el mundo en el que con el tiempo irá aumentando su conocimiento frente al mundo, según esta teoría las personas creativas se diferencian de los no creativos en dos elementos importantes, que son la jerarquía de las asociaciones (requiere para manifestarse que se cree un clima adecuado para poder llevarse a cabo) y la fuerza de las mismas. Mednick define la creatividad, como aquellas asociadas orientadas a la realización de nuevas combinaciones, de tal modo que será más creativo, si se encuentran alejados los elementos asociados (Yentzen, 2019).

Teoría Existencialista.

En esta teoría May menciona acerca de un encuentro entre la persona y su entorno, como disparador del acto creativo, aquel objeto de ser visto y

absorbido por la persona, donde las diferencias se muestran claramente como se ve el objeto creado y cómo reacciona la persona frente a él. (May, 1989).

2.2.2.4. Características de la creatividad.

Almansa & López (2019) plantea que la creatividad maneja las siguientes características: La curiosidad. La flexibilidad, ya que, si no se encuentran resultados, inmediatamente se piensa y analiza otro. La sensibilidad ante los problemas. La redefinición, ya que puede ver algunos significados ocultos. Conciencia de sí mismo. Originalidad. Capacidad de percepción.

2.2.2.5. Efectos de la creatividad.

Motiva a las personas a salir de su zona de seguridad, de aquellos procedimientos ya establecidos, validados, y que se manejan instintivamente. Desarrolla la mejora continua y lograr eliminar todo aquello que obstaculiza a la persona. Desarrolla la capacidad en la expresión por sí mismos, a desarrollar su pensamiento abstracto. Es primordial a la hora de resolver problemas y de relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda la vida de la persona. Se encuentra relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad.

2.2.2.6. Dimensiones de la creatividad.

Hernández et al. (2019) menciona lo siguientes:

Originalidad

Es la habilidad o dimensión con la realización de las respuestas únicas, novedosas, o poco usuales, básicamente asociado a lo nuevo, único o singular, posee a su vez las dimensiones de fluidez y flexibilidad (Hernández et al, 2019).

Fluidez

Esta dimensión se emplea para el uso de ideas en tiempo limitado, donde se utiliza el criterio de las ideas propias generadas, para evaluar la fluidez (Hernández et al, 2019).

Flexibilidad

En esta dimensión se producen una buena cantidad de ideas, de diferentes puntos de vista o diferente perspectiva. Donde también implica una capacidad básica de adaptación en contraposición a un estilo rígido y adecuado manejo de las diferentes categorías (Hernández et al, 2019).

Elaboración.

Se trata de agregar detalles o elementos a las ideas que existen, cambiando sus atributos en diversidad. Esto significa perfeccionar las ideas, permitiendo modificar, es decir, quitar algo o agregar algo (Hernández et al, 2019).

2.3. Hipótesis

H1: El juego libre en sectores mejora en la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren, distrito Tambo, provincia La Mar, Ayacucho 2023.

H0: El juego libre en sectores no mejora en la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren, distrito Tambo, provincia La Mar, Ayacucho 2023.

III. METODOLOGIA

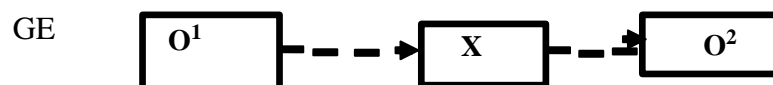
3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

Se utilizó un tipo de investigación aplicada. Al respecto, Hernández y Mendoza (2018) La investigación aplicada es un tipo de investigación que se utiliza en el ámbito científico para comprender y ampliar nuestros conocimientos sobre un fenómeno o campo específico.

En el presente estudio se empleó el nivel explicativo. ya que se requiere realizar una evaluación del éxito de la intervención, tratamiento o la solución al problema. Según Hernández y Mendoza (2018) La investigación explicativa es aquella que tiene relación causal; no sólo persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta encontrar las causas del mismo.

El estudio fue de diseño pre experimental. Según Hernández y Mendoza (2018) Los pre experimentos 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.

El mencionado diseño se representará de la siguiente manera:



GE = Grupo experimental de estudio: Niños y niñas de 05 años.

O1 = Aplicación del pre test al grupo experimental, considerando la variable dependiente (Creatividad).

X = Aplicación del experimento a la variable independiente (aplicación del juego libre en los sectores)

O2 = Aplicación del Post test al grupo experimental, considerando la variable dependiente (Creatividad).

También cabe aclarar que el método utilizado en este estudio es cuantitativo, ya que utiliza la recopilación de información de datos y su respectivo análisis estadístico descriptivo para probar las hipótesis planteadas anteriormente. (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2. Población y muestra

La población estuvo constituida por los niños y niñas de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho, 2023, que cuenta con tres aulas de nivel inicial de 3, 4 y 5 años haciendo un total de 51 estudiantes, según se muestra en la tabla 1. Al respecto, Hernández y Mendoza (2018) la población, llamada también población objetiva, es una asociación finita o infinita de elementos con caracteres similares, de las que serán extraídas las conclusiones del proceso investigativo.

Tabla 1

Distribución de la población en estudio según sexo

Grupos de nivel inicial / Edades	Varones	Mujeres	Total
3 años	9	7	
4 años	10	9	
5 años	7	9	51
Total	26	25	

Nota. Nómina de matrícula de la I.E. N° 38379 (2023)

Considerando los siguientes criterios de inclusión y exclusión para elegir la muestra

Criterios de inclusión

- Niños y niñas matriculados el presente año 2023.
- Niños y niñas que se encuentren en el aula de 5 años.
- Aquellos cuyos padres admitieron el estudio de sus hijos e hijas a través del consentimiento informado.

Criterios de exclusión

- Niños y niñas que se ausentaron durante la evaluación.
- Aquellos que presenten necesidades educativas especiales.
- Estudiantes que se encuentren en las aulas correspondientes a 3 y 4 años.
- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento autorizado para participar de la investigación.

La muestra estuvo constituida por el aula de 5 años del nivel inicial, que cuenta con 16 niños, distribuidos por sexo, en 7 varones y 9 mujeres (ver Tabla 2). De acuerdo con Tamayo y Tamayo (2017), afirma que la muestra es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico. Según el autor Arias (2006, p. 83) define muestra como un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible.

Tabla 2

Distribución de la muestra en estudio según sexo.

Grupos de niños de 5 años	Varones	Mujeres
5 años	7	9
Total		16

Nota. Nómina de matrícula de niños de 5 años (2023)

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. Para Hernández y Mendoza (2018) en una muestra probabilística, elegir una unidad no está relacionada con lo probable, sino por cuestiones vinculadas con los caracteres y así como el proceso de la investigación. Del mismo modo, es posible señalar que la elección de la muestra se basó en la conveniencia para la investigación en relación al contexto de las unidades que la investigación dispone, facilidad y proximidad del investigador con respecto a cada sujeto de estudio (Otzen y Manterola, 2017).

3.3. Variables. Definición y operacionalización de las variables

Variable independiente: Juego libre en los sectores

Es un proceso que comprende la posibilidad de desarrollar el juego libre usando los componentes y espacios de los sectores de tal manera que a los estudiantes se les brinde la oportunidad de relacionarse con los demás (Garavito, 2019).

Variable dependiente: Creatividad

La creatividad es con la que cuenta un ser humano respecto a una capacidad de crear algo nuevo, innovar ideas idea nueva e interesantes, es decir, la capacidad es analizar ideas nuevas, a la vez resolviendo problemas en el transcurso de la vida del ser humano y los desafíos que muestran la vida en lo académico y cotidiano (Summo et al., 2019).

Tabla 3

Matriz de operacionalización de variables.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
V.I. Juego libre en los sectores	V.I.: Es un proceso que comprende la posibilidad de desarrollar el juego libre usando los componentes y espacios de los sectores de tal manera que a los estudiantes se les brinde la oportunidad de relacionarse con los demás (Garavito, 2019).	Los juegos libres en los sectores serán medidos a través de las dimensiones social, creativa, cognitiva y motora.	Social	Se vincula socialmente con sus compañeros.	Se relaciona con los compañeros de juego, entablando conversaciones creativas. Comparte los juguetes novedosos, con sus compañeros. Respeta las reglas del juego, estableciendo acuerdos originales.	Lista de cotejo
			Creativa	Es creativo en sus actividades	Asume con creatividad su papel de diferentes personajes cuando juega. Utiliza objetos y los transforma en robot, naves espaciales, etc. Cuenta historias originales, poco común a los demás.	
			Cognitiva	Desarrolla sus habilidades cognitivas	Arma torres con cubos. Encaja diferentes objetos con rapidez. Trasvasa líquidos de un recipiente a otro	
			Motor	Desarrolla actividades motrices	Sube y baja rampas, escaleras, pasamanos, etc., mientras juega. Durante el juego salta en uno o dos pies durante un periodo de tiempo. Coordina brazos y piernas al marchar, correr, saltar, etc.	

V.D.
Creatividad

V. D.:
La creatividad es con la que cuenta un ser humano respecto a una capacidad de crear algo nuevo, innovar ideas, a la vez resolviendo problemas en el transcurso de la vida del ser humano. (Summo et al., 2019)..

La creatividad será medida a través de las dimensiones fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Fluidez	Formula interrogantes. Plantea diferentes ideas.	-Formula preguntas abiertas en diferentes momentos. -Desarrolla una Lluvia de ideas novedosas. -Dialoga con los demás, entablando conversaciones interesantes.
Flexibilidad	Expresa diferentes soluciones. Propicia diferentes desafíos. Identifica diferentes recursos	-Expresa diferentes estrategias para la solución de un problema. -Expresa ideas diversas en momentos de diálogo. -Propicia desafíos con sus demás compañeros a Través de adivinanzas, acertijos. -Elige diferentes posibilidades frente a la elección de distintos recursos.
Originalidad	Expresa ideas novedosas. Propone soluciones. Crea historias u objetos	-Expresa ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas. -Propone alternativas novedosas/fantasiosas de juego. -Crea historias basadas en la imaginación y la fantasía. -Crea objetos novedosos a partir de su imaginación.
Elaboración	Construye ideas buscando la perfección posible.	-Formula preguntas de: ¿qué pasaría sí...? -Elabora con sus propias palabras, historias creativas. -Expresa ideas para aclarar lo que no haya quedado claro.

Lista de cotejo

Nota. Elaboración propia

3.4 Técnica e instrumentos de recolección de información

En cuanto a la técnica de investigación, se utilizó la observación. Esta técnica implica la observación cuidadosa de fenómenos, eventos o casos, obteniendo información y registrándola para su posterior análisis. La observación es un elemento esencial de cualquier proceso de investigación; los investigadores confían en ella para obtener la máxima cantidad de datos (Martínez, 2019).

El instrumento que se utilizó es la lista de cotejo, que consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el juego libre en los sectores del aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar se producen o no. (Sierras, 2002). Es decir, son instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas que para su ejecución pueden dividirse en una serie de indicadores claramente definidos. Esta lista de cotejo, para la variable Juegos libres en los sectores, estuvo compuesta por 04 dimensiones (Social, Creativa, Cognitiva y Motor) y 04 ítems. Para la variable creatividad, estuvo compuesta por 04 dimensiones (Fluidez, Flexibilidad, Originalidad y Elaboración) y 05 ítems, los cuales permitieron analizar y obtener datos precisos sobre las variables del estudio en la Institución Educativa Cabe resaltar que este instrumento se aplicó a una muestra fue un total de 20 niños de 5 años.

Tabla 4
Puntuación del instrumento lista de cotejo de la variable creatividad

Niveles	Puntuación
Nivel en inicio	1
Nivel en proceso	2
Nivel en logro	3
Nivel logro esperado	4

Nota. Calificación de la lista de cotejo

El baremo de esta lista de cotejo para la variable creatividad, estará dividido en 04 niveles y cada nivel tiene un rango de calificación, Inicio, Proceso, Logro y logro destacado.

El baremo de esta lista de cotejo para la variable: creatividad, estuvo dividido en 04 niveles y cada nivel tiene un rango de calificación: Inicio, Proceso, Logro y logro destacado.

Tabla 5

Baremo del instrumento lista de cotejo de la variable creatividad

Dimensiones	Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro Destacado
Fluidez	0 – 2	3 - 4	5 - 6	7 – 8
Flexibilidad	0 – 2	3 - 4	5 - 6	7 – 8
Originalidad	0 – 2	3 - 4	5 - 6	7 – 8
Elaboración	0 – 2	3 - 4	5 - 6	7 – 8

Nota. Elaboración propia

Validez del Instrumento

De acuerdo con Quezada y Salcedo (2019) la validez está referida al grado en la cual la evidencia con la teoría apoya los puntajes de un test para ciertos propósitos. Así la validez que se pone a juicio no es del instrumento en sí, sino de que este sea pertinente para un uso en particular. De allí que un test puede ser válido para un grupo o contexto determinado, pero no para otros. La validación por juicio de expertos es una técnica basada en la correspondencia teórica entre los ítems del instrumento y el concepto del evento, y busca corroborar si existe consenso, o por lo menos un porcentaje aceptable de acuerdo, entre el investigador y los expertos, con respecto a la pertenencia de cada ítem a las respectivas sinergias del evento; por eso no requiere de aplicación a una muestra piloto (Hurtado, 2021).

En tal sentido la validez de los instrumentos fue sometida a consideración de tres de expertos, todos ellos profesionales temáticos, por lo que sus opiniones serán importantes y

determinaron que el instrumento presenta una validez significativa, dado que responde al objetivo de la investigación. 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 (Arias, 2020). Según Baena (2019) nos menciona que la validez es el grado en que un instrumento mide lo que debe medir. Para obtenerlo se tiene que comparar el instrumento a utilizar con el ideal, patrón de oro o Gold Standard.

Tabla 6

Validación por juicio de expertos

Experto	Validez
Mg. Harold R. Olivos García	Aplicable
Mg. Karen J. Flores Pardo	Aplicable
Lic. Andrea Adrianzén Peña	Aplicable

Nota: Elaboración propia

Confiabilidad del Instrumento

Para González (2020) la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales. La confiabilidad de los componentes del instrumento se obtiene mediante correlación que presentación sus ítems entre sí mismos y el concepto para el cual fue creado. Para la confiabilidad del instrumento se utilizó una prueba piloto y se aplicó la prueba estadística KR 20 de Richardson, la misma que arrojó un valor de 0.927*, lo que indica que el

instrumento presenta una confiabilidad alta. Hernández (2020) la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales. La confiabilidad de los componentes del instrumento se obtiene mediante correlación que presentación sus ítems entre sí mismos y el concepto para el cual fue creado. El criterio de confiabilidad del instrumento, produce valores que oscilan entre uno y cero. Su fórmula determina el grado de consistencia y precisión; la escala de valores que determina la confiabilidad está dada por los siguientes valores.

Tabla 7

Niveles de confiabilidad

Valores	Nivel
De -1 a 0	No es confiable
De 0,01 a 0,49	Baja confiabilidad
De 0,5 a 0,75	Moderada confiabilidad
De 0,76 a 0,89	Fuerte confiabilidad
De 0,9 a 1	Alta confiabilidad

Nota. Elaboración propia

3.5. Método de análisis de datos

Se trabajó con el siguiente plan de análisis para la recolección de datos, el cual se realizará de la siguiente manera:

Se coordinó el permiso con la dirección de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023, firmando un consentimiento informado para la aplicación de instrumentos lista de cotejo a los estudiantes, luego nos proporcionaron un día y una hora para realizar dicha

evaluación, considerando las actividades de los maestros de aula para así no interrumpir sus sesiones de clases. Luego de obtenidos los permisos para la aplicación del instrumento de recolección de datos de la Institución Educativa, los datos recogidos a través de la escala de verificación, se analizaron mediante procedimientos estadísticos, apoyándose en hoja de cálculo Microsoft Excel 2019 y software estadístico SPSS 25.

En un inicio se aplicará un Pre – test para observar la creatividad en niños y niñas de 5 años. Luego se aplicará un Post test para observar la mejora del aprendizaje de las matemáticas, a raíz de la aplicación de los juegos libres en los sectores. Se realizó el análisis de frecuencias, calculando frecuencias absolutas y relativas por cada una de las dimensiones, las mismas que se representaron a través de tablas de distribución de frecuencias y de figuras o gráficos de columnas, las que se elaboraron de acuerdo a los objetivos de investigación. Tercero, se realizó el análisis cuantitativo, mediante estadísticos descriptivos y la comparación de medias con la prueba estadística T de Student para muestras relacionadas, siempre y cuando los datos tengan una distribución normal.

3.5 Aspectos éticos

En la presente investigación se trabajó con los principios éticos aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0865-2022-CU-ULADECH católica, de fecha 22 de agosto del 2022 (ULADECH, 2022):

Protección de la persona. - El bienestar y seguridad de las personas es el fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad

socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión. Este principio no sólo implica que las personas que son sujeto de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino que también deben protegerse sus derechos fundamentales si se encuentran en situación de vulnerabilidad.

Libre participación y derecho a estar informado. - Las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrollan o en la que participan; y tienen la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia. En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

Beneficencia y no-maleficencia. - Toda investigación debe tener un balance riesgo-beneficio positivo y justificado, para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participan en la investigación. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios. Se declara el cuidado en todo momento para disminuir posibles efectos adversos y maximizar los beneficios de los participantes o involucrados en la investigación científica.

Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad. - Toda investigación debe respetar la dignidad de los animales, el cuidado del medio ambiente y las plantas, por encima de los fines científicos; y se deben tomar medidas para evitar daños y planificar acciones para disminuir los efectos adversos y tomar medidas para evitar daños.

Justicia. - El investigador debe anteponer la justicia y el bien común antes que el interés personal. Así como, ejercer un juicio razonable y asegurarse que las limitaciones de su conocimiento o capacidades, o sesgos, no den lugar a prácticas injustas. El investigador está obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación, y pueden acceder a los resultados del proyecto de investigación.

Integridad científica. - El investigador (estudiantes, egresado, docentes, no docente) tiene que evitar el engaño en todos los aspectos de la investigación; evaluar y declarar los daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, el investigador debe proceder con rigor científico, asegurando la validez de sus métodos, fuentes y datos.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

Evaluar el nivel de la creatividad antes de la aplicación del juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023.

Tabla 8

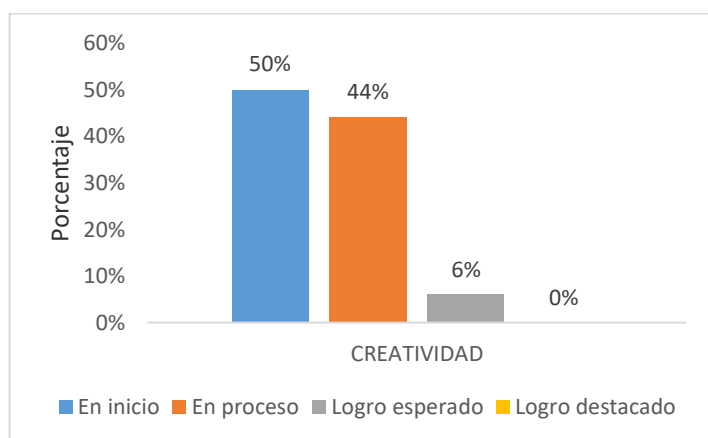
Pre test de la variable creatividad

Nivel de aprendizaje	Fi	%
En inicio	8	50%
En proceso	7	44%
Logro esperado	1	6%
Logro destacado	0	0%
Total	16	100%

Nota. Lista de cotejo, 2023

Figura 1

Pre test de la variable creatividad



Nota. Tabla 8

Se puede observar en relación a la evaluación del pre test de la creatividad que el 50% se encontraban en nivel inicio, seguido del 44% en nivel proceso y el 6% en nivel logro esperado. Observándose que los niños se encuentran en camino de poder controlar su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, esto debido a que no se le ha estimulado desde temprana edad.

Diseñar y aplicar un programa basado en el juego libre en los sectores para mejorar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023.

Tabla 9

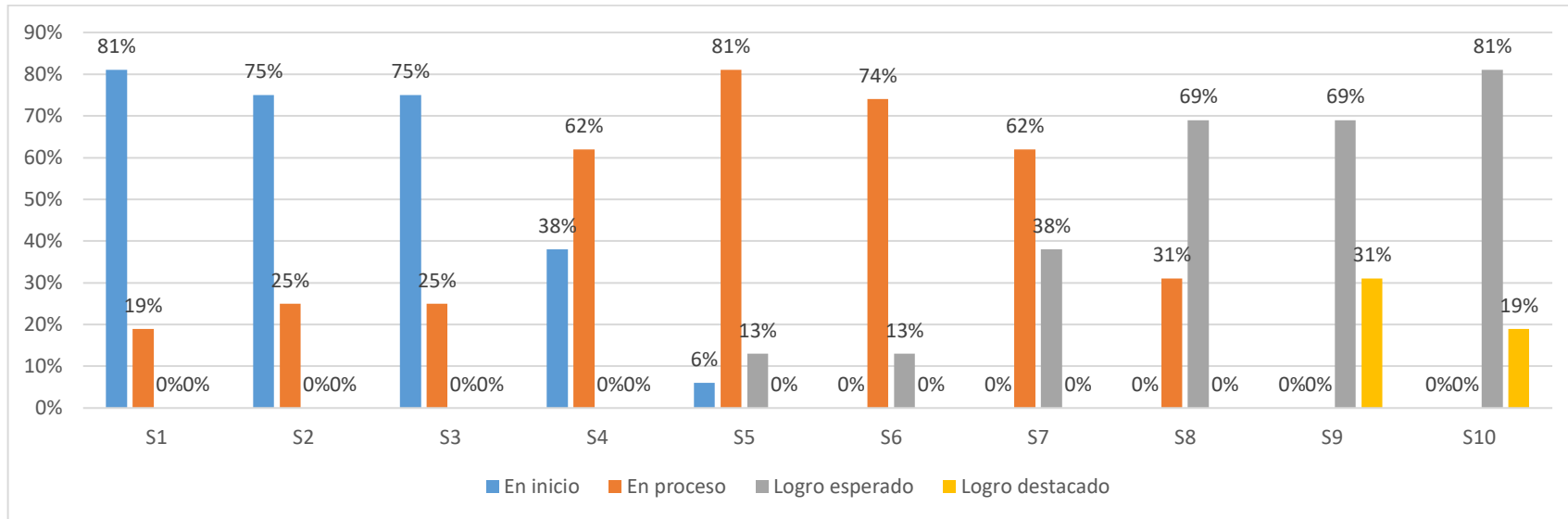
Sesiones de aprendizaje en relación al juego libre en sectores para mejorar la creatividad

Nivel de aprendizaje	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3		SESIÓN 4		SESIÓN 5		SESIÓN 6		SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SESIÓN 10	
	f	%	F	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	5	31%	3	19%
Logro Esperado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	13%	2	13%	6	38%	11	69%	11	69%	13	81%
Proceso	3	19%	4	25%	4	25%	10	62%	13	81%	14	74%	10	62%	5	31%	0	0%	0	0%
Inicio	13	81%	12	75%	12	75%	6	38%	1	6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100

Nota. Aplicación de sesiones de aprendizaje en relación al juego libre en sectores, 2023

Figura 2

Sesiones de aprendizaje en relación al juego libre en sectores para mejorar la creatividad



Nota. tabla 9

Se puede evidenciar en relación a la aplicación de los juegos libre en sectores, y se muestra que en la primera sesión el 81% de los estudiantes se encontraban en nivel inicio, y el 19% en proceso; estos resultados fueron mejorando significativamente a lo largo de la aplicación de las sesiones, demostrando ya en la última sesión un nivel de logro esperado en el post test con un 81%, y en logro destacado el 19%; quedando registrado efectivamente, la mejora del aprendizaje de la creatividad mediante la intervención pedagógica del juego libre en sectores.

Evaluar el nivel de la creatividad después de la aplicación del juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023.

Tabla 10

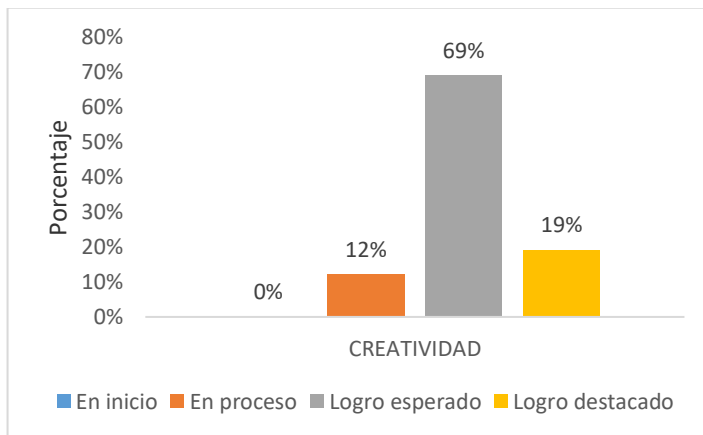
Post test de la variable creatividad

Nivel de aprendizaje	Fi	%
En inicio	0	0%
En proceso	2	12%
Logro esperado	11	69%
Logro destacado	3	19%
Total	16	100%

Nota. Lista de cotejo, 2023

Figura 3

Post test de la variable creatividad



Nota. Tabla 10

Se puede observar en relación a la evaluación del post test del aprendizaje de la creatividad que el 69% se encontraban en nivel de logro esperado, seguido del 19% en logro destacado. Observándose que los niños mejoraron al momento de controlar su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, y esto es debido a que se les ha estimulado con el juego libre en sectores.

Objetivo general:

Determinar la influencia del juego libre en los sectores para mejorar la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023

Tabla 11

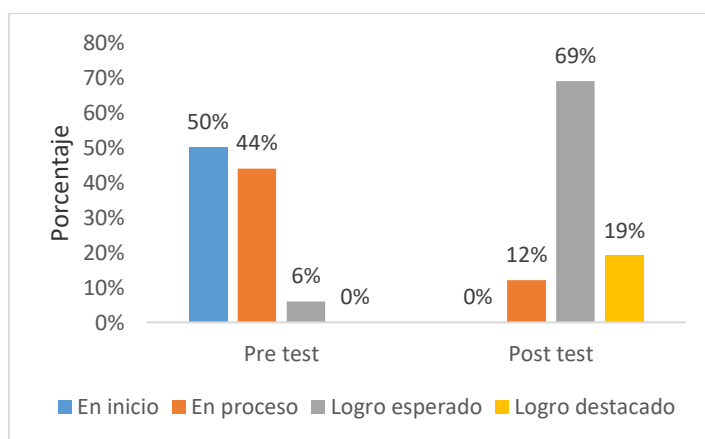
Nivel de aprendizaje de la creatividad en los niños de cinco años a través de un pre y post test

Nivel de aprendizaje	Pre test		Post test	
	Fi	%	Fi	%
En inicio	8	50%	0	0%
En proceso	7	44%	2	12%
Logro esperado	1	6%	11	69%
Logro destacado	0	0%	3	19%
Total	16	100%	16	100%

Nota. Lista de cotejo aplicada en niños de 5 años

Figura 4

Nivel de aprendizaje de la creatividad en los niños de cinco años a través de un pre y post test



Nota. Datos obtenidos de la tabla 11

Es posible observar en relación al nivel de la creatividad a través del pre test y post test, que en el pre test el 50% de niños empezaron con el nivel inicio, el cual fue mejorando a través de la intervención del juego libre en sectores, donde el post test el 69% de los niños obtuvieron un nivel de logro destacado. Demostrando que los niños lograron superar sus dificultades al momento de controlar su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, y esto debido a que se intervino con el juego libre en sectores.

Resultados Inferencial

Tabla 12

Prueba de normalidad

	Shapiro - Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Diferencia	,921	16	,035

Entonces se concluyó que si la prueba $P < 0,05$, se realiza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, entonces si $P < 0,05$ no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos se concluye que en la tabla 12, existe una sig. 0,035. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Hipótesis general:

H1: El juego libre en sectores mejora en la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren, distrito Tambo, provincia La Mar, Ayacucho 2023.

H0: El juego libre en sectores no mejora en la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren, distrito Tambo, provincia La Mar, Ayacucho 2023.

Tabla 13*Prueba de rangos de Wilcoxon*

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test - Pre test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	14 ^b	13,00	91,00
	Empates	2 ^c		
	Total	16		

a. Post test < Pre test

b. Post test > Pre test

c. Post test = Pre test

Tabla 14

Estadístico de prueba

Estadísticos de prueba^a	
	Post test - Pre test
Z	-3,087 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al obtener $p = 0,001$ y como $p < 0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación del juego libre en sectores. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que el juego libre en sectores mejora en la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren, distrito Tambo, provincia La Mar, Ayacucho 2023.

DISCUSIÓN

En esta investigación, al determinar la influencia del juego libre en los sectores para mejorar la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023, se pudo encontrar que, en el pre test el 50% de niños empezaron con el nivel inicio, el cual fue mejorando a través de la intervención del juego libre en sectores, donde el post test el 69% de los niños obtuvieron un nivel de logro destacado. Además, al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación del juego libre en sectores en las sesiones de aprendizaje. Esto quiere decir que los niños lograron superar sus dificultades al momento de controlar su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, y esto debido a que se intervino con el juego libre en sectores. Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de que juego libre en sectores mejora en la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren, distrito Tambo, provincia La Mar, Ayacucho 2023. Estos resultados son corroborados por Navarro (2021) quien, en su tesis, resultados obtenidos fueron: en el pre test se comprobó que los niños obtuvieron el 54,5% obteniendo un nivel C, mientras que en el post test se obtuvo el 72,7%, finalmente se concluye que el juego libre en los sectores como estrategia ha mejorado el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años. Así también, según Guanipa (2019) el juego en los sectores se da en las áreas que se crean en el aula, no solo practica del área cognitiva – emocional sino de muchas maneras, sino también en otras maneras en el cual se permiten incumplir los hábitos preescolares, ejecutando a un lado toda enseñanza uniforme a que se da de forma tradicional. Ahora bien. En tal sentido, bajo lo referido anteriormente y al analizar los resultados esta investigación permitió recopilar información sobre el valor que tiene

el juego libre en sectores en el campo educativo, demostrando que, si ayuda a mejorar los aprendizajes en los estudiantes y contribuye en su motivación al momento de trabajar en aula, especialmente en el desarrollo de la creatividad.

En esta investigación, al evaluar el nivel de la creatividad antes de la aplicación del juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023, se pudo encontrar el 50% se encontraban en nivel inicio, seguido del 44% en nivel proceso y el 6% en nivel logro esperado. Esto quiere decir que los niños se encuentran en camino de poder controlar su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, esto debido a que no se le ha estimulado desde temprana edad. Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de que juego libre en sectores mejora en la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren, distrito Tambo, provincia La Mar, Ayacucho 2023. Estos resultados son corroborados por Pariona (2021) en su tesis realizada en Ayacucho encontró sobre los resultados descriptivos se obtuvieron en el pre test que el 45% de los niños se ubicaron nivel inicio. Así también, Según Almansa y López (2019) en cuanto a la importancia de la creatividad es muy fundamental en cuanto al progreso bienestar y social del ser humano, para darnos una capacidad de poder cambiar a los seres humanos y cosas a través de la creación que es clave para tener soluciones a las dificultades y retos que se nos presentan día a día, de esa manera poder mejorar nuestra vida, nuestro entorno y en cuanto nuestra sociedad que lo primordial de un estado, ya que la creatividad es una capacidad de mayor importancia del ser humano, porque le permite justamente crear nuevas cosas, elementos, objetos, entre otros, a partir de lo que ya existe en el mundo. En tal sentido, bajo lo referido anteriormente y al analizar

los resultados esta investigación permitió recopilar información sobre el valor que tiene el juego libre en sectores en el campo educativo, demostrando que, si ayuda a mejorar los aprendizajes en los estudiantes y contribuye en su motivación al momento de trabajar en aula, especialmente en el desarrollo de la creatividad.

En esta investigación, al diseñar y aplicar un programa basado en el juego libre en los sectores para mejorar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023, se pudo encontrar que en la primera sesión el 81% de los estudiantes se encontraban en nivel inicio, y el 19% en proceso; estos resultados fueron mejorando significativamente a lo largo de la aplicación de las sesiones, demostrando ya en la última sesión un nivel de logro esperado en el post test con un 81%, y en logro destacado el 19%. Esto quiere decir que quedó registrado efectivamente, la mejora del aprendizaje de la creatividad mediante la intervención pedagógica del juego libre en sectores. Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de que juego libre en sectores mejora en la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren, distrito Tambo, provincia La Mar, Ayacucho 2023. Estos resultados son corroborados por Gálvez (2022) en su tesis realizada en Ayacucho, concluye que el juego libre se relaciona positivamente con la creatividad en niños de la Institución Educativa Privada Niñito Jesús de Praga – Daycare, Ayacucho-2022. Así también, según Guzmán (2019) el juego de sectores en el proceso y no la meta es su naturaleza, al niño(a) no tiene interés a que va a llegar finalizando su juego, disfruta del viaje, de cada parte del juego el desarrollo mismo, se vive siempre en tiempo presente el juego es siempre aquí y ahora. En tal sentido, bajo lo referido anteriormente y al analizar los resultados

esta investigación permitió recopilar información sobre el valor que tiene el juego libre en sectores en el campo educativo, demostrando que, si ayuda a mejorar los aprendizajes en los estudiantes y contribuye en su motivación al momento de trabajar en aula, especialmente en el desarrollo de la creatividad.

En esta investigación, al evaluar el nivel de la creatividad después de la aplicación del juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023, se pudo encontrar que el 69% se encontraban en nivel de logro esperado, seguido del 19% en logro destacado. Esto quiere decir que los niños mejoraron al momento de controlar su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, y esto es debido a que se les ha estimulado con el juego libre en sectores. Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de que juego libre en sectores mejora en la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren, distrito Tambo, provincia La Mar, Ayacucho 2023. Estos resultados son corroborados por Común y Reátegui (2020) en su tesis realizada en Pucallpa, obteniendo los siguientes resultados, el 86.7% de los niños y niñas que se observaron siempre participan en el juego libre de los sectores, el 10.0% casi siempre y el 3.3% a veces. Así también, según Guanipa (2019) nos dice que durante la infancia los niños(as) viven en una etapa en la cual el juego es su principal actividad, por medio del juego se entienden a sí mismos y también al mundo, jugar es aprender, por eso es importante comprender la importancia del juego para el desarrollo de los niños(as). En tal sentido, bajo lo referido anteriormente y al analizar los resultados esta investigación permitió recopilar información sobre el valor que tiene el juego libre en sectores en el campo educativo, demostrando que, si ayuda a mejorar los

aprendizajes en los estudiantes y contribuye en su motivación al momento de trabajar en aula, especialmente en el desarrollo de la creatividad.

V. CONCLUSIONES

1. En esta tesis se determinó la influencia del juego libre en los sectores para mejorar la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023. Concluyendo que, en relación al nivel de la creatividad a través del pre test y post test, que en el pre test el 50% de niños empezaron con el nivel inicio, el cual fue mejorando a través de la intervención del juego libre en sectores, donde el post test el 69% de los niños obtuvieron un nivel de logro destacado. Demostrando que los niños lograron superar sus dificultades al momento de controlar su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, y esto debido a que se intervino con el juego libre en sectores.
2. En esta tesis se evaluó el nivel de la creatividad antes de la aplicación del juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023. Concluyendo que, en relación a la evaluación del pre test de la creatividad que el 50% se encontraban en nivel inicio, seguido del 44% en nivel proceso y el 6% en nivel logro esperado. Observándose que los niños se encuentran en camino de poder controlar su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, esto debido a que no se le ha estimulado desde temprana edad.
3. En esta tesis, se diseñó y aplicó un programa basado en el juego libre en los sectores para mejorar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023. Concluyendo que, en la primera sesión el 81% de los estudiantes se encontraban en nivel inicio, y el 19% en proceso; estos resultados fueron mejorando significativamente a lo largo de la aplicación de las sesiones, demostrando ya en la última sesión un nivel de logro esperado en el post test con un

81%, y en logro destacado el 19%; quedando registrado efectivamente, la mejora del aprendizaje de la creatividad mediante la intervención pedagógica del juego libre en sectores.

4. En esta tesis, se evaluó el nivel de la creatividad después de la aplicación del juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023. Concluyendo que, en relación a la evaluación del post test del aprendizaje de la creatividad que el 69% se encontraban en nivel de logro esperado, seguido del 19% en logro destacado. Observándose que los niños mejoraron al momento de controlar su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, y esto es debido a que se les ha estimulado con el juego libre en sectores.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda propiciar la participación de los docentes dentro de la institución educativa en la generación de talleres de reflexión en torno al juego libre en sectores para la mejora de la creatividad.

Se Sugiere al director de la Institución Educativa que muestre a sus docentes, los hallazgos de la investigación antes de la aplicación del juego libre en sectores, para que se implementen en las sesiones de aprendizaje del juego libre en sectores, que fomente la posibilidad de desarrollar la creatividad.

Se recomienda a los docentes de la institución educativa aplicar estudios experimentales o cuasi-experimentales sobre las variables juego libre en sectores y la creatividad con el fin de conocer la intervención pedagógica del juego libre en sectores en el desarrollo de la creatividad.

Se Sugiere al director de la Institución Educativa que muestre a sus docentes, los hallazgos de la investigación después de la aplicación del juego libre en sectores, para que se implementen en las sesiones de aprendizaje del juego libre en sectores, que fomente la posibilidad de desarrollar la creatividad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almansa, M., & Lopez, M. (2017). Importancia de la creatividad como competencia transversal. *Enfermería Global*, 6(2), 1–4.
- Buitrón, G. (2011). Teatro de títeres en la creatividad en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 315 Huancán – Huancayo. Universidad Nacional Del Centro Del Perú. Huancayo, Perú
- Cánepa, B., & Evans, D. (2015). Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel [Pontificia Universidad Católica del Perú]. http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6546/CANEPa_BRENDA_EVANS_DIANA ESTRATEGIAS_DOCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- 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. Chimbote, Perú: Universidad san Pedro Facultad de Educación y Humanidades, escuela profesional de educación inicial. Recuperado de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Comun Cuba, S. S. y Reategui Saavedra, M. L. (2020). El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la I.E.I. N°423 Virgen María, Pucallpa 2019 [tesis de pregrado]. Universidad Nacional de Ucayali.

http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4595/UNU_EDUCACION_2020_TESIS_SHARAI-COMUN_MAGDA-REATEGUI.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cortés, M. & Iglesias, M. (2004). Generalidades sobre Metodología de la Investigación. México: Universidad Autónoma del Carmen

Digna, S. (2019). Aplicamos juegos libres en los sectores en el nivel inicial. Tumbes, Perú: Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/853/PRECIADO%20SILVA%20DIGNA.pdf?sequence=1>

Flores, W. (2018). Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón De Jesús del Distrito de Acora en el año 2018. Universidad Nacional del Altiplano. Puno, Perú.

Garavito, E. (2017). Tipo de valores morales que se desarrolla en el Juego libre en los sectores. https://doi.org/10.1007/8904_2014_350

Guanipa, L. (2012). Estrategias lúdicas para el aprendizaje de nociones básicas de oficina. Nicaragua.

Guzmán, 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. Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación, facultad de educación Inicial. Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, I., Alvarado, J., & Luna, S. (2015). Creatividad e innovación: competencias genéricas o transversales en la formación profesional. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 44, 135–151.
<https://www.redalyc.org/pdf/1942/194238608010.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V.

Malajovic (2000). *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

MINEDU (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Recuperado de:
http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-paraebr/59_hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf

MINEDU (2010). *La hora del juego libre en los sectores: guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>

OTERO SALAZAR, R.E. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349, Palao* [Tesis de posgrado]. Universidad Peruana Cayetano Heredia.
<https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.oraes.en.estudiantes.de.5.años.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Pariona Ventura, N. I. (2021). Juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa Señor de Arequipa n° 353, Ayacucho 2020 [tesis de pregrado]. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22272/DESARROLLAR_LA_CREATIVIDAD_JUEGO_LIBRE_SECTORES_PARIONA_VENTURA_NORMA_ISABELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Quilca Torres, A. y Ramos Coila, F. A. (2020). El juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo cerebral según la neurociencia en niños de 4 años, de la I.E.I N° 326 hospital Manuel Núñez Butron de Puno [Tesis de Pregrado]. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/11ccd783-980f-4da6-b0b4-e042f11242ac/content>

Rojas, R. (2013). Guía para realizar investigaciones sociales. México: Plaza y Valdés, S. A. de C.V.

Ruiz, M. (2015). Incidencia de las técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de educación inicial y primer año de los centros de Educación General Básica Rotary Club Machala Moderno Y Andrés Cedillo Prieto, de la ciudad de Machala, [Univerisidad Tecnica de Machala]. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4582/1/CD00034-2016-TESIS COMPLETA.pdf>

Saganopo, B. (2012). La imaginación en el proceso de creación artística. Sincronía, 61, 1–11.

- Sandoval, E. (2018, August 12). La creatividad: ¿Un factor ausente en el sistema escolar chileno? Elmostrador. <https://www.elmostrador.cl/noticias/opinion/2018/08/12/la-creatividad-un-factor-ausente-en-el-sistema-escolar-chileno/>
- Santibáñez, E. (2017). Evaluación para la creatividad en niños de nivel transición: aproximaciones desde el relato de educadoras de Párvulos de Colegios Particulares de la Comuna de Viña del Mar. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Valparaíso, Chile.
- Schaefer, C. (2012). Fundamentos de terapia de juego (2ª ed.). México: Manual Moderno.
- Schandy, N. (2015). El Desarrollo Infantil en Perú y América Latina. http://www.grade.org.pe/wp-content/uploads/Schady_desarrolloinfantil_.pdf
- Summo, V., Voisin, S., & Téllez, B. (2016). Creatividad: eje de la educación del siglo XXI. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, VII(18), 83–98.
- Tamayo, M. (2012). El proceso de la Investigación científica. México: Limusa Noriega Editores.
- ULADECH (2019). Código de ética para la investigación (versión 002). Chimbote, Perú. Comité Institucional de Ética en Investigación.
- Yentzen, E. (2003). Teoría de la Creatividad. *Revista de La Universidad Bolivariana*, 2(6), 0
- Zuloeta De Gonzales, M. M. (2019). El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao [Tesis de Posgrado]. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/691d6c52-6278-40c7-b174-6d3c160e5976/content>.

ANEXO

Anexo 1: Matriz de consistencia

Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>¿De qué manera influye el juego libre en los sectores para mejorar la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho - 2023?</p>	<p>Objetivo general Evaluar el nivel de la creatividad antes de la aplicación del juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023.</p> <p>Objetivos específicos Evaluar el nivel de la creatividad antes de la aplicación del juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023 Diseñar y aplicar un programa basado en el juego libre en los sectores para mejorar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023 Evaluar el nivel de la creatividad después de la aplicación del juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023.</p>	<p>H1: El juego libre en sectores mejora en la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren, distrito Tambo, provincia La Mar, Ayacucho 2023.</p> <p>H0: El juego libre en sectores no mejora en la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren, distrito Tambo, provincia La Mar, Ayacucho 2023.</p>	<p>Variable independiente: Juego libre en sectores</p> <p>Social Creativa Cognitiva Motor.</p> <p>Variable dependiente: Creatividad</p> <p>Fluidez Flexibilidad Originalidad Elaboración</p>	<p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo</p> <p>Diseño de la investigación: Pre-Experimental</p> <p>Población: 51 alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren - Distrito Tambo, Provincia La Mar, Ayacucho – 2023</p> <p>Muestra: 16 niños y niñas de 5 años.</p> <p>Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Método de análisis de datos: SPSS 25 Microsoft Excel 2019</p>

Anexo 2: Instrumento de recolección de información

LISTA DE COTEJO DE CREATIVIDAD PARA EVALUAR A NIÑOS DE 5 AÑOS

CREATIVIDAD	Si	No
ITEMS		
-Formula preguntas abiertas en diferentes momentos.		
-Desarrolla una Lluvia de ideas novedosas.		
-Dialoga con los demás, entablando conversaciones interesantes.		
-Expresa diferentes estrategias para la solución de un problema.		
-Expresa ideas diversas en momentos de diálogo.		
-Propicia desafíos con sus demás compañeros a través de adivinanzas, acertijos.		
-Elige diferentes posibilidades frente a la elección de distintos recursos.		
-Expresa ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas.		
-Propone alternativas novedosas/fantasiosas de juego.		
-Crea historias basadas en la imaginación y la fantasía.		
-Crea objetos novedosos a partir de su imaginación.		
-Formula preguntas de: ¿qué pasaría sí...?		
-Elabora con sus propias palabras, historias creativas.		
-Expresa ideas para aclarar lo que no haya quedado claro.		

Nota. Elaboración propia.

Anexo 3: Carta de validación

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: VARIABLE CREATIVIDAD

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1. FLUIDEZ								
1	-Formula preguntas abiertas en diferentes momentos.	X		X		X		
2	-Desarrolla una Lluvia de ideas novedosas.	X		X		X		
3	-Dialoga con los demás, entablando conversaciones interesantes.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2. FLEXIBILIDAD								
4	-Expresa diferentes estrategias para la solución de un problema.	X		X		X		
5	-Expresa ideas diversas en momentos de diálogo.	X		X		X		
6	-Propicia desafíos con sus demás compañeros a través de adivinanzas, acertijos.	X		X		X		
7	-Elige diferentes posibilidades frente a la elección de distintos recursos.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3. ORIGINALIDAD								
8	-Expresa ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas.	X		X		X		
9	-Propone alternativas novedosas/fantasiosas de juego.	X		X		X		
10	-Crea historias basadas en la imaginación y la fantasía.	X		X		X		
11	-Crea objetos novedosos a partir de su imaginación.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3. ELABORACIÓN								
12	-Formula preguntas de: ¿qué pasaría si...?	X		X		X		
13	-Elabora con sus propias palabras, historias creativas.	X		X		X		
14	-Expresa ideas para aclarar lo que no haya quedado claro.	X		X		X		

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**
Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. Harold R. Olivos Garcia DNI: 47025797
Especialidad del validador: Psicopedagogo
19 de Diciembre del 2022

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Mg. Harold R. Olivos Garcia
Psicólogo
C.Ps. 21790
Apellidos y Nombres del experto
DNI N° 47025797.

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: VARIABLE CREATIVIDAD

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1. FLUIDEZ							
1	-Formula preguntas abiertas en diferentes momentos.	X		X		X		
2	-Desarrolla una Lluvia de ideas novedosas.	X		X		X		
3	-Dialoga con los demás, entablando conversaciones interesantes.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2. FLEXIBILIDAD	Si	No	Si	No	Si	No	
4	-Expresa diferentes estrategias para la solución de un problema.	X		X		X		
5	-Expresa ideas diversas en momentos de diálogo.	X		X		X		
6	-Propicia desafíos con sus demás compañeros a través de adivinanzas, acertijos.	X		X		X		
7	-Elige diferentes posibilidades frente a la elección de distintos recursos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3. ORIGINALIDAD	Si	No	Si	No	Si	No	
8	-Expresa ideas novedosas, imaginativas o fantásticas.	X		X		X		
9	-Propone alternativas novedosas/fantásticas de juego.	X		X		X		
10	-Crea historias basadas en la imaginación y la fantasía.	X		X		X		
11	-Crea objetos novedosos a partir de su imaginación.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3. ELABORACIÓN							
12	-Formula preguntas de: ¿qué pasaría si...?	X		X		X		
13	-Elabora con sus propias palabras, historias creativas.	X		X		X		
14	-Expresa ideas para aclarar lo que no haya quedado claro.	X		X		X		

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**
Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. Karen J. Flores Pardo **DNI: 43875170**
Especialidad del validador: Docente
19 de Diciembre del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


 DIRECCIÓN GENERAL
 DE ASESORIA TÉCNICA

Apellidos y Nombres del experto
 DNI N°

FLORES PARDO KAREN J.
 43875170.

Firma del Experto Informante.

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: VARIABLE CREATIVIDAD



Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1. FLUIDEZ								
1	-Formula preguntas abiertas en diferentes momentos.	X		X		X		
2	-Desarrolla una Lluvia de ideas novedosas.	X		X		X		
3	-Dialoga con los demás, entablando conversaciones interesantes.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2. FLEXIBILIDAD								
4	-Expresa diferentes estrategias para la solución de un problema.	X		X		X		
5	-Expresa ideas diversas en momentos de diálogo.	X		X		X		
6	-Propicia desafíos con sus demás compañeros a través de adivinanzas, acertijos.	X		X		X		
7	-Elige diferentes posibilidades frente a la elección de distintos recursos.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3. ORIGINALIDAD								
8	-Expresa ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas.	X		X		X		
9	-Propone alternativas novedosas/fantasiosas de juego.	X		X		X		
10	-Crea historias basadas en la imaginación y la fantasía.	X		X		X		
11	-Crea objetos novedosos a partir de su imaginación.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3. ELABORACIÓN								
12	-Formula preguntas de: ¿qué pasaría si...?	X		X		X		
13	-Elabora con sus propias palabras, historias creativas.	X		X		X		
14	-Expresa ideas para aclarar lo que no haya quedado claro.	X		X		X		

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**
Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Andrea Peña Adrianzen DNI: 71631878
Especialidad del validador: Docente
19 de Diciembre del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Stamp: Andrea Peña Adrianzen, EDUCACIÓN

Firma del Experto Informante.

Anexo 4: Confiabilidad del instrumento

CREATIVIDAD - PRUEBA PILOTO															
CODIGO	Fluidez			Flexibilidad				Originalidad				Elaboración			TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
4	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	4
5	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	10
6	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
7	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	6
8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12
9	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	5
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
11	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	11
12	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	6
TOTALES	9	8	8	11	6	8	8	7	9	8	8				8
p	0.6	0.53	0.53	0.73	0.4	0.53	0.53	0.47	0.6	0.53	0.53				0.53
q	0.4	0.47	0.47	0.27	0.6	0.47	0.47	0.53	0.4	0.47	0.47				0.47
p*q	0.24	0.25	0.25	0.2	0.24	0.25	0.25	0.25	0.24	0.25	0.25				0.25

FORMULAS
COEFICIENTE DE KUBER - KRASNER (KR20)
 Se utiliza para pruebas dicotómicas, es similar al coeficiente de Cronbach. Por ejemplo:
 Si = 1
 No = 0

$$Cofiabilidad = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum P_i^2}{k} \right)$$

 Coeficiente de Correlación Magnitud
 0.70 a 1.00 Muy fuerte
 0.50 a 0.69 Sustancial
 0.30 a 0.49 Moderada
 0.10 a 0.29 Baja
 0.01 a 0.09 Despreciable

Se observa que la fiabilidad del KR-20 es de 0.895 siendo este un nivel de fiabilidad muy fuerte, lo que significa que el instrumento es bueno y apto para ser aplicado a la muestra de estudio

Anexo 5: Consentimientos informados

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio:

.....
.....
.....
.....

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:
..... Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

.....
.....
.....
.....

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 aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

Costos y/ o compensación:

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

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 Ángeles de Chimbote, correo:.....

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.

Nombres y Apellidos

N° DNI
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos

Investigador

Fecha y Hora

Anexo 7: Evidencias de ejecución

Solicitud del colegio

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

SOLICITA: Permiso para desarrollar mi proyecto de
Investigación de tesis.

**SEÑOR DIRECTOR(A) DE LA LE.I N° 38379 JOSÉ MARÍA EGUREN DE
TAMBO LA MAR.
SD.**

Yo. CARDENAS TAIPE, Fiorella Lillie Identificada
con DNI N° 47405003 domiciliada en Urb. Sector
Educación Mza. "C" Lte. 03 Distrito de Ayacucho, ante
Ud., con el debido respeto me presento y expongo lo
siguiente:

Que, en mi condición de **estudiante de taller de tesis
de titulación** con código de matrícula n° 3107152036 de la **Universidad Católica Los
Ángeles De Chimbote; facultad de derecho y humanidades escuela profesional de
educación inicial**, solicito que me acceda permiso para ingresar a la institución que Ud.
preside para aplicar y ejecutar mi cuestionario e instrumentos de aplicación del proyecto
de tesis titulada **Juego libre en los sectores para mejorar la creatividad de niños y
niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren,
distrito Tambo, provincia La Mar, Ayacucho.**

POR LO EXPUESTO:

Ruego a Usted acceder a mi solicitud, por ser de necesidad.

Ayacucho, 28 de junio de 2023.

Atentamente,



Fiorella Lillie
.....
Fiorella Lillie, CARDENAS TAIPE
DNI N° 47405003



EL QUE SUSCRIBE, EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 38379 "JOSÉ MARÍA EGUREN" OTORGA LA SIGUIENTE:

**CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS
DE INVESTIGACIÓN DE TESIS**




Por la presente hago CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS de la investigación de tesis titulada "JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 38379 JOSÉ MARÍA EGUREN DISTRITO TAMBO, PROVINCIA LA MAR, AYACUCHO - 2023", aplicada por la estudiante de taller de tesis FIORELLA LILLIE CARDENAS TAIFE, durante las fechas 03 de julio hasta el 21 de julio 2023, cumpliendo así con los parámetros de investigación a sus respectivas variables, así mismo bajo el respaldo del Código de Ética de Investigación.

Ayacucho, 21 de julio del 2023.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1
“Creamos nuestros juguetes”

FECHA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS				RECURSOS
		DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar			
	ACTIVIDADES PERMANENTES	Control del cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto, rezo				Cartel de Asistencia, Responsabilidades
	HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>1. Planificación: Los niños y la docente se sientan en el suelo para dialogar sobre: el tiempo, espacio, normas durante el juego, los niños eligen a qué jugar, con qué y con quiénes.</p> <p>2. Organización: Distribución libre en los sectores de sus preferencias.</p> <p>3. Ejecución o desarrollo: Los niños negocian el uso de los juguetes, roles que representarán. Juego libre de manera autónoma.</p> <p>4. Orden: Los niños guardan los juguetes contribuyendo con el orden del aula.</p> <p>5. Socialización: Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron</p> <p>6. Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron.</p>				Sectores del aula
	DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
		Comunicación	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana	
		“creamos nuestros juguetes”				
		<p>Propósito Los niños comentan de acuerdo a sus intereses</p> <p>Motivación: Se motivará mediante un cuento.</p> <p>Saberes previos: Dialogamos con los niños planteando las interrogantes como, por ejemplo</p> <p>¿Qué observaron?</p> <p>¿Qué le gusta a Juan?</p> <p>¿Qué paso con Juan?</p> <p>¿Quién le ayudo?</p>				Papelote Hojas pintura

		<p>¿A Ustedes algún momento le paso lo mismo? Problematicación: ¿Qué pasaría si no vamos donde alguien que nos cure? DESARROLLO: Gestión y acompañamiento Antes del discurso: ¿Preguntamos cuando están enfermos o les pasa algo quien los cura? Durante el discurso: Los niños comentan sus experiencias y mencionan donde podemos ir si nos accidentamos o estamos enfermos y que materiales podemos usar para ello, se observa una caja conteniendo yerbas curativas y otros materiales de botiquín, realizamos una infusión con una yerba y lo toman, se menciona para que lo tomamos. Después del discurso: Se les comentan sobre la exposición CIERRE: Evaluación Utilizando preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Para qué nos servirá? ¿Les gustó?</p>	
ACTIVIDADES PERMANENTES		<p style="text-align: center;"> ASEO - REFRIGERIO - RECREO    </p>	<p>Agua Jabón Papel toalla Lonchera Patio</p>




EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático			Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos		
		Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana			Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.		
		A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2
“Conociendo al papá trabajador”

FECHA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS				RECURSOS
	DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar				Alimentos del desayuno escolar
	ACTIVIDADES PERMANENTES	Control del cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto, rezo				Cartel de Asistencia, Responsabilidades
	HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>1. Planificación: Los niños y la docente se sientan en el suelo para dialogar sobre: el tiempo, espacio, normas durante el juego, los niños eligen a qué jugar, con qué y con quiénes.</p> <p>2. Organización: Distribución libre en los sectores de sus preferencias.</p> <p>3. Ejecución o desarrollo: Los niños negocian el uso de los juguetes, roles que representarán. Juego libre de manera autónoma.</p> <p>4. Orden: Los niños guardan los juguetes contribuyendo con el orden del aula.</p> <p>5. Socialización: Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron</p> <p>6. Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron.</p>				Sectores del aula
	DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
		Comunicación	Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas.	Utiliza vocabulario de uso frecuente.	
		“Conociendo al papá trabajador”				
		<p>INICIO: Problematicación, propósito, motivación, recojo de saberes previos Mostrare la imagen de un papá y preguntare ¿Quién es? ¿Qué actividades realiza mamá en casa? ¿Cómo ayudan a mamá en casa? ¿Qué pasaría si papá no trabaja? Informare a los niños que hoy visitaremos algunos oficios que papá realiza.</p> <p>DESARROLLO: Gestión y acompañamiento Antes del discurso: Los niños se sientan en su sitio y recuerdan las normas de convivencia. Durante el discurso: Los niños mencionan toda la actividad que realiza papá en casa y en su trabajo se ira anotando en un papelote.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentamos que hacemos en casa para ayudar. 				Papelote Hojas Pintura

		<ul style="list-style-type: none"> Nos preparamos para ir de visita a algunos oficios de que realiza papá recordamos las normas de comportamiento fuera de jardín. Cuando llegamos a algunos lugares que trabaja los papás, saludamos y observamos cada una de las actividades que realiza ¿Qué actividades realiza papá? ¿Cómo lo hizo? ¿Qué materiales utilizo? Aprovechamos para entrevistar a algunos trabajadores en ese momento ¿Cómo se llama? ¿Qué hace? <p>Después del discurso:</p> <ul style="list-style-type: none"> En el aula comentamos sobre la visita. Cada niño colorea a un papá. <p>CIERRE: Evaluación Utilizando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que mas te gusto?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿En qué puede mejorar?</p>	
ACTIVIDADES PERMANENTES		<p style="text-align: center;">ASEO - REFRIGERIO - RECREO</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>	<p>Agua Jabón Papel toalla Lonchera Patio</p>


EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	CAPACIDAD: Expresa con claridad sus ideas.			CAPACIDAD: Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.		
		INDICADOR: Utiliza vocabulario de uso frecuente.					
		A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3
“Aprendemos una poesía a papá”

FECHA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS				RECURSOS
	DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar				Alimentos del desayuno escolar
	ACTIVIDADES PERMANENTES	Control del cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto, rezo				Cartel de Asistencia, Responsabilidades
	HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>1. Planificación: Los niños y la docente se sientan en el suelo para dialogar sobre: el tiempo, espacio, normas durante el juego, los niños eligen a qué jugar, con qué y con quiénes.</p> <p>2. Organización: Distribución libre en los sectores de sus preferencias.</p> <p>3. Ejecución o desarrollo: Los niños negocian el uso de los juguetes, roles que representarán. Juego libre de manera autónoma.</p> <p>4. Orden: Los niños guardan los juguetes contribuyendo con el orden del aula.</p> <p>5. Socialización: Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron</p> <p>6. Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron.</p>				Sectores del aula
	DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
		Comunicación	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	
		“Aprendemos una poesía a papá”				
		<p>INICIO: Problemатización, propósito, motivación, recojo de saberes previos Se despertará el interés de los niños y niñas con imagen el cual contendrá imágenes referidos al papá, luego se preguntará ¿Qué observamos? ¿Qué había dentro de la caja? ¿Qué podemos hacer para papá con las imágenes que observamos? ¿Quiéren mucho a su papá? ¿Qué pasaría si papá no trabaja?</p>				Papelote Imágenes Plumones

		<p>DESARROLLO: Gestión y acompañamiento</p> <p>Antes del discurso: Se le pide a los niños colocarse en un semicírculo para la realización de la actividad.</p> <p>Durante el discurso: Los niños y niñas escuchan unas frases a papá, luego se presentara en un papelote una POESÍA a papá con lectura de imágenes.</p> <p>Juntamente con todos los niños y niñas exclamamos la poseía a papá con gestos y movimientos.</p> <p>Durante el discurso: Se le menciona que papá es muy importante por ello debemos de recitar con mucha alegría para que se sienta feliz.</p> <p>CIERRE: Evaluación: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿En qué tuviste dificultad?</p>	
ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>ASEO - REFRIGERIO - RECREO</p>   	<p>Agua Jabón Papel toalla Lonchera Patio</p>	

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	CAPACIDAD: Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.			CAPACIDAD: Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos.		
		INDICADOR: Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.			INDICADOR: Relaciona algunos materiales y herramientas con posibles usos, lo elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad de garabatear, pintar, modelar.		
		A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4
“Jugamos con los materiales de los sectores”

FECHA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS				RECURSOS
	DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar				Alimentos del desayuno escolar
	ACTIVIDADES PERMANENTES	Control del cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto, rezo				Cartel de Asistencia, Responsabilidades
	HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>1. Planificación: Los niños y la docente se sientan en el suelo para dialogar sobre: el tiempo, espacio, normas durante el juego, los niños eligen a qué jugar, con qué y con quiénes.</p> <p>2. Organización: Distribución libre en los sectores de sus preferencias.</p> <p>3. Ejecución o desarrollo: Los niños negocian el uso de los juguetes, roles que representarán. Juego libre de manera autónoma.</p> <p>4. Orden: Los niños guardan los juguetes contribuyendo con el orden del aula.</p> <p>5. Socialización: Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron</p> <p>6. Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron.</p>				Sectores del aula
	DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
		Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Emplea procedimientos e instrumentos para ampliar reducir, girar y construir formas.	
		“ Jugamos con los materiales de los sectores ”				
		<p>INICIO: Problematicación, propósito, motivación, recojo de saberes previos</p> <p>Motivación: La docente presenta diferentes materiales como: Latas, juegos de memoria, rompecabezas,</p>				Papelote Imágenes Plumones

	<p>cocinitas.</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 de los sectores Acuerdos compartir los materiales que se les va proporcionar.</p> <p>DESARROLLO: Gestión y acompañamiento</p> <p>Planteamiento del problema 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 Los niños y niñas exploran los diferentes materiales de los sectores, mientras la docente observa haciendo estas preguntas: ¿Qué material utilizarán? 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.</p> <p>Reflexión Los niños observan cómo quedaron sus trabajos y se manifiestan que no les gustó que dificultades hubo.</p> <p>Transferencia La docente pide a los niños que dibujen lo que más les gustó.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Metacognición ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó jugar con los objetos de los sectores?</p>	
--	---	--




EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	CAPACIDAD: Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.			CAPACIDAD: Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos.		
		INDICADOR: Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.			INDICADOR: Relaciona algunos materiales y herramientas con posibles usos, lo elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad de garabatear, pintar, modelar.		
		A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5
Conozco mi nombre

FECHA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS				RECURSOS
		DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar			
	ACTIVIDADES PERMANENTES	Control del cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto, rezo				Cartel de Asistencia, Responsabilidades
	HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>1. Planificación: Los niños y la docente se sientan en el suelo para dialogar sobre: el tiempo, espacio, normas durante el juego, los niños eligen a qué jugar, con qué y con quiénes.</p> <p>2. Organización: Distribución libre en los sectores de sus preferencias.</p> <p>3. Ejecución o desarrollo: Los niños negocian el uso de los juguetes, roles que representarán. Juego libre de manera autónoma.</p> <p>4. Orden: Los niños guardan los juguetes contribuyendo con el orden del aula.</p> <p>5. Socialización: Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron</p> <p>6. Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron.</p>				Sectores del aula
	DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
		Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujetos de derecho y tiene deberes.	Expresa su molestia frente a situaciones que le afectan Pide que lo llame por su nombre.	
		<p align="center">“Conozco mi nombre”</p> <p>INICIO: <u>Propósito:</u> Les informaremos a los niños y niñas que hoy conversaremos sobre los nombres de cada uno de ellos <u>Motivación:</u> A medida que van viniendo los niños preguntaremos cuál es su nombre y escribimos y conocemos como solaperas en su pecho. <u>Saberes previos:</u> Dialogamos con los niños planteando las interrogantes como por Ejemplo: ¿Qué observan?, ¿Qué dicen en sus solaperas?, ¿Para qué le puse las solaperas?, ¿Todos tiene</p>				Papelote Hojas pintura

		<p>Nombre?</p> <p>Problematización: ¿Qué pasaría si no tendrían nombre?</p> <p>BUSQUEDA DE INFORMACION: Cogemos una cartera y sacamos un DNI, la profesora lee todos los datos del DNI.</p> <p>La maestra pregunta a los niños si saben del por qué le pusieron el nombre que tienen, para luego sacar los sobres que enviaron sus padres que contiene del porque pusieron el nombre a su Hijo.</p> <p>TOMA DE DECISIONES: Los niños pregunta a sus padres de cómo se llaman y quien les puso sus nombres</p> <p>Evaluación: ¿Les gusto el trabajo de hoy día?</p> <p>¿Qué les pareció saber del porque papá o mamá le puso su nombre?</p>	
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p>		<p>ASEO - REFRIGERIO - RECREO</p>   	<p>Agua Jabón Papel toalla Lonchera Patio</p>

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	CAPACIDAD: Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujetos de derecho y tiene deberes			CAPACIDAD: Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes		
		INDICADOR: Expresa su molestia frente a situaciones que le afectan Pide que lo llame por su nombre			INDICADOR: Representa libremente con diversos materiales y menciona espontáneamente los significados de su representación		
		A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

Dramatizamos los que haceres de mamá

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITIRÁ EVALUAR
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explora y experimenta los lenguajes del arte. ✓ Aplica procesos creativos. ✓ Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.	Dramatiza los roles que desempeña mamá.
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS			MATERIALES
DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar			Alimentos del desayuno escolar
ACTIVIDADES PERMANENTES	Control de cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto rezo.			Cartel de asistencia, Responsabilidades
	PROPÓSITO: Informare a los niños que hoy dramatizaremos las labores de mamá.			
DESARROLLO DE UNIDAD DIDÁCTICA	DRAMATIZA LO QUE HACERES DE MAMÁ			Dibujos Sector hogar Crayolas
	<p>INICIO: Reunimos a los niños en asamblea sentaditos en media luna, entonare una canción a mamá, luego presentare imágenes de los roles que desempeña mamá ¿Observamos en los dibujos? ¿Qué hace mamá? ¿Qué es lo que más les gusta de los que haceres de mamá? ¿Les gustaría jugar a dramatizar las cosas que mamá hace?</p> <p>DESARROLLO: Previamente en asamblea proponemos nuestras normas para una buena convivencia, juegan en grupos en el sector hogar a dramatizar los trabajos que mamá realiza, luego colorean algunos dibujos relacionados a los trabajos de mamá</p> <p>CIERRE: Evaluación</p> <p>Utilizando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? Dialogan en casa sobre la visita.</p> <p>Reflexión: ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>			

<p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p>	<p>ASEO</p> 	<p>-</p>	<p>REFRIGERIO</p> 	<p>-</p>	<p>RECREO</p> 	<p>Agua Jabón Papel toalla Lonchera patio</p>
---	--	----------	---	----------	--	---

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	CAPACIDAD: Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujetos de derecho y tiene deberes			CAPACIDAD: Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes		
		INDICADOR. Expresa su molestia frente a situaciones que le afectan Pide que lo llame por su nombre					
		A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7
Elaboramos un regalo a mamá

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITIRÁ EVALUAR
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explora y experimenta los lenguajes del arte. ✓ Aplica procesos creativos. ✓ Socializa sus procesos y proyectos. 	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja.	Elabora un regalo para mamá.
ENFOQUE TRANSVERSAL		ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	MATERIALES
DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar	Alimentos del desayuno escolar
ACTIVIDADES PERMANENTES	Control de cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto rezo.	Cartel de asistencia, Responsabilidades
	PROPÓSITO: Informare a los niños que hoy elaboraremos un regalo a mamá.	
DESARROLLO DE UNIDAD DIDÁCTICA	<p style="text-align: center;">ELABORAMOS UN REGALO A MAMÁ</p> <p>INICIO: Reunimos a los niños en asamblea sentaditos en media luna, entonare una canción a mamá, luego les preguntare que podríamos darle a mamá en sus día ¿Qué le gustaría a ella que le regalen? ¿Cómo podríamos conseguir el regalo a mamá?</p> <p>DESARROLLO: Previamente en asamblea proponemos nuestras normas para una buena convivencia, dialogamos sobre que regalo podríamos elaborar para mamá, que materiales necesitamos, como lo podemos hacer, quien nos puede ayudar.</p> <p>CIERRE: Evaluación</p> <p>Utilizando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? Dialogan en casa sobre la visita.</p>	Bajalenguas Goma Tempera Esponja Cartulina Fotografía

	Reflexión: ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?	
--	---	--

ACTIVIDADES PERMANENTES	<p>ASEO - REFRIGERIO - RECREO</p>   	<p>Agua Jabón Papel toalla Lonchera patio</p>
------------------------------------	---	---

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

Agrupamos por color

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITIRÁ EVALUAR
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procesamiento de estimación y cálculo. 	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que los sirven para algún fin. Y dejar algunos elementos sueltos.	Agrupar los chapitas por color.

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	MATERIALES
DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar	Alimentos del desayuno escolar
ACTIVIDADES PERMANENTES	Control de cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto rezo.	Cartel de asistencia, Responsabilidades
	PROPÓSITO: Informare a los niños que hoy jugaremos a agrupar los chapitas por color	
DESARROLLO DE UNIDAD DIDÁCTICA	<p style="text-align: center;">AGRUPAMOS POR COLOR</p> <p>INICIO: Reunimos a los niños en asamblea sentaditos en media luna, les presentare el envase con los chapitas de colores y les preguntaré ¿Qué hay en el envase? ¿Para qué nos servirán los chapitas? ¿Jugaron antes con chapitas? ¿Dónde? ¿Qué podemos hacer con los chapitas? ¿Cómo podríamos jugar?</p> <p>DESARROLLO: Previamente en asamblea proponemos nuestras normas para una buena convivencia, les diré a los niños que hoy traje globos para poder jugar, se les entrega los globos de color azul y rojo, primero juegan libremente y después se les pide que se junten o agrupen los que tiene globos rojos y los que tiene globos azules, se les pregunta ¿Qué hicimos con los globos? ¿Quiénes se juntaron o se agruparon? ¿Por qué se agrupan? Luego se le entrega a cada mesa los chapitas para que puedan hacer libremente sus agrupaciones, verbalizan su trabajo y lo plasman a través del dibujo.</p> <p>CIERRE: Evaluación</p>	Chapitas de colores Globos Papel Lápiz Crayolas

	<p>Utilizando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?</p> <p>Dialogan en casa sobre la visita.</p> <p>Reflexión: ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>	
--	---	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9
Agrupamos usando cuantificadores muchos – pocos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITIRÁ EVALUAR
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procesamientos de estimación y cálculo. 	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “pesa poco”, “un ratito” en situaciones cotidianas.	Expresa la comparación que observa al agrupar objetos. Muchos – pocos.

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	MATERIALES
DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar	Alimentos del desayuno escolar
ACTIVIDADES PERMANENTES	Control de cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto rezo.	Cartel de asistencia, Responsabilidades
	PROPÓSITO: Informare a los niños que aprendemos a utilizar los cuantificadores muchos – pocos cuando agrupamos objetos de nuestro entorno.	
DESARROLLO DE UNIDAD DIDÁCTICA	<p style="text-align: center;">AGRUPAMOS USANDO CUANTIFICADORES MUCHOS – POCOS</p> <p>INICIO: Reunimos a los niños en asamblea sentaditos en media luna, les diré a los niños que iremos al aula de psicomotricidad y pediremos que exploren el espacio, que observen todo lo que hay preguntamos ¿Qué observan? ¿Qué materiales les gusta? ¿Par que servirá? ¿Con que material les gustaría jugar? ¿Cuántos cubos observaron? ¿Cuántas ula ula habrá? ¿Cuántas pelotitas vieron en la piscina de pelotas? Si queremos nombrar la cantidad de cosas que observamos ¿Qué palabras debemos utilizar</p> <p>DESARROLLO: Previamente en asamblea proponemos nuestras normas para una buena convivencia, dialogamos con los niños acerca de estas palabras y preguntamos ¿Qué significa que hay muchos? ¿Qué significa que hay pocos?</p>	Chapitas de colores Globos Papel Lápiz Crayolas

	<p>Decimos que vamos a descubrirlas recolecta algunos materiales del salón de aula. Muestran sus agrupaciones y las cuantifican. Representan gráficamente.</p> <p>CIERRE: Evaluación</p> <p>Utilizando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? Dialogan en casa sobre la visita.</p> <p>Reflexión: ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>	
--	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10
 “Secuencia de imágenes”

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITIRÁ EVALUAR
Comunicación	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Obtiene información del texto escrito. ✓ Infiere e interpreta información del texto escrito. ✓ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Dice de que tratara, como continuara o como terminara el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza	Realiza la secuencia de imágenes de un cuento.

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	MATERIALES
DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar	Alimentos del desayuno escolar
ACTIVIDADES PERMANENTES	Control de cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto rezo.	Cartel de asistencia, Responsabilidades
	PROPÓSITO: Informare a los niños ordenaremos la secuencia del cuento de los 3 chanchitos y el lobo.	
DESARROLLO DE UNIDAD DIDÁCTICA	<p style="text-align: center;">SECUENCIA DE IMÁGENES</p> <p>INICIO: Reunimos a los niños en asamblea sentaditos en media luna, les diré a los niños que primero hoy me levantara muy temprano me bañe, luego me cambie, tome mi desayuno, me lave los dientes y me vine a trabajar les preguntare que es lo que ellos hicieron primero, luego y por ultimo les narrare el cuento de los tres chanchitos y el lobo, a través de preguntas ¿Cómo se llama el cuento? ¿Quiénes participan del cuento? ¿Qué sucedió primero en el cuento? ¿Y luego? ¿Cómo termina el cuento? ¿Les gustaría narrar el cuento completo?</p> <p>DESARROLLO: Previamente en asamblea proponemos nuestras normas para una buena convivencia, se entrega a cada mesa las imágenes del cuento y los niños lo ordenan siguiendo la secuencia.</p> <p>CIERRE: Evaluación</p>	Cuento Imágenes Pizarra Plumón Papel Goma

	Utilizando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? Reflexión: ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?	
--	---	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11
“Decoramos nuestra aula para papá”

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITIRÁ EVALUAR
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explora y experimenta los lenguajes del arte. ✓ Aplica procesos creativos. ✓ Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Disfruta técnicas gráfico plásticas para decorar el aula para papá.

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	MATERIALES
DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar	Alimentos del desayuno escolar
ACTIVIDADES PERMANENTES	Control de cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto rezo.	Cartel de asistencia, Responsabilidades
	PROPÓSITO: Informare a los niños que hoy formaremos decoraremos el aula por el día del padre	
DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	<p align="center">DECORAMOS NUESTRA AULA PARA PAPÁ</p> <p>INICIO: Reunimos a los niños en asamblea sentaditos les preguntare algunas de papá y entonare la canción “Para papá” ¿Qué podemos observar? ¿A quién va dedicada la canción? ¿Por qué cantamos a papá? ¿Cómo es papá? ¿Qué hace papá? Que le gusta a papá? Te gustaría ser como papá?</p> <p>DESARROLLO: Previamente en asamblea proponemos nuestras normas para una buena convivencia, como podríamos decorar el aula por el día de papá, anotamos las opiniones en la pizarra, elegimos lo que haremos, los materiales y trabajamos por grupos, luego los niños exponen los trabajos y los ubican en la parte externa para ser visualizados.</p> <p>CIERRE: Evaluación Utilizando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? Dialogan en casa sobre la visita.</p> <p>Reflexión: ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>	Cartulina Goma Papel de colores Papel crepe Crayones Tempera

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	MATERIALES
DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar	Alimentos del desayuno escolar
ACTIVIDADES PERMANENTES	Control de cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto rezo.	Cartel de asistencia, Responsabilidades
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planificación: Los niños y la docente se sientan en el suelo para dialogar sobre: el tiempo, espacio, normas durante el juego, los niños eligen a qué jugar, con qué y con quiénes. 2. Organización: Distribución libre en los sectores de sus preferencias. 3. Ejecución o desarrollo: Los niños negocian el uso de los juguetes, roles que representarán. Juego libre de manera autónoma. 4. Orden: Los niños guardan los juguetes contribuyendo con el orden del aula. 5. Socialización: Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. 6. Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. 	Sectores de aula

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12
“Dramatizamos los trabajos de papá”

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITIRÁ EVALUAR
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explora y experimenta los lenguajes del arte. ✓ Aplica procesos creativos. ✓ Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Dramatizamos los trabajos de papá.

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	MATERIALES
DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar	Alimentos del desayuno escolar
ACTIVIDADES PERMANENTES	Control de cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto rezo.	Cartel de asistencia, Responsabilidades
	PROPÓSITO: Informare a los niños que hoy dramatizaremos los trabajos de papá	
DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	<p style="text-align: center;">DRAMATIZAMOS LOS TRABAJOS DE PAPÁ</p> <p>INICIO: Reunimos a los niños en asamblea sentaditos en media luna les mostrare una lámina de algunos trabajos que realiza papá luego se les hace preguntas ¿Qué se observa en la lámina? ¿Qué hace cada uno de ellos? ¿Quién realiza este trabajo? ¿Qué trabajo realiza tu papá? ¿Qué utiliza papá para trabajar? ¿Cómo trabaja papá? ¿Les gustaría jugar a los trabajos de papá?</p> <p>DESARROLLO: Previamente en asamblea proponemos nuestras normas para una buena convivencia, luego a través de preguntas nos organizamos para poder elegir los materiales y el lugar para realizar la dramatización, luego por grupos los niños van dramatizando trabajos de papá. Luego se le entrega una hoja para colorear a papá</p> <p>CIERRE: Evaluación Utilizando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? Dialogan en casa sobre la visita.</p> <p>Reflexión: ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>	Sector hogar Sector construcción Papel Crayones

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	MATERIALES
DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar	Alimentos del desayuno escolar
ACTIVIDADES PERMANENTES	Control de cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto rezo.	Cartel de asistencia, Responsabilidades
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planificación: Los niños y la docente se sientan en el suelo para dialogar sobre: el tiempo, espacio, normas durante el juego, los niños eligen a qué jugar, con qué y con quiénes. 2. Organización: Distribución libre en los sectores de sus preferencias. 3. Ejecución o desarrollo: Los niños negocian el uso de los juguetes, roles que representarán. Juego libre de manera autónoma. 4. Orden: Los niños guardan los juguetes contribuyendo con el orden del aula. 5. Socialización: Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. 6. Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. 	Sectores de aula

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13
“Elaboramos una sorpresa a papá”

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITIRÁ EVALUAR
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explora y experimenta los lenguajes del arte. ✓ Aplica procesos creativos. ✓ Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Elabora un regalo a papá
ENFOQUE TRANSVERSAL		ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	MATERIALES
DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar	Alimentos del desayuno escolar
ACTIVIDADES PERMANENTES	Control de cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto rezo.	Cartel de asistencia, Responsabilidades
	PROPÓSITO: Informare a los niños que hoy elaboraremos un regalo para papá	
DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	<p align="center">ELABORAMOS UNA REGALO A PAPÁ</p> <p>INICIO: Reunimos a los niños en asamblea sentaditos en media luna, entonare la canción a papá, y mostrándoles una caja de regalo les preguntare ¿Qué podríamos regalarle a papá en su día? ¿Qué le gustaría de regalo a papá? ¿Lo podremos comprar? ¿Qué podemos hacer para regalarle a papá? ¿Les gustaría elaborar un regalito a papá?</p> <p>DESARROLLO: Previamente en asamblea proponemos nuestras normas para una buena convivencia, dialogamos sobre que regalo podríamos elaborar a papá, que materiales necesitamos, como lo podemos hacer, quien nos puede ayudar, los niños seleccionan los materiales necesarios y elaboran el regalo para sus papás, los niños exponen sus trabajos.</p> <p>CIERRE: Evaluación Utilizando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? Dialogan en casa sobre la visita.</p> <p>Reflexión: ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>	Bajalenguas Goma Tempera Esponja Cartulina Fotografía

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos con papá

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITIRÁ EVALUAR
Personal Social	Construye su identidad.	✓ Se valora a si mismo ✓ Autorregula sus emociones	Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos.	Identifica a papá como miembro importante de sus familias.
ENFOQUE TRANSVERSAL		ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	MATERIALES
DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar	Alimentos del desayuno escolar
ACTIVIDADES PERMANENTES	Control de cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto rezo.	Cartel de asistencia, Responsabilidades
	PROPÓSITO: Informare a los niños que hoy vendrán los papitos para verlos jugar y disfrutar de la actuación por su día.	
DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	<p align="center">JUGAMOS CON PAPÁ</p> <p>INICIO: Reunimos a los niños en asamblea sentaditos en media luna, les presentare el regalo para papá que ellos prepararon y les preguntare ¿Par quien será este regalo? ¿De quién es su día? ¿Quiénes vendrán hoy al jardín? ¿A que vendrán los papitos al jardín? ¿Por qué festejamos a papá? ¿Qué hace papá por nosotros? ¿Cómo agradecemos todo lo que hace papá? ¿Les gustaría jugar con papá? ¿Qué podemos jugar con papá?</p> <p>DESARROLLO: Previamente en asamblea proponemos nuestras normas para una buena convivencia, se les explica a los niños que hoy los papás jugaran en el jardín y participaran de una gimkana y que para ello necesitamos de algunos materiales, presentamos los materiales y de que trata el juego en el que participaran los papás. Los niños participan con alegría en la gimkana y actuación por el día del padre entonando una canción.</p> <p>CIERRE: Evaluación</p>	USB Equipo Mesas Sillas Biberones Frutas, etc.

	<p>Utilizando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? Dialogan en casa sobre la visita.</p> <p>Reflexión: ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>	
--	--	--

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	MATERIALES
DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar	Alimentos del desayuno escolar
ACTIVIDADES PERMANENTES	Control de cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto rezo.	Cartel de asistencia, Responsabilidades
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planificación: Los niños y la docente se sientan en el suelo para dialogar sobre: el tiempo, espacio, normas durante el juego, los niños eligen a qué jugar, con qué y con quiénes. 2. Organización: Distribución libre en los sectores de sus preferencias. 3. Ejecución o desarrollo: Los niños negocian el uso de los juguetes, roles que representarán. Juego libre de manera autónoma. 4. Orden: Los niños guardan los juguetes contribuyendo con el orden del aula. 5. Socialización: Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. 6. Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. 	Sectores de aula

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

Implementamos nuestros sectores para desarrollo de la creatividad

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITIRÁ EVALUAR
Comunicación	Se comunica en lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Obtiene información del texto oral. ✓ Interfiere e interpreta información del texto oral. ✓ Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. ✓ Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. ✓ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. ✓ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Expresa sus necesidades emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: Informar, Pedir, convencer o agradecer.	Marra la experiencia de la visita al carpintero
ENFOQUE TRANSVERSAL		ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	MATERIALES
DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar	Alimentos del desayuno escolar
ACTIVIDADES PERMANENTES	Control de cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto rezo.	Cartel de asistencia, Responsabilidades
	PROPÓSITO: Informare a los niños que hoy visitaremos al carpintero para conocer más sobre su trabajo.	
DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	VISITAMOS AL CARPINTERO INICIO: Reunimos a los niños en asamblea sentaditos en media luna, les diré a los niños que encontré una de nuestra silla rota y me pareció que podíamos arreglarlo, luego cantare la canción del carpintero, preguntare a los niños ¿Quién es el carpintero? ¿Qué sabemos del carpintero? ¿Alguien conoce algún carpintero? ¿El carpintero podrá arreglar la silla rota? ¿Cómo creen que lo puede arreglar? ¿Les gustaría visitar al carpintero y preguntarle si puede arreglar la silla?	Silla rota Carpintero Papel Crayones

	<p>DESARROLLO: Previamente en asamblea proponemos nuestras normas de convivencia, preguntare a los niños ¿Qué creen que encontraremos en nuestra visita? Anotamos sus opiniones en la pizarra ¿Cómo debemos ir por la calle? ¿Cómo debe ser nuestro comportamiento durante nuestra visita? en la vista los niños observan al carpintero, su trabajo, las herramientas que utiliza y hacen algunas preguntas, de retorno en el aula los niños expresan y llegan a la conclusión de cómo trabaja el carpintero, que herramientas utiliza y si puede arreglar la silla rota del salón, narran la experiencia de su visita, colorean al carpintero.</p> <p>CIERRE: Evaluación Utilizando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? Dialogan en casa sobre la visita.</p> <p>Reflexión: ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>	
--	---	--

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	MATERIALES
DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar	Alimentos del desayuno escolar
ACTIVIDADES PERMANENTES	Control de cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto rezo.	Cartel de asistencia, Responsabilidades