



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE
CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL PARTICULAR SAGRADA FAMILIA DEL
DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN,
REGIÓN PUNO, AÑO 2018.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORA:

VERÓNICA PARRILLA QUISPE

ASESOR:

MGTR. CIRO MACHICADO VARGAS

JULIACA-PERÚ

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

**Dra. Mafalda Anastasia Zela Ilaita
PRESIDENTE**

**Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas
MIEMBRO**

**Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez
MIEMBRO**

**Mgtr. Ciro Machicado Vargas
ASESOR**

AGRADECIMIENTO

En primer lugar a Dios por darme la vida y por guiarme así el éxito.

A mi universidad ULADECH por permitirme ser parte de ella y abrirme las puertas de sus aulas y por brindarnos los docentes capacitados para nuestra formación profesional.

A mi asesor de mi proyecto de investigación Mgtr. Ciro Machicado Vargas por haberme brindado su capacidad y conocimiento y por toda su paciencia y orientación.

DEDICATORIA

Mi proyecto la dedico con mucho amor y cariño a mi madre Lucrecia Quispe que en paz descansen.

A mis tíos Elizabeth, Pablo por sus palabras de aliento para seguir adelante y cumplir mis metas.

A mis amigos y compañeros que sin esperar nada a cambio compartieron sus conocimientos, alegrías y tristezas y aquellas personas que han estado apoyándome durante este tiempo.

RESUMEN

Esta investigación está basada en el estudio de la creatividad. Su objetivo principal es determinar el desarrollo la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial particular Sagrada Familia del distrito de Juliaca, provincia de San Román, Región Puno, año 2018. Para esto se llevó acabo diferentes actividades, todas en relación a la creatividad. En la Institución Educativa Sagrada Familia se observó que hay poca creatividad en las actividades de aula, en la cual se utiliza poco la imaginación y la curiosidad intelectual ya que los docentes no fomentan la creatividad. Finalizamos este trabajo con la importancia de la creatividad durante la infancia, un niño con creatividad es un niño innovador con una personalidad. El tipo de investigación es cuantitativa nivel descriptivo simple, la población de estudio estuvo conformada por 21 niños de 5 años, la técnica que se utilizo fue la observación el instrumento fue TEST DE EVALUACION MATEMATICA TEMPRANA (TEMT). Para recopilar datos utilizamos el Microsoft Excel versión 10. De los resultados se obtiene lo siguiente según el pre test 8 estudiantes se encontraban en inicio, 11 estudiantes en proceso y 2 estudiantes en logro previsto, sin embargo, el pos test tenemos resultados satisfactorios porque 20 estudiantes se encuentran el logro previsto y solo 1 está en proceso de su aprendizaje. Se concluye que la creatividad es el mejor método para aprender de una manera divertida, haciendo que los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje.

Palabras claves: creatividad, aprendizaje, estudiante.

ABSTRACT

This research is based on the study of creativity. Its main objective is to determine the development of creativity in five-year-old boys and girls in the particular Initial Educational Institution Sagrada Familia in the Juliaca district, San Román province, Puno Region, year 2018. For this, different activities were carried out, all in relation to creativity. In the Sagrada Familia Educational Institution, it was observed that there is little creativity in classroom activities, in which imagination and intellectual curiosity are used little since teachers do not encourage creativity. We finish this work with the importance of creativity during childhood, a child with creativity is an innovative child with a personality. The type of research is quantitative, simple descriptive level, the study population consisted of 21 5-year-old children, the technique used was observation, the instrument was the EARLY MATHEMATICAL EVALUATION TEST (TEMT). To collect data, we used Microsoft Excel version 10. From the results, the following is obtained, according to the pre-test, 8 students were in the beginning, 11 students in process and 2 students in expected achievement, however, the post-test we have satisfactory results because 20 students are on target and only 1 is in the process of learning. It is concluded that creativity is the best method to learn in a fun way, making students the protagonists of their own learning.

Keywords: creativity, learning, student.

INDICE DE CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
INDICE DE CONTENIDO	vii
ÍNDICE DE GRAFICOS	ix
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
INDICE DE CUADROS	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	3
2.1 antecedentes de la creatividad	3
2.2 Bases teóricas	11
2.2.1 historia e la creatividad	11
2.3 La creatividad.....	12
2.4 Conceptos de la creatividad	14
2.5 Influencia de la creatividad	15
2.6 Fomentando la creatividad de profesores a alumnos creativos	16
2.7 Logros de aprendizaje	17
2.8 Indicadores de logro	18
2.8.1 Logro previsto (A).....	18
2.8.2 En proceso (B).....	18
2.8.3 En inicio (c).....	18
III. HIPÓTESIS	19
IV. METODOLOGÍA.....	19
4.1 Diseño de la Investigación	19

4.2 Población y Muestra.....	20
4.3 definición y operación de la variable e indicador	22
4.4 técnica de instrumento y recolección de datos	25
4.5 Observación.....	32
4.6 Plan de análisis.....	33
4.7 Matriz de consistencia.....	34
4.8 principios éticos	35
V. Resultados.....	39
5.1 resultados.....	39
5.2 análisis de resultados.....	54
VI. CONCLUSIÓN.....	56
VII. REFERENCIAS	57

ÍNDICE DE GRAFICOS

<i>Grafico 1. Nivel de creatividad de la aplicación de pre test</i>	39
<i>Grafico 2. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 1</i>	40
<i>Grafico 3. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 2.....</i>	41
<i>Grafico 4. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 3.....</i>	42
<i>Grafico 5. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 4.....</i>	43
<i>Grafico 6. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 5.....</i>	44
<i>Grafico 7. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 6.....</i>	45
<i>Grafico 8. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 7.....</i>	46
<i>Grafico 9. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 8.....</i>	47
<i>Grafico 10. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 9.....</i>	47
<i>Grafico 11. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 10.....</i>	48
<i>Grafico 12. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 11.....</i>	49
<i>Grafico 13. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 12.....</i>	50
<i>Grafico 14. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 13.....</i>	50
<i>Grafico 15. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 14.....</i>	51
<i>Grafico 16. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 15.....</i>	52
<i>Grafico 17. Nivel de creatividad del pos test.....</i>	53

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Nivel de creatividad de la aplicación de pre test</i>	39
<i>Tabla 2. Aplicación de la sesión de aprendizaje 1</i>	40
<i>Tabla 3. Aplicación de la sesión de aprendizaje 2</i>	41
<i>Tabla 4. Aplicación de la sesión de aprendizaje 3</i>	41
<i>Tabla 5. Aplicación de la sesión de aprendizaje 4</i>	42
<i>Tabla 6. Aplicación de la sesión de aprendizaje 5</i>	43
<i>Tabla 7. Aplicación de la sesión de aprendizaje 6</i>	44
<i>Tabla 8. Aplicación de la sesión de aprendizaje 7</i>	45
<i>Tabla 9. Aplicación de la sesión de aprendizaje 8</i>	46
<i>Tabla 10. Aplicación de la sesión de aprendizaje 9</i>	47
<i>Tabla 11. Aplicación de la sesión de aprendizaje 10</i>	48
<i>Tabla 12. Aplicación de la sesión de aprendizaje 11</i>	49
<i>Tabla 13. Aplicación de la sesión de aprendizaje 12</i>	49
<i>Tabla 14. Aplicación de la sesión de aprendizaje 13</i>	50
<i>Tabla 15. Aplicación de la sesión de aprendizaje 14</i>	51
<i>Tabla 16. Aplicación de la sesión de aprendizaje 15</i>	52
<i>Tabla 17. Nivel de creatividad del pos test</i>	53

INDICE DE CUADROS

<i>Cuadro 1. Número de estudiantes de la institución educativa inicial sagrada familia de la ciudad de Juliaca</i>	<i>21</i>
<i>Cuadro 2. Definición y operalización de la variable e indicadores.....</i>	<i>22</i>
<i>Cuadro 3. Matriz de consistencia</i>	<i>34</i>

I. INTRODUCCIÓN

García, f. (2014) dice que la sociedad espera que la educación prepare a los estudiantes para afrontar problemas, pero no se cumple con esa función sobre todo por los contenidos escolares se hallan muy separados a los problemas reales.

En el currículo nacional nos dice en los últimos años, el sistema educativo peruano viene realizando reformas en el Currículum Nacional, a pesar de ello, en las aulas aún se puede observar que las maestras mantienen un sistema de enseñanza tradicional y no se fomenta la creatividad en los niños de nivel inicial.

“La creatividad empieza en la mente y es impulsada por una fuerza irresistible que exige la expresión”, Logan y Logan, (citado por: Ridaio, 2005), además la creatividad es una capacidad natural de los niños ya que están en permanente interacción con el medio en que lo rodea, recibiendo permanentes estímulos, con una intención o propósitos definidos aunque se piensa que, para ser creativo es necesario tener un talento, esto no es cierto, porque cada persona es capaz de ser creativo y más los niños.

Para Frederik Bartlett, citado por Carrera Ruiz, (2011) la creatividad equivale a “un espíritu emprendedor, que se aparta del camino principal, rompe el molde, está abierto a la experiencia y permite que una cosa lleve a otra”.

El ministerio de Educación en el documento Rúbricas de Observación de aula para la evaluación del desempeño docente, en la rúbrica 3 se considera: Las actividades e interacciones que promueven efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico, en relación a la creatividad, las docentes no están promoviendo el desarrollo en los niños del nivel inicial, sintetizar la aplicación de la creatividad en

este nivel, saber si están fomentando la creación o imaginación dentro del aula mediante intervenciones de preguntas o juegos por los docentes de aula. Manual de aplicación MINEDU (2017)

Se considera que para desarrollar la creatividad se debe tener plena libertad según Manchen (1989).

La elección del tema creatividad en los niños (as) de educación inicial es para mejorar el método de aprendizaje que se debe potenciar y desarrollar en la niñez, también los materiales didácticos son muy importantes para su desarrollo cognitivo y emocional, ya que aprenden a explorar, disponer y cambiar con originalidad de diferente manera esto ayudará a formarlos y afrontar los diferentes retos en el entorno en que los rodea. Pero si en las aulas con los docentes no interactúan, de forma creativa con los alumnos y se sigue dictando clases de forma tradicional, esto hace que no imaginen ni desarrollen la creatividad.

Este proyecto surge de la línea de investigación el cual es la intervención educativa orienta al desarrollo del aprendizaje en la educación básica regular, siendo el tipo de investigación cuantitativo, nivel descriptivo y dentro del enfoque socio cognitivo, además el diseño es descriptivo, con una población intencionada de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial particular Sagrada Familia. Muestra estará conformada por 8 niños y 13 niñas de 5 años de edad de la Institución. Educativa. Inicial sagrada familia. Un total de 21 alumnos.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 antecedentes de la creatividad

Según Ballesteros, (2012 – 2013). En su tesis titulado estudio sobre la creatividad infantil, afirma que este es un estudio sobre la creatividad. Ha sido llevado a cabo con alumnos de la primera etapa de infantil. Su objetivo principal es conocer la habilidad creativa que presentan los alumnos en su primer año de escolarización. Para esto, se han llevado a cabo diferentes actividades, todas ellas relacionadas con la creatividad. El procedimiento para la recogida de datos que se ha empleado consiste en una tabla de registro que se ha ido completando durante las actividades. Después, se ha realizado una tabla de cada alumno con la información sobre el comportamiento que han tenido en cada una de las actividades. Para finalizar, concluimos demostrando la importancia de desarrollar la creatividad durante la etapa infantil. Un niño creativo es un niño con una gran personalidad, que se verá beneficiado en numerosos aspectos de la vida, tanto a la hora de tomar decisiones, como en sus relaciones sociales con otras personas de la sociedad.

Romeo, (2010). Nos comenta sobre su tesis titulado como la creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un centro educativo rural y uno urbano de Pereira. Que el presente trabajo partió del objetivo de describir el estado actual de la creatividad lúdica en 128 niños y niñas de 3 a 6 grado de un centro educativo rural y un centro educativo urbano de Pereira, se evaluaron con la prueba de imaginación creativa para determinar el estado de la creatividad lúdica, narrativa y gráfica. En cuanto a los resultados se encontraron diferencias significativas para el sexo femenino entre el centro educativo rural y urbano, en cuanto la creatividad narrativa y grafica no se encontraron

diferencias. En el caso del segmento poblacional existe una leve igualdad en términos de creatividad general, gráfica y narrativa. Por consiguiente, al interior de las categorías, el segmento rural sobresale en términos de creatividad general y sombras y color. Al mismo tiempo, se destaca el comportamiento de los niños de 6 grado escolar con respecto a los demás y se utiliza ANOVA para la correlación entre la edad y la creatividad general hallando una correlación ($r= 0.42$) moderada con tendencia positiva. Al interior de las edades se encontraron diferencias significativas en la edad de siete años con respecto a las edades (once años; $p= 0,030$, doce años; $p= 0,010$). Igualmente, para la edad de ocho años con respecto a las edades (nueve años; $p= 0,006$, once años; $p= 0,000$, doce años; $p= 0,000$, y trece años; $p= 0,017$). También se encontró una correlación ($r= 0.41$) moderada con tendencia positiva. Los factores que inciden sobre la cohibición o estímulo de la creatividad en cualquier ámbito se deben tanto a factores internos como externos, cantidad de inhibidores en el ambiente, un ambiente positivo o negativo, la funcionalidad familiar, el método de enseñanza y aprendizaje del centro educativo y la presión cultural. No obstante, la creatividad es una cualidad humana que se puede educar por medio de la recreación, que, a su vez, puede ser una estrategia útil para transmitir información a los estudiantes al interior o exterior del aula de clase.

Sosa, (2014- 2016). Nos comenta sobre su tesis titulada las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I n° 604 Talara – 2014 La presente investigación titulada las actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo orientado al desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 604 Talara – 2014 tenía como objetivo general determinar si la aplicación

de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo, orienta el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 604 – Talara – 2014 correspondiendo a una investigación explicativa, la cual se llevó a cabo para determinar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. Se realizó con 30 estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa N° 604 Talara 604 Talara en el año 2014, con la aplicación de pre test, donde los resultados fueron los siguientes: desarrollo del juego SI 65% y NO 35%, creatividad SI 53.3% y NO 46.7%, Movimiento SI 56.3% y NO 43.8%, Construcción SI 47.9% y NO 52.1%. Es así que a partir de estos resultados se realizaron 10 sesiones de aprendizajes. Luego se realizó un post test donde los resultados fueron los siguientes: Desarrollan los juegos SI 85.8% y NO 14.2%, creatividad SI 82.1% y NO 17.9%, movimientos SI 84.2%, NO 15.83%, construcción SI 82.5% y NO 17.

Campos, (21. 2015) En su tesis, que lleva por título implementación de un programa de creatividad matemática a través de resolución de problemas en educación primaria. Nos dice el presente trabajo estudia el desarrollo de la creatividad matemática a través de la resolución de problemas. Existe controversia en cuanto a la definición de creatividad en función de los autores que la definen. Por ello, a través de una revisión bibliográfica acerca de las bases teóricas de la creatividad se propone una definición homogénea del concepto de creatividad matemática, estableciendo al mismo tiempo una serie de premisas que fomenten el aprendizaje creativo de las matemáticas. El programa de intervención propuesto en este estudio se fundamenta en dichas bases teóricas y se materializa en un taller de resolución de problemas. Dicho taller se desarrolla en 8 sesiones con alumnos de tercero de primaria, a los que se les propone la resolución de problemas desde la perspectiva de la creatividad matemática. Tras la realización de la

intervención en el aula se llega a la conclusión de que la creatividad se puede desarrollar y que, una enseñanza matemática centrada en la creatividad favorece la resolución de problemas y aumenta la motivación y autoeficacia del niño.

Ovalle, A. (2015) en su tesis titulada como, metodología de rincones de aprendizaje para el fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático. Nos dice que, el niño y la niña se encuentran en constante desarrollo y los diferentes factores genéticos y ambientales influyen en el progreso cerebral y es a través de ello que se puede modelar la conducta, las emociones, la estructura física, las habilidades cognitivas y la personalidad esto permite que se adapte a su entorno y a los nuevos conocimientos, es por ello que la educación preprimaria es un pilar fundamental para el desarrollo de Guatemala.

Es en base a las necesidades encontradas dentro de la institución se desarrolló el proyecto educativo nombrado metodología de rincones de aprendizaje para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático el cual permitió la implementación del rincón de pensamiento lógico matemático para el desarrollo de las diferentes habilidades y destrezas de los niños y niñas de cuatro a seis años como medio de iniciación al proceso matemático ya que permite que las docentes trabajen con diferentes tipos de materiales y la utilización del juego como herramienta de enseñanza.

Mismo que beneficio a la Escuela Oficial de Párvulos del municipio de Salcajá, por medio de capacitación a las docentes, una guía de actividades de pensamiento lógico matemático que las docentes pondrán poner en práctica con los niños y las niñas de las diferentes etapas con las que laboran y poder así favorecer el desarrollo social, afectivo, cognitivo, físico y cultural al mismo tiempo que se garantiza la espontaneidad, libertad

y el placer, permitir así lograr desarrollar las competencias necesarias para la vida de los infantes.

Santa cruz, (26, 2015) en su tesis titulada como relación entre material educativo y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la institución educativa madre maría auxiliadora n°036 San Juan de Lurigancho-lima. Para que un niño ame e interiorice las matemáticas debe tener experiencias significativas positivas. Y esto solo se puede dar cuando él descubre lo importante y productivo que puede ser para su vida. Ya que desde cosas tan sencillas como comprar, jugar, medir, cantar, seleccionar, recitar, el niño podrá desarrollar habilidades de pensamiento lógico. Es por ello que con el diseño del presente proyecto se quiere lograr un objetivo, y ese es el de; desarrollar habilidades para el pensamiento de la lógica matemática en los niños de 3-4 años del hogar comunitario. Campanitas, por medio de estrategias didácticas, estos niños irán adquiriendo nociones y habilidades de: conteo, seriación, clasificación, desde actividades divertidas y sencillas que permitan iniciar un camino hacia lo matemático más adelante.

Las actividades fueron diseñadas para que los niños se diviertan aprendiendo, a través de; figuras, juegos, rompecabezas, manualidades. En el resultado final se pretende medir por medio de evaluaciones, como los niños aprendieron algo, a simplemente tuvieron avances significativos para su edad. Por último la representación de un pequeño drama o canción, que le dará un toque artístico, lleno de secuencias tanto numéricas como escénicas las cuáles serán interpretadas y presentadas por los niños a sus padres de familia, como cierre del desarrollo del proyecto.

Madera, (2013) en su tesis titulada como, "estrategias didácticas y logros de aprendizaje en niños de cinco años, Institución Educativa Inicial Victoria Barcia Boniffatti, Iquitos-2013" El estudio tuvo como objetivo general establecer la relación entre las variables, estrategias didácticas utilizadas por el docente en aula y el logro de aprendizaje de los niños y niñas, en el nivel de educación inicial de la Institución Educativa Inicial Barcia Boniffatti de la ciudad de Iquitos.

La metodología que se utilizó en la investigación es descriptiva-correlacional, ya que el propósito fue describir y correlacionar las variables en estudio, es decir; estrategias didácticas con logros de aprendizaje, mediante la aplicación de una encuesta cuestionario desarrollado por las docentes del turno mañana y tarde.

Los resultados del análisis bivariado, al analizar el nivel del logro de capacidad en el aprendizaje alcanzados por los estudiantes de cinco años de la I.E. Barcia Boniffatti en los turnos de la mañana y tarde después de la aplicación de Estrategias Didácticas en las sesiones de aprendizaje, se observó que en el turno de la mañana 80% corresponde a los estudiantes que alcanzaron el Logro de las capacidades en las cuatro áreas, después están los estudiantes cuya capacidad está en el Proceso con 17,2% e inicio con 21%. En el grupo de estudiantes del turno de la tarde 57,1% corresponde a los estudiantes que alcanzaron el logro de las Capacidades en las Cuatro áreas, después están los estudiantes cuya capacidad está en Proceso con 28,6% e inicio con 14,3%

Asimismo se presenta las principales conclusiones de la investigación:

En la forma de organización de la enseñanza, el 100% de docentes lo que más conocen es el juego didáctico; también manifiestan según el enfoque metodológico con los que más trabajan las docentes en el desarrollo de sus estrategias didácticas el 100% indican

el aprendizaje significativo; finalmente manifiestan en las actividades del enfoque de aprendizaje, más usan en clase son organizadores previstos el 50% y lectura de imágenes el 35.7%. La principal recomendación que se indica es que las docentes deben utilizar otros organizadores de enseñanza en aula.

Pio, (2016). En su tesis titulado como Las estrategias de juegos lúdicos contribuyen en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 420 de Maribamba distrito de Yauya Provincia de Carlos Fermín Fitzcarrald, 2015 frecuentemente se observa en los niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 420 de Maribamba el bajo desarrollo de la creatividad ya sea en forma personal o mixta donde utilizan poco la imaginación y la curiosidad intelectual a través de la creatividad expresiva por la falta del uso de estrategias de juegos lúdicos. Investigación de enfoque cuantitativo, diseño descriptivo simple, muestra 16 niños/as de 5 años; técnica fue la encuesta, el instrumento la lista de cotejo. Resultados:

El 80% tuvieron resultados positivos sobre las características de los juegos lúdicos, el 85% tuvieron resultados positivos sobre elementos de la creatividad. Conclusión: se han determinado las estrategias de juegos lúdicos que contribuyen al desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 420 de Maribamba distrito de Yauya provincia de Carlos Fermín Fitzcarrald en el 2015.

Cuba, (2015). Nos dice sobre su tesis titulado como 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 dice el propósito principal de esta investigación es determinar si

existe relación entre 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. La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Particular Niño Dios – Santa Anita. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularon los datos y con el Software SPSS v.21. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: Existe relación entre 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.

Reyes, (2014). En su tesis titulado como la Influencia familiar en el desarrollo de las competencias para iniciar el primer grado de primaria, en los infantes de cinco años de cuatro instituciones educativas del distrito de Florencia de mora El presente es un estudio descriptivo comparativo que aborda las competencias básicas para iniciar el primer grado de primaria de niños y niñas de dos entornos familiares diferentes (nucleares - extensos) se trabajó con una muestra de 129 niños y niñas, de los cuales 59 pertenecen a familias nucleares y 70 de familias extensas.

Se utilizó como instrumento de medición la batería de competencias para iniciar el primer grado adaptada y estandarizada a nuestra realidad. Se encuentra como resultados significativos predominio de niveles altos en distintas competencias en niños y niñas de familias nucleares en cuanto a aquellos de familias extensas estas competencias se ubican entre los rangos alto y medio. Al analizar las diferencias de medias en cada una

de las competencias difieren en la auditiva; sin embargo, en el análisis global de las competencias se diferencian ambos grupos revelando mejores logros aquellos que provienen de familias nucleares.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 historia e la creatividad

La creatividad evoluciona a lo largo de la historia hasta llegar a la concepción psicológica actual que la define como un constructo que representa la interacción de seis recursos como: las capacidades intelectuales, el conocimiento, la personalidad, estilos de pensamiento; ya que los individuos no existen de forma aislada, sino en una constante interacción con el mundo. La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y novedosas, es un proceso de larga duración, el eje principal del desarrollo del individuo y de las sociedades a través de la historia en el mundo de las Artes, ejemplo la creatividad permite al artista no limitarse a repetir lo que ya existe, sino valorar con su imaginación y generar cosas originales.

La creatividad es un fenómeno psicológico humano que ha servido favorablemente a la evolución de nuestra especie, al igual que la inteligencia. De hecho, durante mucho tiempo, han llegado a confundirse.

Actualmente, se sostiene que creatividad e inteligencia tienen una estrecha relación, pero que son dos dimensiones diferentes de nuestro mundo psíquico; no necesariamente son más inteligentes las personas altamente creativas, ni son más creativas las que tienen un alto CI.

Parte de la confusión acerca de lo que es la creatividad se debe al hecho de que, durante siglos, la creatividad se ha cubierto de un halo místico-religioso. Por ello, prácticamente hasta el siglo XX, su estudio no se ha abordado científicamente.

Aun así, desde tiempos remotos, nos ha fascinado y nos hemos esforzado por tratar de explicar su esencia mediante la filosofía y, más recientemente, aplicando el método científico, sobre todo desde la Psicología. Según Aguilera, A. Psicóloga. (2016)

Paula Molina nos habla sobre el autor Diego Parra Duque nos dice que la creatividad acompañando al hombre a lo largo de los descubrimientos y realizaciones. El tema de la creatividad a la deriva durante mucho tiempo: hasta 1920 esta disciplina era estudiada como "el arte o la ciencia".

La creatividad, que hasta entonces sólo era vista como una de las ramas de la historia del arte, o como parte de un recuento anecdótico sobre algunos de los descubrimientos científicos, basados en la mayoría de sus principios en las biografías de los grandes genios, pero no para imitarlos, sino para ver lo lejos que estábamos de sus capacidades. En los últimos ochenta años, muchos estudiosos del tema de la creatividad han venido descubriendo de manera sistemática y científica que esta habilidad, como muchas otras, puede ser desarrollada. Con estos estudios se ha venido rompiendo el mito de los genios renacentistas, el paradigma dentro del cual se movían científicos y artistas, que consideraba la creatividad como un don atribuido a "unos pocos elegidos". De modo sorprendente, los estudios de estos psicólogos de la creatividad coinciden en la historia con los intentos de investigar la inteligencia humana. Lo mismo que el término "inteligencia", el término "creatividad" ha sido aplicado a lo largo de los años a una amplia gama de individuos, obras, procesos y productos.

2.3 La creatividad

Para Dudek, citado por, Díez (2015) “La creatividad en los niños, definida como apertura y espontaneidad, parece ser una actitud o rasgo de la personalidad más que una aptitud”. Asimismo, Meneses, Siddhartha (2012): Citado por, David Díez S. (2015) nos dice que la “Creatividad es la integración para lograr la transformación. Integrar pensar, sentir, hacer el cuerpo y la acción lo que nos puede llevar a un estado de experiencia óptima que nos permite expresar, transformar, resolver y desarrollar toda nuestra potencialidad humana”.

Para Vigo y Torres, (2009) nos habla del interés de los materiales que ofrece el docente, nos dice. En relación a las maestras y los maestros, el material didáctico les ofrece la oportunidad de enriquecer y mejores resultados en cuanto a la calidad de los procesos de aprendizaje. Asimismo, Gervilla, citado por Carrera Ruiz, A. (2011) la creatividad es la “capacidad para engendrar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad”

Para Frederik Bartlett, citado por Carrera Ruiz, (2011) la creatividad equivale a “un espíritu emprendedor, que se aparta del camino principal, rompe el molde, está abierto a la experiencia y permite que una cosa lleve a otra”.

Carballal y Serrano (s. f.). Para desarrollar la creatividad, es importante empezar cuanto antes, porque en los primeros momentos, meses y años de vida, cada contacto, cada movimiento y cada emoción supone una inmensa actividad eléctrica y química en el cerebro, ya que miles de millones de neuronas se están organizando en redes que establecen entre ellas billones de sinapsis. Por ello, es durante la etapa de educación infantil cuando se producen más cambios en los niños en todas las áreas: física, motora, cognitiva, lingüística, afectiva y social.

Es a través del juego, donde el niño desarrolla la imaginación y las emociones, actividades como pintar un dibujo en el que piratas, hadas y gigantes cobran vida. Según Carballal y Serrano.

, Según Carrera Ruiz, A. (2011). Considera que se debe fomentar siempre la creatividad natural de los niños, ya que enriquecerá todos los ámbitos del desarrollo: cognitivo, físico y socio-afectivo.

Se considera que para desarrollar la creatividad se debe tener plena libertad según Manchen (1989).

2.4 Conceptos de la creatividad

La creatividad es la forma más libre de expresión propio, y para los niños, el proceso creativo es más importante que el producto terminado. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse completamente y libremente. La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños porque provee oportunidades para ensayar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas.

La creatividad es una capacidad natural del niño, que va lentamente siendo reemplazada por el pensamiento lógico y formal. Pero aunque todos los niños son creativos, existen, maneras de estimular esta capacidad de modo que permanezca y se potencie.

Según la psicóloga Constanza Baeza, el desarrollo de la creatividad es clave si queremos tener niños independientes en su forma de pensar, que puedan asimilar bien las situaciones que viven, que sean sensibles al entorno, y que logren una inclinación hacia la exploración del mundo que los rodea.

La creatividad se enseña, no se desarrolla sola. Tiene que ser inspirada o modelada y así el niño empieza a generar ideas nuevas y originales. Se produce más dopamina, un neurotransmisor que hace sentir bien a la persona cuando el cerebro experimenta algo nuevo.

Esto quiere decir que el crear trae consigo placer y satisfacción. Igualmente, los niños felices son los más creativos. La creatividad que implementan los maestros en los colegios hace el aprendizaje más divertido y más interesante. Lo interesante y lo significativo se recuerda más. Una lección bien creativa y atractiva no se olvida nunca. Las asociaciones llevan a la creatividad. Igualmente, estimular el pensamiento divergente nos vuelve más imaginativos. El interés, la confianza en uno mismo y la curiosidad son elementos que elevan a la creatividad.

2.5 Influencia de la creatividad

Vygotsky (2008), citado por N. Medina Sánchez, M. E. Velázquez Tejada, J. Alhuay-Quispe y F. Aguirre Chávez (2017). Expresó refiriéndose a la creatividad: “cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o sentimientos que actúan y está presente solo en el propio hombre” (p. 9). Esta definición es importante por cuanto conceptualiza la creatividad como un atributo estrictamente humano, una potencialidad biológica y que se manifestará si es estimulada y provocada por la actividad y que puede concretarse hasta en la capacidad creativa.

En ese sentido es un fenómeno complejo que actúa mediante un conjunto de procesos internos cuando estos son provocados desde el plano externo en el sujeto.

2.6 Fomentando la creatividad de profesores a alumnos creativos

Una vez realizada la valoración de los factores positivos y negativos que se pueden plantear cuando queremos fomentar la creatividad en el aula, se puede decir que (Sequera-Guerra, 2007, p.56). citado por Campos, A “La enseñanza creativa es aquella caracterizada por aquellos rasgos atribuibles a la creatividad, (...) es de naturaleza flexible y adaptativa, hay predominio de metodologías indirectas, orientadas al desarrollo de habilidades cognitivas, imaginativa y motivantes, fomenta la combinación de materiales e ideas, favorece la relación entre docente y discente, atiende a los procesos sin descuidar los resultados” Además, para hablar de enseñanza creativa, es imprescindible que exista una interacción entre el alumno y el maestro en el proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollando la faceta creativa de ambos y no un proceso aislado de uno de ellos Sequera-Guerra, (2007).

Con ello, ha quedado demostrado que es de vital importancia la figura del maestro creativo.

Es decir, no se puede pretender potenciar la creatividad del alumno desde una figura docente conformista. Para ello, todo docente tendrá que desarrollar las siguientes características propias Herrán, (2008):

-Para poder trabajar una faceta, en este caso la creatividad, es necesario haberla experimentado, sólo así podremos apreciarla, estimarla y evaluarla.

-Desarrollar la creatividad desde un punto de vista multidimensional.

-Presentar una actitud empática hacia el alumnado y hacia la creatividad.

-Trabajar desde el punto de vista del refuerzo (positivo y negativo) y no desde el castigo.

- Potenciar una actitud flexible, analítica, sintética,
- Evaluar desde la valoración del proceso y no desde los aciertos o fracasos.
- Centrar la enseñanza fomentando la educación en valores.
- Motivar a los alumnos para que desarrollen el potencial creativo, como un recurso no solo para la escuela, sino una faceta importante en todos los ámbitos de la vida.
- Fomentar una actitud inconformista, centrada en la búsqueda de mejores soluciones.
- Fomentar la enseñanza participativa, no centrada en las clases magistrales tradicionales.
- Favorecer la autonomía del alumnado.
- Trabajar en el aumento de la motivación intrínseca del alumnado ante la ampliación de su propio conocimiento.
- Detectar los indicadores negativos de la creatividad, para trabajarlos y desecharlos.

2.7 Logros de aprendizaje

“Las estrategias comprenden el plan diseñado deliberadamente con el objetivo de alcanzar una meta determinada, a través de un conjunto de acciones (que puede ser más o menos amplio, más o menos complejo) que se ejecuta de manera controlada”. Castellano y otros, (2002).

“Las estrategias de aprendizaje, comprenden todo el conjunto de procesos, acciones y actividades que los/ las niños pueden desplegar intencionalmente, para apoyar y mejorar su aprendizaje. Están, pues, conformadas por aquellos conocimientos, procedimientos que los niños van dominando a lo largo de su actividad e historia

escolar y que les permite enfrentar su aprendizaje, de manera eficaz”. (Castellano y otros, 2002).

Las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones conscientes e intencionales, en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa, en que se produce la acción.(Monoreo, 1994)

2.8 Indicadores de logro

Según el diseño curricular nacional de educación básica regular (2008) nos habla sobre la escala calificativa, lo siguiente:

2.8.1 Logro previsto (A)

Cuando el estudiante evidencia el logro del aprendizajes previstos en el tiempo programado.

2.8.2 En proceso (B)

Cuando el estudiante esta en camilo a lograr los aprendizajes previsto, para lo cual requiere acompañamiento durante el tiempo razonable para lograrlo.

2.8.3 En inicio (c)

Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

III. HIPÓTESIS

No tiene hipótesis.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la Investigación

El tipo de investigación es cuantitativa, nivel descriptivo y dentro del enfoque socio cognitivo.

Según Fernández Diez (2012) dice que la investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generación y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia aun problema de la cual toda nuestra procede.

Tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez hacer inferencia casual que explique las cosas suceden a su forma determinada.

El nivel de la siguiente investigación es del nivel descriptivo.

Morales, (2012). Menciona que las investigaciones son de tipo descriptivo, llamadas también investigaciones diagnósticas. Consiste, fundamentalmente, caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores. El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetivos y procesos.

.El nivel de esta investigación es descriptivo no experimental Morales, F. (02, 2014) menciona que las investigaciones de tipo descriptiva no experimental, llamadas

también investigaciones diagnósticas. Consiste, fundamentalmente, en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores. El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

4.2 Población y Muestra

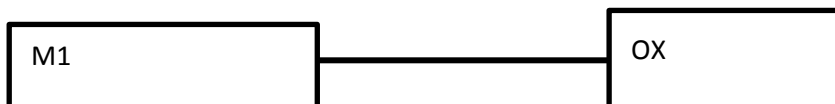
Población: constituye el objeto de la investigación, siendo el centro la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo. es decir el conjunto de individuos, objetos, entre otros la Institución Educativa Particular Inicial Sagrada Familia del distrito de Juliaca provincia de San Román.

Muestra: La muestra es no probabilística, compuesta por niños un total de 21 de educación inicial de la Institución Educativa particular Sagrada Familia.

El diseño de la investigación es no experimental, descriptivo simple.

Muestra

Observación



Dónde:

M1: Muestra de estudiantes

OX: Observación de creatividad

Cuadro 1. Número de estudiantes de la institución educativa inicial sagrada familia de la ciudad de Juliaca

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	GRADO	SECCIÓN	N° DE NIÑOS	
			VARONES	MUJERES
Sagrada Familia	5 años	Leones	8	13
TOTAL			21	

Fuente: registro de asistencia 2018

El área geográfica que abarca la investigación es el Distrito de Juliaca, ubicada en la Provincia de San Román de la Región Puno, la población se dedica al comercio y está ubicada al sur del Perú.

Población: La población constituye el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo; es decir, el conjunto de individuos, objetos, entre otros, que, siendo sometidos a estudio, poseen características comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados. La población está conformada por los docentes que enseñan en la Institución Educativa Particular Inicial Sagrada Familia del distrito de Juliaca provincia de San Román.

4.3 definición y operación de la variable e indicador

Cuadro 2. Definición y operalización de la variable e indicadores

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable desarrollo de la creatividad	Vygotsky (2008), citado por N. Medina Sánchez, M. E. Velázquez Tejeda, J. Alhuay-Quispe y F. Aguirre Chávez (2017). Expresó refiriéndose a la creatividad: “cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o sentimientos que	Carrera Ruiz, A. (2011) la creatividad es la “capacidad para engendrar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad”	Comparación	Señala el champiñón que es más alto que esta flor. Señala el hombre que está más gordo (grosso) que este hombre. Señala el edificio más bajo (más pequeño). Señala el indio que tiene menos plumas que este indio que tiene un arco y sus flechas. Señala la caja que tiene menos bolas.
			clasificación	Señala el dibujo de algo que <i>NO</i> puede volar. Señala el cuadro que tiene cinco cuadrados pero <i>NO</i> tiene ningún triángulo. Señala todos los círculos negros (grises). Señalan todas las personas que llevan un bolso, pero <i>NO</i> llevan gafas. Señala todas las manzanas que son exactamente iguales a esta.
			Correspondencia	¿Puedes darme la misma cantidad de cubos que puntos has sacado? ¿Puedes darme la misma cantidad de cubos? ¿Puedes dibujar las líneas que van desde las velas a los candelabros que le corresponden? ¿Puedes decirme el dibujo donde cada gallina tiene un huevo? Señala el cuadrado donde hay 15 puntos como globos.
			Seriación	Señala el cuadrado donde las manzanas están ordenadas de mayor a menor Señala el cuadrado donde los palos están ordenados del más delgado al más grueso Señala el cuadrado donde las bolas están ordenadas desde la pequeña y clara hasta la grande y oscura. ¿Puedes dibujar las líneas que van desde cada perro hasta el palo que tiene que coger?. Señala en qué lugar de la fila hay que colocar este montoncito de rebanas de pan.
			Conteo verbal	Cuenta hasta 20 Señala el cuadrado que tiene 7 puntos. Cuenta desde el 9 hasta el 15 Señala la flor número 18. Cuenta hasta 14 de 2 en 2
			Conteo	Señala los cubos y cuéntalos. Cuenta estos cubos.

actúan y está presente solo en el propio hombre” (p. 9).			estructurado	¿Cuántos puntos hay en el dibujo? Señala los cubos y cuéntalos hacia atrás.
			Conteo resultante (sin señala)	Haz una fila de 11 cubos. ¿Cuántos cubos hay aquí? ¿Cuántos cubos hay aquí? (NO se permite al niño señalar los cubos). ¿Cuántos cubos hay aquí? (NO se permite al niño señalar los cubos con la mano). ¿Cuántos cubos hay debajo de mi mano?
			Conocimiento general de los números	¿En qué caja hay más caramelos? ¿Cuántas bolas te quedan? Señala el cuadrado que tiene el número correcto de bolas. ¿Cuántas gallinas tiene ahora el granjero? Señala el cuadrado que tiene el número correcto de gallinas. También hay árboles que están delante del edificio. ¿Puedes contar cuántas ventanas tiene el edificio? Mira cuántos puntos tienes y señala dónde deberías parar tu ficha.
			Imaginativo	Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones de arriba abajo Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones de adelante- detrás Propone acciones para contar hasta el 7, comparar u ordenar con cantidades hasta de 7 objetos. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para contar hasta 7, con apoyo de material concreto. Representa medidas de longitud de los objetos usando su cuerpo: dedos, manos, pies y objetos. Expresa la longitud de los objetos de su entorno al emplear expresiones “es más largo que”. Propone acciones para contar hasta el 9, comparar u ordenar con cantidades hasta de 9 objetos. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para contar hasta 9, con apoyo de material concreto.
			Creativo	Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones CERCA - LEJOS. Expresa la longitud de dos objetos de su entorno al compararlos, empleando sus expresiones es más delgado, es más grueso. Propone acciones para contar hasta el 10, comparar u ordenar con cantidades hasta de 10 objetos. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para contar hasta 10, con apoyo de material concreto. Expresa en forma oral pocos muchos y ninguno Propone acciones para contar hasta el 13, comparar u ordenar con cantidades hasta de 13 objetos. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para contar hasta 13, con apoyo de material concreto.

			Cognitivo	<p>Propone acciones para contar hasta el 16, comparar u ordenar con cantidades hasta de 16 objetos. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para contar hasta 16, con apoyo de material concreto.</p> <p>Propone acciones para contar hasta el 20, comparar u ordenar con cantidades hasta de 20 objetos. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para contar hasta 20, con apoyo de material concreto</p> <p>Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones debajo encima.</p> <p>Expresa en forma oral números anteriores y posteriores</p> <p>Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones “Dentro de fuera de”</p>
--	--	--	-----------	--

4.4 técnica de instrumento y recolección de datos

Como técnica utilizaremos la observación, como instrumento el test de evaluación temprana en base a la variable.

Martínez (2013) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos.

EL SUSTRATO TEÓRICO DEL TEST EVALUACIÓN MATEMÁTICA TEMPRANA (TEMT)

Un nivel de competencia matemática temprana (CMT) suficiente es un requisito para ser capaz de seguir una educación matemática formal (Van de Rijt, Van Luit & Pennings, 1994). Un número relativamente alto de investigaciones se han dedicado al desarrollo de la competencia matemática temprana en los últimos tiempos (Torbeyns, Van den Noortgate, Ghesquière, Verschaffel, Van de Rijt & Van Luit, 2002; Aunio, Hautamäki, Heiskari & Van Luit, 2006; Kroesbergen, Van Luit, Van Lieshout, Van Loosbroek & Van de Rijt, 2008; Aunio, Hautamäki, Sajaniemi, & Van Luit, 2009). Nos gustaría limitarnos a una pequeña descripción de algunos aspectos de esta investigación; un análisis más amplio de los resultados de las investigaciones aparecieron en la tesis de Van de Rijt, publicada en 1996.

Piaget & Szeminska (1973) investigaron el desarrollo de los componentes fundamentales del la competencia matemática temprana. Estableció que la

conservación del número era el criterio mínimo para la adquisición de la competencia matemática temprana.

La CMT determinada a partir de las tareas de conservación del número se basa en una compleja síntesis de operaciones de clasificación de objetos operando con el principio de relación de 1 a 1, y el de seriación. La conservación del número requiere también comprender los aspectos cardinales y ordinales del número.

El número cardinal se refiere al número total de objetos en una colección (por ejemplo, 5 globos); el número ordinal representa la posición de un objeto con respecto a los otros objetos en una colección (por ejemplo, el 5º globo).

Las psicólogas americanas Fuson (1988) y Gelman & Gallistel (1978) igual que el psicólogo ruso Davydov investigaron sobre el desarrollo del conteo. Ha habido un amplio consenso entre de los investigadores ya mencionados en relación a las fases y las edades en las que se desarrolla el conteo.

Fase 1. Conteo verbal

Alrededor de 3 los años de edad, los niños comienzan con el conteo verbal (en voz alta); el conteo es simplemente como repetir un poema o una canción.

Fase 2. Conteo Asincrónico

Alrededor de los 4 años de edad, se manifiesta el llamado conteo asincrónico. Los niños usan los números en el orden correcto, pero no son capaces de señalar a un objeto mientras están diciendo el número. Frecuentemente se saltan un objeto o señalan el mismo objeto 2 veces. Contar o señalar objetos al mismo tiempo no es todavía posible. Cuando se hace posible, son capaces de contar sincrónicamente.

Fase 3. Ordenar objetos mientras cuenta

Cuando se cuenta una cantidad de objetos desordenados, los niños comienzan a ordenarlos mientras cuentan. Por ejemplo, apartan a un lado los objetos. Los niños de cuatro años y medio suelen dominar ya este conteo ordenado con conjuntos pequeños.

Fase 4. Conteo resultante

A la edad de 5 años los niños alcanzan la fase de conteo resultante. Esto quiere decir que son conscientes del hecho de que el conteo debe comenzar con el número 1, que cada objeto debe contarse una vez, y que el último número mencionado nos da la cantidad total de objetos. Lo importante en esta fase es el hecho de que los niños descubren la relación de correspondencia 1 a 1 entre objeto y número.

Fase 5. Conteo abreviado

Después del conteo resultante, los niños aprenden otra estrategia para el conteo, esto es, el conteo abreviado. En un número de objetos que los niños tienen que contar, reconocen patrones numéricos de cinco, de manera que les resulta más fácil contar a partir de este número. A la edad de cinco y medio a seis años deberían ser capaces de realizar el conteo abreviado

También se ha descubierto que los niños a la edad de 5 y 6 años pueden ser capaces de resolver tareas de conservación de números y de correspondencia haciendo uso del conteo.

OBJETIVOS DEL TEST TEMT

El TEMT es un test basado en la realización de tareas, y orientado a medir el nivel de competencia matemática temprana. El test se ha desarrollado para 2º y 3º de educación infantil y 1º y 2º de educación primaria. El test no está ligado

necesariamente a un curso concreto de matemáticas ni a un método de enseñanza o aprendizaje de las matemáticas.

El test dispone de tres versiones paralelas (versión A, B y C), de 40 ítems cada uno. El TEMT consta de 8 tareas, divididas en grupos de 5. Tiene una puntuación máxima de 40 puntos (uno por cada ítem correcto).

El TEMT debe ser administrado individualmente. Con cualquiera de las versiones A, B o C, el profesor u otro usuario del test, será capaz de llevar el seguimiento del desarrollo de la CMT de un alumno/a o un grupo. Comparando el resultado de un niño con un grupo normativo puede determinarse el nivel de CMT. Existe la posibilidad de aplicar ambas versiones del test cuando nos interese verificar un resultado no esperado en el test.

Los resultados de la administración del test a niños pequeños pueden estar también determinados por las condiciones en las que se administra y de esta forma podrían ser inesperadamente altos o bajos. Para ver si este es el caso, puede administrarse una de las versiones paralelas unos días más tarde. Si esas circunstancias no influyeron de forma significativa en la primera administración, en el segundo pase el niño/a tendrá una puntuación similar. Pero si esas condiciones específicas jugaron un papel importante en la primera administración, los resultados en la segunda quizás estén más cercanos a los esperados.

Además de la determinación del nivel de CMT, el profesor puede ser también capaz con la ayuda de las tres versiones del test, de asegurarse si el niño progresa durante el curso o con la metodología de enseñanza de la matemática utilizada. Al examinar los resultados de las versiones A, B o C al comienzo y al final de programa educativo, el

profesor podrá averiguar qué mejora ha alcanzado el niño/a en su nivel de competencia matemática temprana. Los resultados obtenidos por el alumno/a solo pueden compararse con los que ha obtenido anteriormente en el test por él mismo, o bien con las puntuaciones obtenidas por sus compañeros de la misma edad.

CONSTRUCCIÓN DEL TEST TEMT

Los autores del trabajo administraron el TEMT en su versión A o B de forma individual, dentro del centro escolar al que pertenecían los participantes y tras un periodo de entrenamiento en el manejo del mismo. Completar el test lleva aproximadamente entre veinte y treinta minutos. Todos los ítems son presentados oralmente y los niños responden señalando en un material con dibujos o, en el caso de las tareas de contar y de numeración, manipulando pequeños cubos de madera del tipo unifix. Tres de los ítems requieren que el alumno/a use el lápiz para unir los objetos del dibujo presentado. La adaptación del test al castellano se hizo siguiendo las normas internacionales establecidas para la adaptación de material de pruebas de evaluación recogidas en el informe de Muñiz y Hambleton (1996).

La edad de administración del test se sitúa desde los 4 a los 7 años.

DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES DEL TEST

Los componentes de la prueba TEMT son los siguientes.

Conceptos de comparación. Este aspecto se refiere al uso de conceptos de comparación entre dos situaciones no equivalentes relacionados con el cardinal, el ordinal y la medida. Son conceptos usados con frecuencia en las matemáticas: el más grande, el más pequeño, el que tiene más, el que tiene menos, etc. Un ejemplo de ítem de este subtest es: “Aquí ves unos indios. Señala el indio que tiene menos

plumas que éste que tiene su arco y sus flechas”. Gelman y Baillargeon (1983) mostraron que los niños de cuatro años son capaces de usar estos conceptos.

Clasificación. Se refiere al agrupamiento de objetos basándose en una o más características. Un ejemplo de ítem es: “Mira estos cuadrados. ¿Puedes señalar el que tiene cinco cuadrados pero ningún triángulo?”. Con la tarea de clasificación se pretende conocer si los niños, basándose en la semejanza y en las diferencias, pueden distinguir entre objetos y grupos de ellos.

Correspondencia uno a uno. Este subtest evalúa el principio de correspondencia uno a uno (también denominada correspondencia término a término). El niño debe ser capaz de establecer esta correspondencia entre diferentes objetos que son presentados simultáneamente. Una muestra de este subtest es el ítem 12: el evaluador le da al niño 15 cubos y le presenta un dibujo que representa las caras de dos dados con el patrón de puntos de 5 y 6. “Yo he lanzado dos dados y he conseguido estos puntos. ¿Puedes darme la misma cantidad de cubos?”.

Seriación. La seriación es ordenar una serie de objetos discretos según un rango determinado. Se trata de averiguar si los niños son capaces de reconocer una serie de objetos ordenados. Los términos usados en esta tarea son: ordenadas de mayor a menor, del más delgado al más grueso, de la más pequeña a la más grande. Ejemplo: “Aquí ves unos cuadrados que tienen unos palitos. Señala el cuadrado donde los palitos están ordenados del más delgado al más grueso”.

Conteo verbal (uso de la secuencia numérica oral). En este subtest se evalúa la secuencia numérica oral hasta el 20. La secuencia puede ser expresada contando hacia delante, hacia atrás y relacionándola con el aspecto cardinal y ordinal del número. Ejemplo: “Cuenta desde el 9 hasta el 15”.

Conteo estructurado. Este aspecto se refiere a contar un conjunto de objetos que son presentados con una disposición ordenada o desordenada. Los niños pueden señalar con el dedo los objetos que cuentan. Se trata de averiguar si son capaces de mostrar coordinación entre contar y señalar. Ejemplo: El evaluador pone sobre la mesa un total de 20 cubos (bloques) de forma desorganizada. El niño es requerido a que cuente todos los cubos. Se le permite señalar o tocar los cubos con los dedos o mover los contados de un sitio a otro.

Conteo resultante o resultado del conteo (sin señalar). El niño tiene que contar cantidades que son presentadas como colecciones estructuradas o no estructuradas y no se le permite señalar o apuntar con los dedos los objetos que tiene que contar. Un ejemplo es: Se le presenta al niño 15 cubos en tres filas de cinco cubos cada una con un espacio entre ellos y se le pregunta: “¿Cuántos cubos hay aquí?”.

Conocimiento general de los números. Se refiere a la aplicación de la numeración a las situaciones de la vida diaria que son presentadas en formas de dibujo. Un ejemplo es: “Tú tienes 9 canicas. Pierdes 3 canicas. ¿Cuántas canicas te quedan? Señala el cuadrado que tiene el número correcto de canicas”.

LAS TAREAS DEL TEST

Las diferentes tareas de las versiones A, B y C del TEMT fueron diseñadas por E. H. van Luit, B. A. M. van de Rijt, & A. H. Pennings sobre la base de un estudio sobre el desarrollo psicológico de las competencias matemáticas tempranas. Las tareas de las versiones A y B corresponden a un banco de ítems. Ambas versiones evalúan lo mismo. Las versiones principalmente consisten en la presentación verbal de actividades y los niños/as deben señalar la respuesta correcta con el dedo (respuestas de señalar con el dedo). Otras actividades consisten en que el niño

verbalice sus respuestas (respuestas verbales). Y también hay un reducido número de actividades manipulativas (respuestas manipulativas).

Cada uno de los ocho componentes del test tiene cinco ítems. Cada acierto se puntúa con 1 y los errores con 0. La puntuación directa máxima que puede obtenerse es de 40. Los cuatro subtests primeros (Relacionales: ítems 1 a 20) evalúan habilidades de tipo piagetiano y los cuatro últimos (Numéricos: ítems 21 a 40) estiman las habilidades numéricas de naturaleza más cognitiva. La tabla 1 recoge esta división.

Tabla 1. Relación de los diferentes subtests relacional y numérico del TEMT

Subtest	Relacionales	Numéricos
	Conteo verbal Comparación Correspondencia Seriación	
		Conteo estructurado Conteo resultante Conteo resultante
	Conocimiento general de los números	

4.5 Observación

Por su parte, Sierra y Bravo (1984), la define como: “la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente”. (Morán, J.L. 2007)

Van Dalen y Meyer (1981) “consideran que la observación juega un papel muy importante en toda investigación porque le proporciona uno de sus elementos fundamentales; los hechos”. Mas luego; la Observación se traduce en un registro

visual de lo que ocurre en el mundo real, en la evidencia empírica. Así toda observación; al igual que otros métodos o instrumentos para consignar información; requiere del sujeto que investiga la definición de los objetivos que persigue su investigación, determinar su unidad de observación, las condiciones en que asumirá la observación y las conductas que deberá registrar. Morán, J.L. (2007)

4.6 Plan de análisis

El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: los estudiantes, con la finalidad de apreciar la naturaleza de la influencia de la creatividad.

En relación al análisis de los resultados, se utilizará la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación.

Para el análisis de los datos se utilizará el programa Excel 2010. El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento.

4.7 Matriz de consistencia

Cuadro 3. Matriz de consistencia

Formulación del Problema	Objetivos	Variable	Tipo y nivel de Investigación	Diseño de Investigación	Población y Muestra
¿Cómo promover el aprendizaje mediante juegos para desarrollar la creatividad de los niños de la Institución Educativa inicial Sagrada Familia?	<p>Objetivos de la investigación</p> <p>4.2.1. Objetivos generales Determinar el desarrollo la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial particular sagrada familia del distrito de Juliaca, provincia de San Román, Región Puno, año 2018</p> <p>4.2.2. Objetivo específico Desarrollar las habilidades creativas mediante actividades. Desarrollar actividades grupales que favorezcan la interacción y cooperación entre los niños y (as).</p>	Creatividad	<p>Tipo: de investigación cuantitativa.</p> <p>Nivel: Descriptivo.</p>	Dentro del enfoque socio cognitivo, además el diseño es descriptivo.	<p>Población: la institución educativa particular inicial Sagrada Familia del distrito de Juliaca provincia de San Román.</p> <p>Muestra: La muestra es no probabilística, compuesta por niños un total de 21 de educación inicial de la Institución Educativa particular Sagrada Familia.</p>

4.8 principios éticos

4.8.1 principios que rigen la actividad investigadora

Protección a las personas: La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

En el ámbito de la investigación es en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad.

Beneficencia y no maleficencia: Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. 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.

Justicia: El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación

Integridad científica: La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

Consentimiento informado y expreso: En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigadores o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

3.7.2. Buenas Prácticas de los Investigadores

Ninguno de los principios éticos exime al investigador de sus responsabilidades ciudadanas, éticas y deontológicas, por ello debe aplicar las siguientes buenas prácticas:

El investigador debe ser consciente de su responsabilidad científica y profesional ante la sociedad. En particular, es deber y responsabilidad personal del investigador considerar cuidadosamente las consecuencias que la realización y la difusión de su investigación implican para los participantes en ella y para la sociedad en general. Este deber y responsabilidad no pueden ser delegados en otras personas.

En materia de publicaciones científicas, el investigador debe evitar incurrir en faltas deontológicas por las siguientes incorrecciones:

-Falsificar o inventar datos total o parcialmente.

-Plagiar lo publicado por otros autores de manera total o parcial.

-Incluir como autor a quien no ha contribuido sustancialmente al diseño y realización del trabajo y publicar repetidamente los mismos hallazgos.

Las fuentes bibliográficas utilizadas en el trabajo de investigación deben citarse cumpliendo las normas APA o VANCOUVER, según corresponda; respetando los derechos de autor.

En la publicación de los trabajos de investigación se debe cumplir lo establecido en el Reglamento de Propiedad Intelectual Institucional y demás normas de orden público referidas a los derechos de autor.

El investigador, si fuera el caso, debe describir las medidas de protección para minimizar un riesgo eventual al ejecutar la investigación.

Toda investigación debe evitar acciones lesivas a la naturaleza y a la biodiversidad.

El investigador debe proceder con rigor científico asegurando la validez, la fiabilidad y credibilidad de sus métodos, fuentes y datos.

Además, debe garantizar estricto apego a la veracidad de la investigación en todas las etapas del proceso.

El investigador debe difundir y publicar los resultados de las investigaciones realizadas en un ambiente de ética, pluralismo ideológico y diversidad cultural, así como comunicar los resultados de la investigación a las personas, grupos y comunidades participantes de la misma.

El investigador debe guardar la debida confidencialidad sobre los datos de las personas involucradas en la investigación. En general, deberá garantizar el anonimato de las personas participantes.

Los investigadores deben establecer procesos transparentes en su proyecto para identificar conflictos de intereses que involucren a la institución o a los investigadores.

Disposición General

Única: El presente Código de Ética será revisado anualmente o cuando la necesidad del desarrollo científico y tecnológico lo exija; de ser necesario se introducirán mejoras o correcciones por el Comité Institucional de Ética en Investigación, verificado por el Vicerrectorado de Investigación y Revisado por Rector. Investigación. (2016)

V. Resultados

5.1 resultados

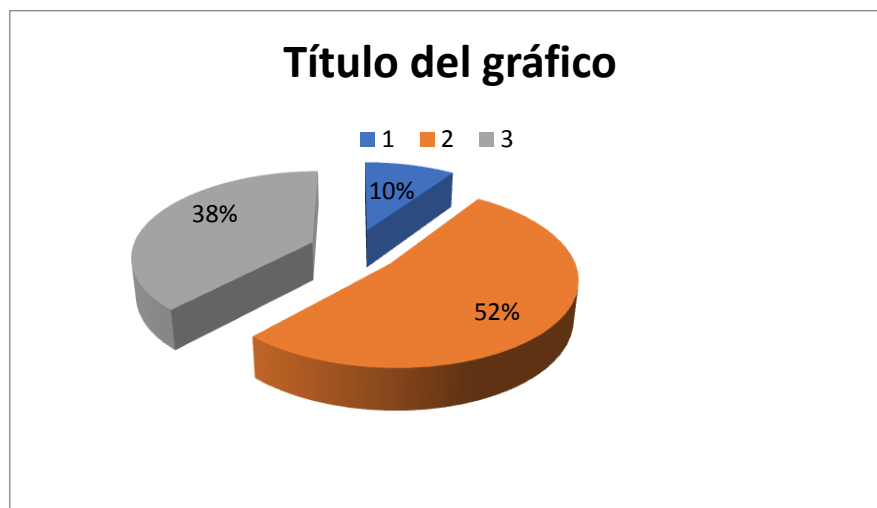
Resultados de la aplicación del Test de Evaluación Matemática Temprana – TEMT, aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Particular Sagrada Familia.

Tabla 1. Nivel de creatividad de la aplicación de pre test

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	2	9.52
En proceso B	11	52.38
En inicio C	8	38.10
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Grafico 1. Nivel de creatividad de la aplicación de pre test



En la tabla 1 y gráfico 1, se obtuvo que los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 38.10 % de los niños y niñas han obtenido C y el 52.38 % a obtenido B y el 9.52% obtuvo A.

Tabla 2. Aplicación de la sesión de aprendizaje 1

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	18	85.71
En proceso B	2	9.52
En inicio C	1	4.76
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Gráfico 2. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 1



En la tabla 2 y gráfico 2, se observa que de los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 85.71 % de los niños han obtenido A.

Tabla 3. Aplicación de la sesión de aprendizaje 2

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	19	90.48
En proceso B	2	9.52
En inicio C	0	0.00
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Grafico 3. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 2



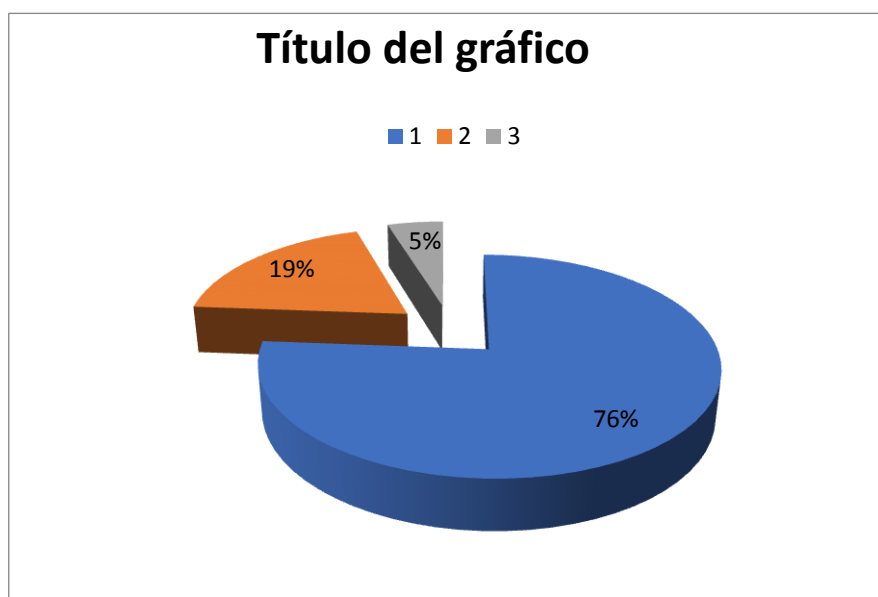
En la tabla 3 y gráfico 3, se observa que de los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 90.48 % de los niños han obtenido A.

Tabla 4. Aplicación de la sesión de aprendizaje 3

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	16	76.19
En proceso B	4	19.5
En inicio C	1	4.76
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Grafico 4. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 3



En la tabla 4 y gráfico 4, se observa que de los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 76.19 % de los niños han obtenido A.

Tabla 5. Aplicación de la sesión de aprendizaje 4

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	18	85.71
En proceso B	2	9.52
En inicio C	1	4.76
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Grafico 5. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 4



En la tabla 5 y gráfico 5, se observa que de los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 85.71 % de los niños han obtenido A.

Tabla 6. Aplicación de la sesión de aprendizaje 5

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	18	85.71
En proceso B	2	9.52
En inicio C	1	4.76
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Grafico 6. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 5



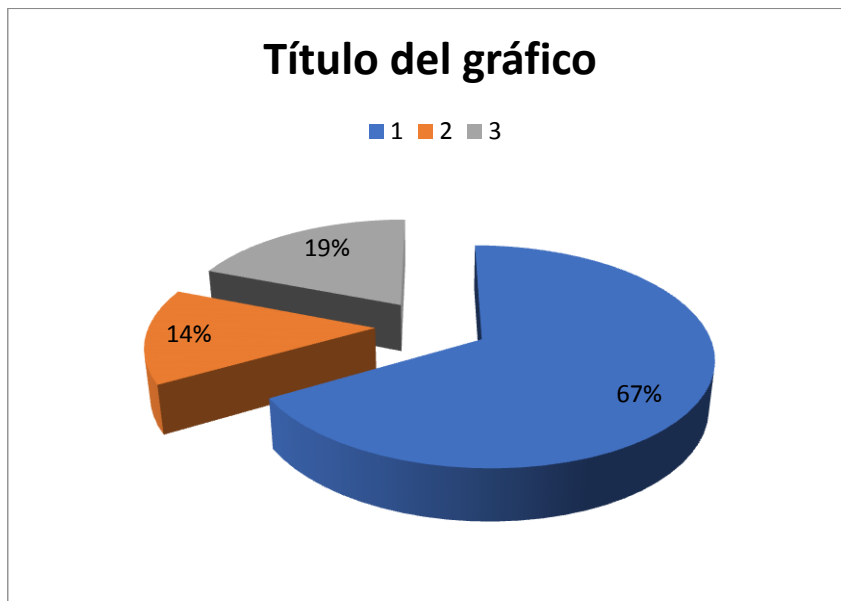
En la tabla 6 y gráfico 6, se observa que de los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 85.71 % de los niños han obtenido A.

Tabla 7. Aplicación de la sesión de aprendizaje 6

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	14	66.67
En proceso B	3	14.24
En inicio C	4	19.05
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Gráfico 7. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 6



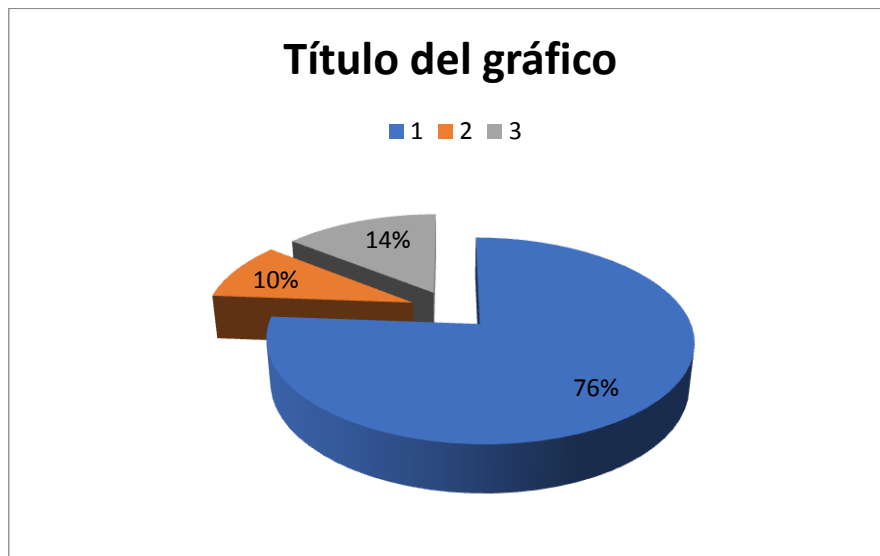
En la tabla 7 y gráfico 7, se observa que de los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 66.67 % de los niños han obtenido A.

Tabla 8. Aplicación de la sesión de aprendizaje 7

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	16	76.19
En proceso B	2	9.52
En inicio C	3	14.24
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Grafico 8. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 7



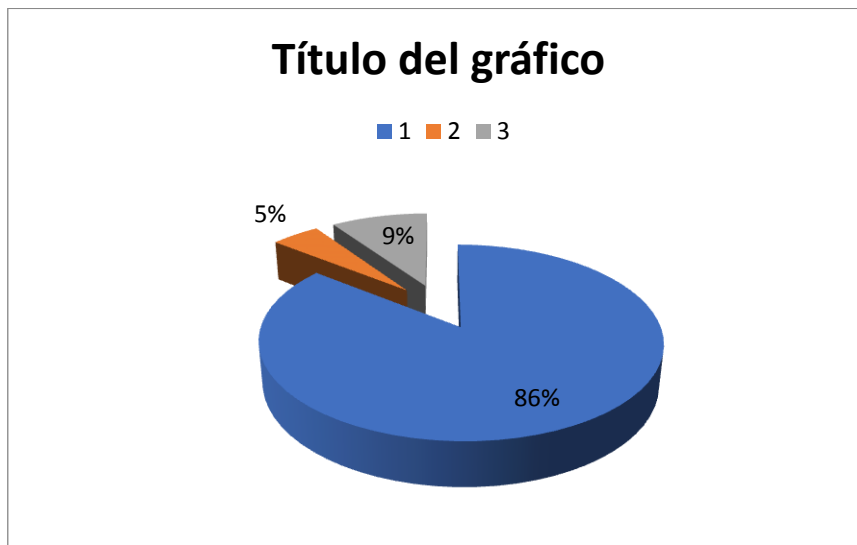
En la tabla 8 y gráfico 8, se observa que de los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 76.19 % de los niños han obtenido A.

Tabla 9. Aplicación de la sesión de aprendizaje 8

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	18	85.71
En proceso B	1	4.76
En inicio C	2	9.52
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Grafico 9. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 8



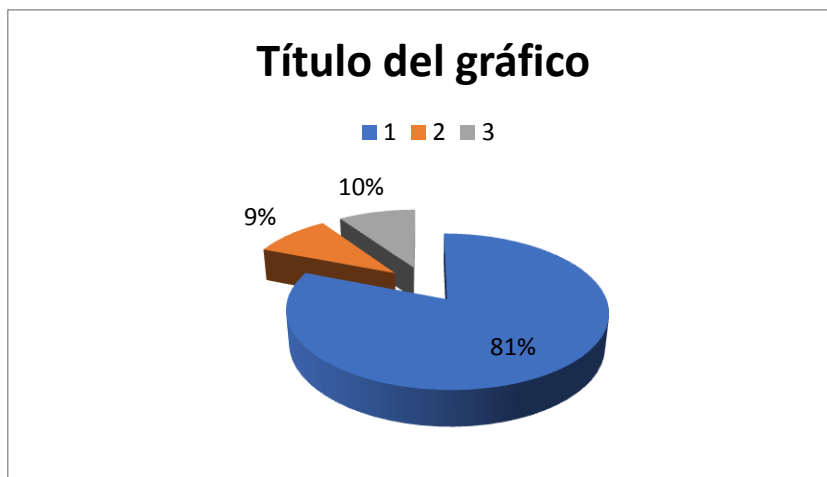
En la tabla 9 y gráfico 9, se observa que de los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 85.71 % de los niños han obtenido A.

Tabla 10. Aplicación de la sesión de aprendizaje 9

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	17	80.95
En proceso B	2	9.52
En inicio C	2	9.52
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Grafico 10. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 9



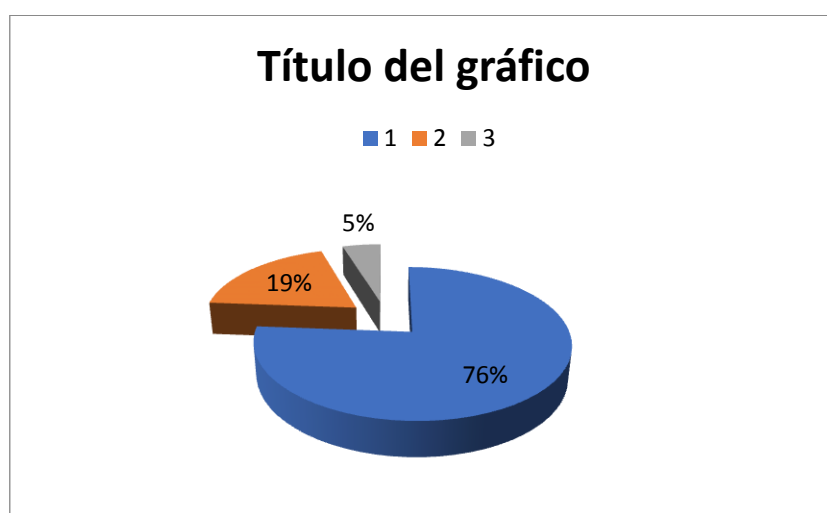
En la tabla 10 y gráfico 10, se observa que de los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 80.95 % de los niños han obtenido A.

Tabla 11. Aplicación de la sesión de aprendizaje 10

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	16	76.19
En proceso B	4	19.05
En inicio C	1	4.76
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Gráfico 11. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 10



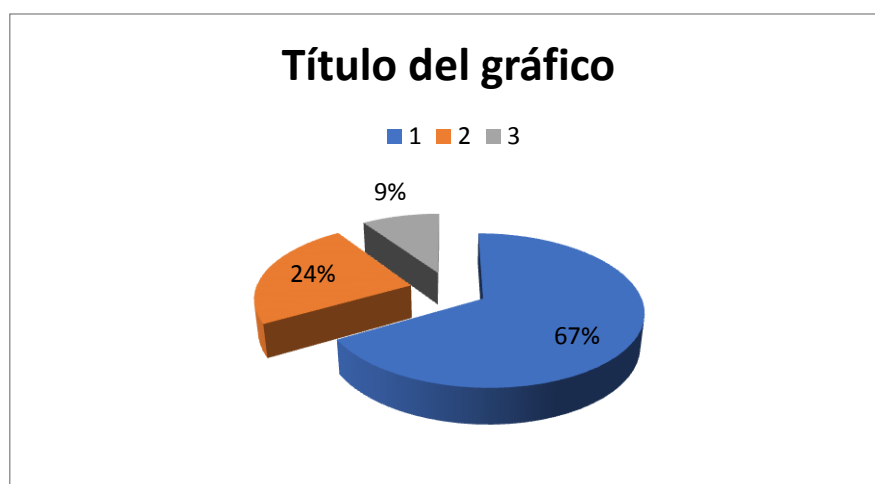
En la tabla 11 y gráfico 11, se observa que de los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 76.19 % de los niños han obtenido A.

Tabla 12. Aplicación de la sesión de aprendizaje 11

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	14	66.67
En proceso B	5	23.81
En inicio C	2	9.52
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Gráfico 12. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 11



En la tabla 12 y gráfico 12, se observa que de los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 66.67 % de los niños han obtenido A.

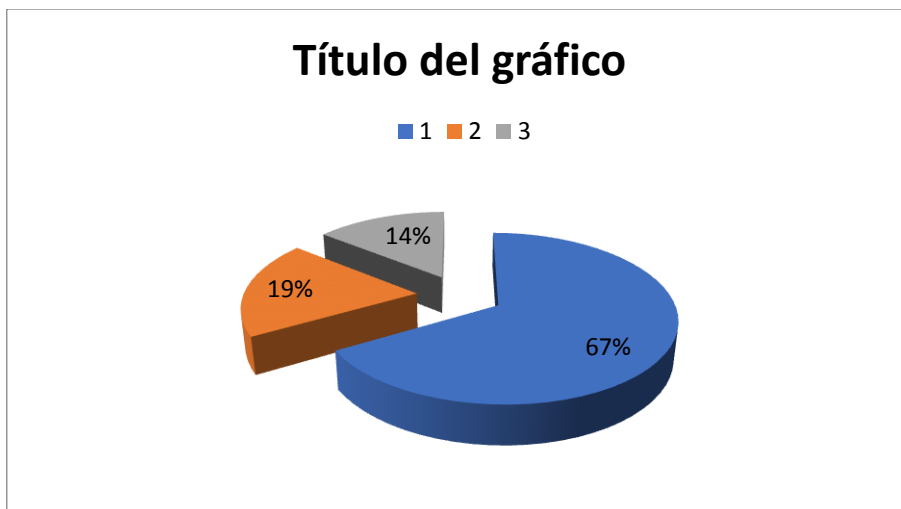
Tabla 13. Aplicación de la sesión de aprendizaje 12

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	14	66.67
En proceso B	4	19.05
En inicio C	3	14.29

TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00
-----------------------------	----	--------

Fuente: lista de cotejo, 2018

Grafico 13. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 12



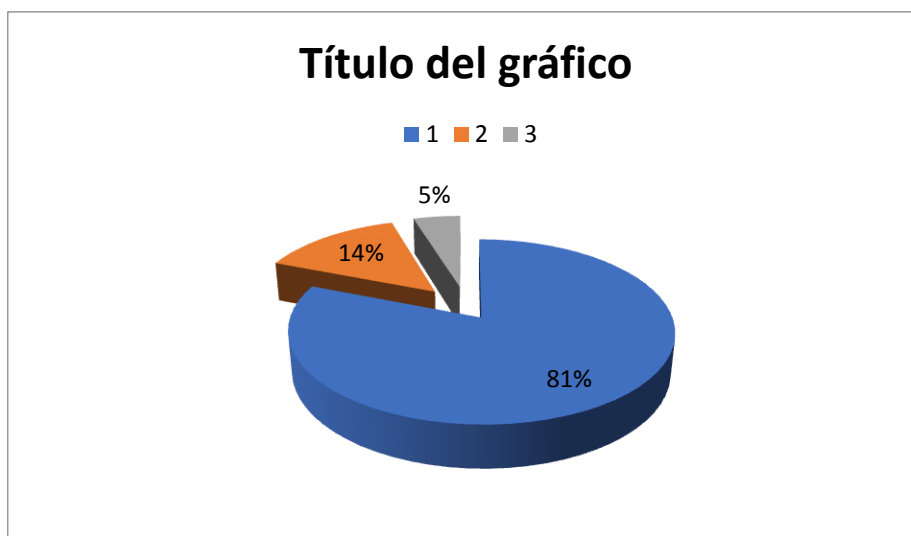
En la tabla 13 y gráfico 13, se observa que de los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 66.67 % de los niños han obtenido A.

Tabla 14. Aplicación de la sesión de aprendizaje 13

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	17	80.95
En proceso B	3	14.29
En inicio C	1	4.76
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Grafico 14. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 13



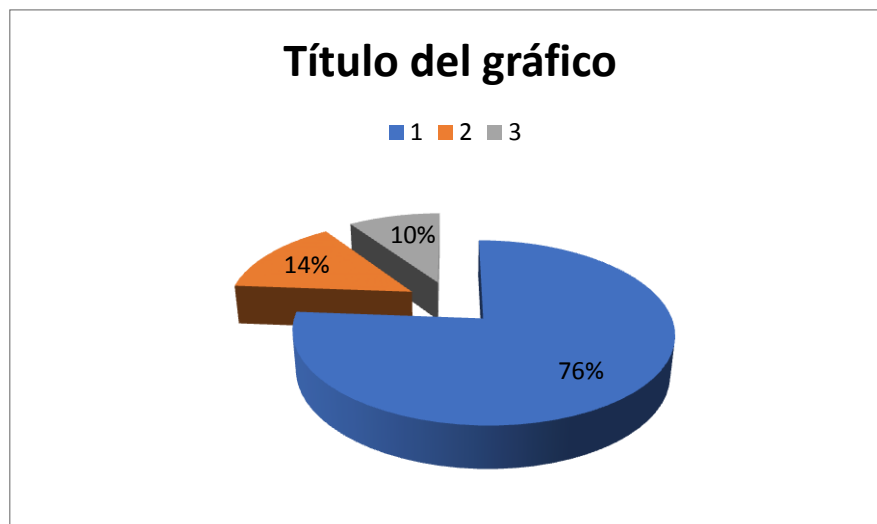
En la tabla 14 y gráfico 14, se observa que de los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 80.95 % de los niños han obtenido A.

Tabla 15. Aplicación de la sesión de aprendizaje 14

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	16	76.19
En proceso B	3	14.29
En inicio C	2	9.52
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Gráfico 15. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 14



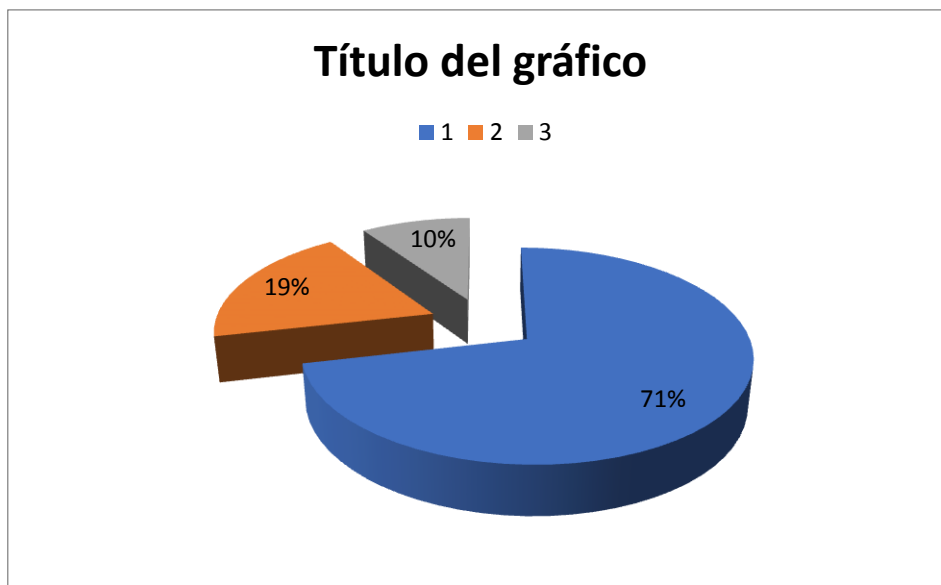
En la tabla 15 y gráfico 15, se observa que de los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 76.19 % de los niños han obtenido A.

Tabla 16. Aplicación de la sesión de aprendizaje 15

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	15	71.43
En proceso B	4	19.5
En inicio C	2	9.52
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Gráfico 16. Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 15



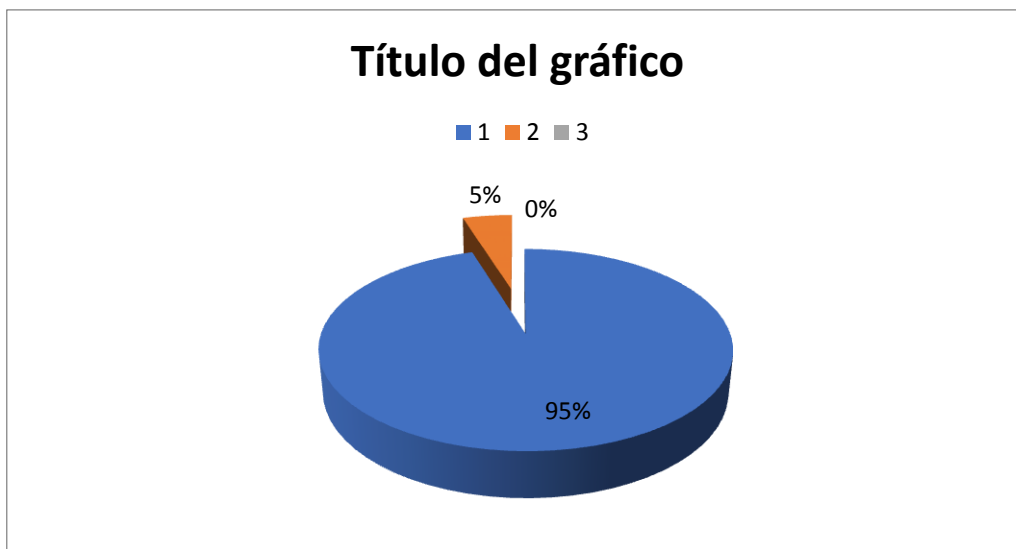
En la tabla 16y gráfico 16, se observa que de los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 71.43% de los niños han obtenido A.

Tabla 17. Nivel de creatividad del pos test

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
Logro previsto A	20	95.24
En proceso B	1	4.76
En inicio C	0	9.52
TOTAL DE ESTUDIANTES	21	100.00

Fuente: lista de cotejo, 2018

Gráfico 17. Nivel de creatividad del pos test



En la tabla 17 y gráfico 17, se obtuvo que los 21 alumnos del aula de cinco años de edad, el 00.00 % de los niños y niñas han obtenido C y el 4.76 % a obtenido B y el 95.24% obtuvo A.

5.2 análisis de resultados

En esta parte de la investigación se procederá analizar los resultados demostrados son en función a la variable desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial particular Sagrada Familia del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno.

Para conseguir estos resultados se utilizó la escala valorativa de currículo nacional, para así poder saber el nivel de creatividad en el que se encontraba cada uno de los niños de 5 años. Como se puede apreciar en la tabla 1 y gráfico 1 obtenidos en el pretest, los niños demostraron tener un bajo nivel del desarrollo de la creatividad. En donde el 38.10 % de los alumnos obtuvieron C, que significa que están en la categoría de inicio del aprendizaje, el 52.38 % obtuvieron B, que significa proceso de aprendizaje, el 9.52 % obtuvieron A, que significa logro previsto.

Estos resultados concuerdan con lo Pío, (2016). En su tesis titulado como Las estrategias de juegos lúdicos contribuyen en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 420 de Maribamba distrito de Yauya Provincia de Carlos Fermín Fitzcarrald, 2015 frecuentemente se observa en los niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 420 de Maribamba el bajo desarrollo de la creatividad ya sea en forma personal o mixta donde utilizan poco la imaginación y la curiosidad intelectual a través de la creatividad expresiva por la falta del uso de estrategias de juegos lúdicos. Investigación de enfoque cuantitativo, diseño descriptivo simple, muestra 16 niños/as de 5 años; técnica fue la encuesta, el instrumento la lista de cotejo. Resultados:

El 80% tuvieron resultados positivos sobre las características de los juegos lúdicos, el 85% tuvieron resultados positivos sobre elementos de la creatividad. Conclusión: se han determinado las estrategias de juegos lúdicos que contribuyen al desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 420 de Maribamba distrito de Yauya provincia de Carlos Fermín Fitzcarrald en el 2015.

Toda enseñanza realizada requiere de la creatividad, que partan de una planificación del docente de aula. Todos los individuos son creativos; la creatividad puede ser potenciada o bloqueada de muchas maneras. Nuestro planteamiento de la creatividad es incremental, opuesto al de aquellos que consideran que la creatividad de una persona queda determinada a una edad temprana. Sin embargo, la investigación ha mostrado que la creatividad no se desarrolla linealmente, y que es posible aplicar actividades, métodos didácticos, motivación y procedimientos para incrementarla, incluso a una edad avanzada. La creatividad es un fenómeno infinito, es posible ser creativo de un sin fin de maneras. R, VALQUI (10,2009)

Para cumplir con nuestro objetivo de desarrollar la creatividad se aplicó 15 actividades de aprendizaje, en las cuales se utilizaron las estrategias de didácticas de las actividades basadas en el desarrollo de la creatividad.

Los resultados de las sesiones se pueden apreciar en el logro de aprendizaje de los estudiantes de la Institución educativa Inicial “Sagrada familia”.

Los resultados obtenidos de las 15 sesiones de aprendizaje fueron: 95.24 % obtuvieron un nivel de creatividad A (logro previsto), indicando una mejora en el logro de aprendizaje creativo, 4.76 % obtuvieron un logro de aprendizaje en proceso (B) y solo un 00.00 % obtuvo logro de aprendizaje en inicio (C).

VI. CONCLUSIÓN

Como hemos ido evidenciando a lo largo del trabajo sobre el desarrollo de la creatividad demostrada mediante un pre test que fue el 38.10 % de los alumnos obtuvieron C, lo que nos dice que tenían al principio un nivel de aprendizaje en inicio, un 52.38 % obtuvieron B, que significa proceso de aprendizaje y solo un 9.52 % obtuvo A, es decir lograron el aprendizaje previsto. Los resultados obtenidos en el pre test mostraron que la mayoría de los estudiantes de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial “Sagrada Familia” de la ciudad de Juliaca en el año 2018, tienen un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la creatividad, demostrando de tal manera que no desarrollaron las capacidades de creación y expresión personal.

Después de una aplicación de actividades de aprendizaje. A través de un pos test se observó que el 95.24 % de los niños obtuvieron A, es decir los niños evidencian el (logro previsto), demostrando así un rendimiento satisfactorio, un 4.76 % de los

niños obtuvo B, es decir (en proceso), mientras que el 00.00 % obtuvo C, es decir en (Inicio del logro de aprendizaje). Los resultados obtenidos en el post test evidencian que la mayoría de los niños y niñas obtuvieron un logro previsto, indicando un mejor desarrollo de creatividad.

VII. REFERENCIAS

Acevedo, A. d. (06,2013). *Creatividad, clave para el siglo XXI* . Recuperado de:
<http://www.abcdelbebe.com/etapa/nino/preescolar/comportamiento/creatividad-clave-para-el-siglo-xxi>.

Agudo. (21 de julio 2015). *Implementación de un programa de creatividad matemática a través de resolución de problemas en educación primaria* . Recuperado de: <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/13534/1/TFG-B.750.pdf>.

Agudo, A. M. (21 de julio 2015). *implementacion de un programa de creatividad matematica a traves de resolucion de problemas en educacion primaria*.
<http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/13534/1/TFG-B.750.pdf>.

Aguilera, A. P. (2016). *El concepto de creatividad a lo largo de la historia*.
Recuperado de: <https://psicologiymente.net/inteligencia/creatividad-historia>

Baeza, C. (24,2005). *la creatividad y los niños*. Recuperado de:
<http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=98392>.

Cabrera, C. K. ((sin fecha)). *la creatividad y el juego*. Chiclayo-México: Recuperado de: <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0550/589.ASP>.

campos, A. ((21, 2015)). *implementación de un programa de creatividad matemática a través de resolución de problemas en educación primaria*. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/13534/TFG-B.750.pdf;jsessionid=F8685E917DCA787C7AE67B0F22AAA7E2?sequence=1>.

Campos, A. (21, 2015). *Implementación de un programa de creatividad matemática a través de resolución de problemas en educación primaria*. . Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/13534/TFG-B.750.pdf;jsessionid=F8685E917DCA787C7AE67B0F22AAA7E2?sequence=1>.

Carballal, A. y. ((s. f.)). *El desarrollo de la creatividad de los niños*. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/motivacion/el-desarrollo-de-la-creatividad-de-los-ninos/>.

Carrera Ruiz, A. ((2011)). *Creatividad de la Educación Infantil*. . Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/motivacion/el-desarrollo-de-la-creatividad-de-los-ninos/>.

Díaz, F. &. (2012). *investigacion cuantitativa*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/153/15329875002.pdf>.

Investigación, C. I. (2016). *Código de ética para la Investigación*. Chimbote: Recuperado de:

<https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2016/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v001.pdf>.

Madera, p. s. (2013). *"estrategias didácticas y logros de aprendizaje en niños de cinco años, Institución Educativa Inicial Victoria Barcia Boniffatti, iquitos-2013"*. Recuperado de: <https://docplayer.es/62888318-Tesis-estrategias-didacticas-y-logros-de-aprendizaje-en-ninos-de-cinco-anos-institucion-educativa-inicial-victoria-barcia-boniffatti-iquitos-2013.html>.

Mazaría, y. M. (s/f). *Estrategias didácticas para enseñar a aprender*. Recuperado de: <https://educrea.cl/estrategias-didacticas-para-ensenar-a-aprender/>.

Morales, F. (02, 2014). *Tipos de investigación científica*. Recuperado de: <https://antropologiaparatodos.wordpress.com/2014/10/02/tips-de-investigacion/>.

Morán, J. (07, 2017). *"La Observación" en Contribuciones a la Economía*. Recuperado de: <http://www.eumed.net/ce/2007b/jlm.htm>.

N. Medina Sánchez, M. E.-Q. ((2017)). *La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea* . Recuperada de: <file:///C:/Users/PC/Downloads/7281-15513-2-PB.pdf>.

Nacional, C. (2016). *Ministerio de Educación* . Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2017.pdf>.

Nacional, C. (2016). *Ministerio de Educación. Peru*. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2017.pdf>.

- Ovalle, A. ((2015).). *Metodología de rincones de aprendizaje para el fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático* . . Recuperado de: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/84/Ovalle-Ana.pdf>.
- Paula Molina autor Diego Parra Duque. (sin fecha). *historia de la creatividad* . Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/32867409/Una-Breve-Historia-de-La-Creatividad>.
- Pio, L. (2015). *Las estrategias de juegos lúdicos contribuyen en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. n° 420 de Maribamba distrito de Yauya Provincia de Carlos Fermín Fitzcarrald, 2015 de la universidad uladech de Huaraz en el 201*. Recuperado de:<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000040360>.
- R, V. (10,2009). *La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones* . Recuperado de: <file:///C:/Users/PC/Downloads/2751Vidal.pdf>.
- Reyes, k. (2014).). *Influencia familiar en el desarrollo de las competencias para iniciar el primer grado de primaria, en los infantes de cinco años de cuatro instituciones educativas del distrito de Florencia de mora Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo*. Recuperado de: http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/901/1/CHAVEZ_KEILY_INFLUENCIA_FAMILIAR_COMPETENCIAS.pdf.
- Ridao, A. (2005). *Creatividad en Educación Inicial: Caminos en Juego*. Recuperado de: http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate03/educacio_inicial.htm.
- Romeo, H. (2010). *la creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un centro educativo rural y uno urbano de Pereira. Universidad Tecnológica*

de Pereira, Colombia. Recuperado de:
<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/1970/370118R763.pdf?sequence=1>.

S., D. D. (11 / 07 / 2015.). *creatividad neurologica*. recuperado de:
<https://www.neuronilla.com/definiciones-de-creatividad-neuronilla/>.

Santa cruz, r. t. ((26, 2015).). *Relación entre material educativo y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la institución educativa madre maría auxiliadora n°036 San Juan de Lurigancho-lima*. Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1880>.

Santa cruz, r. t. (26, 2015). *Relación entre material educativo y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la institución educativa madre maría auxiliadora n°036 San Juan de Lurigancho-lima*. Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe>.

Santa cruz, r. t. (26. 2015).). *Relación entre material educativo y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la institución educativa madre maría auxiliadora n°036 San Juan de Lurigancho-lima*. . Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1880>.

Sosa, M. ((2014, 2016)). *Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I n° 604 talara – 2014*. . recuperado de:
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/430/PROGRAMA_ENFOQUE_COLABORATIVO_SOSA_BALBIN_MERCEDES.pdf?sequence=1.

sosa, M. (2014 1016). *las actividades ludicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educacion inicial.*

Valdivia. ((18 2011)). *la creatividad y la intervenci3n en educaci3n infantil .*

Recuperado

de:

<http://www.eduinnova.es/monografias2011/ene2011/creatividad.pdf>.

ANEXOS



CARGO

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL ULADECH JULIACA
Escuela Profesional De Educación

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

COD. 532

Juliaca, 28 de junio del 2018.

CARTA DE PRESENTACIÓN

SEÑOR(A):

Lic. Primitivo Ricardo Torres Tumi
DIRECTOR DE LA I.E.I. PARTICULAR SAGRADA FAMILIA

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al estudiante **PARRILLA QUISPE VERONICA** con código de matrícula **6907142005** de la carrera profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, quien aplicará el instrumento de tesis del proyecto de investigación "INFLUENCIA DE LA CREATIVIDAD EN EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA EN LOS NIÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL PARTICULAR SAGRADA FAMILIA DEL DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMAN, REGION PUNO, AÑO 2018", en la Institución que dignamente usted dirige y representa, por lo mismo solicito a su representada acoger al estudiante para el desarrollo de la misma.

Esperando le brinde las facilidades que el caso requiere, le expreso mi profundo agradecimiento.

Atentamente,


Lic. Patricia Hilario Toribio
COORDINADORA (e)
FILIAL ULADECH CATÓLICA - JULIACA

EVIDENCIA DE LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION



