



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
DOCENCIA, CURRÍCULO E INVESTIGACIÓN**

**EL JUEGO ESTRUCTURADO EN LA CREATIVIDAD
EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 2223 ANEXO CIELO ANDINO
TAYABANBA 2022**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
DOCENCIA, CURRÍCULO E INVESTIGACIÓN**

AUTORA

CASTILLO CASTILLO MAGALLY MAGDALENA

ORCID: 0000-0003-4433-7302

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

TRUJILLO – PERÚ

AUTORA

CASTILLO CASTILLO MAGALLY MAGDALENA

ORCID: 0000-0003-4433-7302

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

ASESOR:

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

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

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carahuanina Calahuala Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

AGRADECIMIENTO

A DIOS

Por darme la oportunidad de llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad, derramando sus bendiciones y amor sobre mí persona.

De igual manera agradecer a mi profesor de Investigación Dr. Amadeo Amaya Saucedo por su visión crítica de muchos aspectos cotidianos de la vida, por su rectitud en su profesión como docente, por sus consejos, que ayudan a formarte como persona e investigador

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones

Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga

DEDICATORIA

A mi querido Dios, por guiar mi camino, llenándome de fuerzas cuando más lo necesitaba y sobre todo porque me ha dado fortaleza para terminar este informe de Investigación.

A mis padres, Segundo y Amada, los motores de mi vida y a quienes amo infinitamente; por estar ahí cuando más los necesité; en especial a mi madre por su ayuda y constante cooperación gracias por su formación, sus enseñanzas y a la confianza brindada que hicieron de mí una persona capaz de cumplir sus retos.

HERMANOS

Gracias a esas personas importantes en mi vida, que siempre estuvieron listas para brindarme toda su ayuda incondicional, ahora me toca regresar un poquito de todo lo inmenso que me han otorgado. Con todo mi cariño esta tesis se las dedico a ustedes

RESUMEN

La investigación ha tenido como objetivo Determinar si la aplicación de los juegos estructurados mejora la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022. La metodología de la investigación fue de tipo explicativa, nivel cuantitativo y diseño cuasi experimental. La muestra se conformó por 15 estudiantes, su diseño se basó en aplicar un pre test a los estudiantes para recopilar información sobre la creatividad, luego se aplicó los juegos estructurados, finalmente se evaluó los resultados de la creatividad, la técnica fue la observación, como instrumento la lista de cotejo. Los resultados obtenidos del pos test, según sus logros demostraron que el 33% de los estudiantes tienen un nivel de logro destacado, el 47 % se encuentran en un nivel de logro provesto y el 20% se encuentra en un nivel de logro proceso. se concluye que si existe una diferencia significativa entre el pre test y el pos test, en los resultados obtenidos con la prueba willcoxon lo que generó la aceptación de la hipótesis planteada, expresada en la mejora del aprendizaje de las nociones numéricas con un nivel de significancia del 5% se concluyó que la aplicación de los juegos estructurados mejora la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022.

Palabras clave: creatividad ,Juegos, nociones numéricas

ABSTRACT

The objective of the research was to determine if the application of structured games improves creativity in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 2223 Annex Cielo Andino Tayabanba 2022. The research methodology was explanatory, quantitative level and design. quasi-experimental. The sample was made up of 15 students, its design was based on applying a pre-test to the students to collect information about creativity, then structured games were applied, finally the results of creativity were evaluated, the technique was observation, as implement the checklist. The results obtained from the post test, according to their achievements, showed that 33% of the students have an outstanding level of achievement, 47% are at a proficient level of achievement and 20% are at a process level of achievement. It is concluded that if there is a significant difference between the pre-test and the post-test, in the results obtained with the Willcoxon test, which generated the acceptance of the proposed hypothesis, expressed in the improvement of the learning of numerical notions with a level of significance Of 5%, it was concluded that the application of structured games improves creativity in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 2223 Annex Cielo Andino Tayabanba 2022.

Keywords: creativity, games, numerical notions

ÍNDICE

EQUIPO DE TRABAJO	i
AGRADECIMIENTO	ii
DEDICATORIA	iii
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS	ix
I.INTRODUCCIÓN.....	11
II. MARCO TEÓRICO.....	17
2.1. Antecedentes:.....	17
Internacionales	17
Nacionales.....	18
Regionales.....	20
2.2 Bases teóricas de la investigación:.....	23
2.2.1.El juego estructurado.....	23
2.2.1.1.definición	23
2.2.1.2. La teoría de Piaget:	26
2.2.1.3 Las teorías psicológicas del juego	28
2.2.1.4 El juego como estrategia.....	28
2.2.1.5. Características del juego	29
2.2.1.8. Dimensiones de juego estructurado	30

2.2.2.La Creatividad.....	31
2.2.2.1.definición	31
2.2.2.2.Características de la creatividad.....	33
2.2.2.3.Niveles de la creatividad	34
2.2.2.4.Importancia de la creatividad	37
2.2.2.5.Desarrollo de la creatividad en la infancia.....	38
2.3. Hipótesis	40
III. METODOLOGÍA	42
3.1 El tipo y el nivel de la investigación.....	42
3.2. Diseño de investigación	42
3.3. Población y muestra.....	43
3.4.Definición y operacionalización de las variables y los indicadores	44
3.5. Técnicas e instrumentos.....	46
3.6. Plan de análisis.....	47
3.7. Matriz de consistencia	48
3.8. Principios éticos.....	49
IV. RESULTADOS	50
5.1. Resultados	50
4.2. Análisis de los resultados.....	55
V. CONCLUSIONES	59
RECOMENDACIONES:.....	60

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
ANEXOS	64

ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS

Gráficos

Gráfico 1 Porcentaje de creatividad en los niños de 5 años - pre test.....	50
Gráfico 2 Porcentaje de las calificaciones de las 10 sesiones de aprendizaje	51
Gráfico 3 Porcentaje de los Nivel de los juegos estructurados mejora la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 post test.....	53

TABLAS

Tabla 1 poblacion.....	43
Tabla 2. Muestra.....	44
Tabla 3 Nivel de la creatividad en los niños de 5 años- pre test.....	50
Tabla 4 Puntaje dde las 10 sesiones de aprendizaje.....	51
Tabla 5 Nivel de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 post test.....	52
Tabla 6 Rangos	54

I.INTRODUCCIÓN

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

Por tanto, la realización de esta investigación responde a nuestro interés por promover la creatividad basada en actividades en los niños y fomentar la imaginación y el interés a través de actividades que llamen la atención. En este sentido, cada niño de la escuela pública o privada acepta en ocasiones el juego estructurado en espacios donde ejercita sus capacidades, un medio de autoexpresión. Por lo tanto, confiamos en desarrollar comportamientos naturales que contribuyan al aprendizaje.

Cada infante, mientras se desarrolla en el juego, se integra a un universo o región donde las fantasías y los deseos son intensos. Además de la ansiedad expresada, esta

conducta se realiza de forma individual y en grupo. Aucouturier (2004) dice: Por eso el juego es tan vital, importante y necesario como moverse y respirar muy importante para el desarrollo de la personalidad

El tipo de investigación cuantitativa utilizada, el nivel de investigación correspondiente al diseño cuasi experimental, el tamaño de la clase de 30 estudiantes, el tamaño de la muestra de 18 estudiantes, el método realizado es observacional y las herramientas son: Ya usado. Se utiliza como una lista de verificación para identificar cualquier dificultad que puedan tener los estudiantes. También se da consentimiento informado a los superintendentes y padres para obtener permiso para el estudio. Cuando se utilizan principios éticos, uno de ellos es la protección de las personas. Otros principios éticos que son importantes en la realización de investigaciones estudiantiles.

La investigación actual busca determinar si el juego estructurado aumenta la creatividad, pero muchas de las actividades recreativas en las que las personas participan cuando son niños están asociadas con una mayor creatividad, imaginación y expresión emocional, así como con una mayor autoestima. los eventos y situaciones son clave para el bienestar social, la resolución de problemas y la toma de decisiones conscientes y creativas, haciéndonos más sociables y extrovertidos. “Por ello, promover el juego organizado para fomentar la creatividad en edades tempranas es fundamental para el desarrollo personal. Asimismo, mirar con objetividad las distintas realidades escolares ayudará a futuras investigaciones. Es así que el principio depende del análisis social, por otro lado, se basa en investigaciones que nos ayuden a comprender el contexto en el que se desarrollan las actividades recreativas, ya sea a

nivel estatal o a nivel estatal. Sin embargo, los juegos deben entenderse como un medio para resolver metódicamente los problemas cotidianos. Su presunción es mejorar la calidad de vida de los estudiantes y del medio ambiente en general, cabe recalcar que el concepto de creatividad requiere aclaración. Porque la creación ha adquirido un nuevo significado a través de la evolución humana. Por lo tanto, el objeto de estudio debe estar claramente delimitado para que teóricamente no se meta con lo planteado. Las actividades del juego desarrollan la imaginación del niño, donde también se requieren varios factores para tener una buena autoestima, sentirse seguro, motivado, entre otros. para mejorar tu creatividad o imaginación.

Es cierto que cada niño tiene necesidades e inquietudes diferentes y debemos ser cuidadosos, responsables, cuidar y empoderar al niño o niña en cada actividad, hacer que el trabajo los guíe para que sean más accesibles y seguros. pero los esfuerzos serán recompensados cuando alcances logros, cuando busques resultados positivos. Así, al observar la actividad a través del juego estructurado por sector, se consideró un objetivo general: determinar si el juego estructurado en áreas como estrategia activa mejora el desarrollo creativo en niños de cuatro años. siglo., en la institución educativa del distrito de Culebras – Huarney. Blanco (2018), nos dice que: El juego es la principal actividad de los niños, y hoy en día es más que un hecho, es un derecho reconocido por organismos nacionales e internacionales en pro de la niñez. Del mismo modo, el art. 31, en referencia a la "Convención sobre los Derechos del Niño", explicando que el juego y cualquier actividad recreativa deben organizarse regularmente para los niños en el hogar y en la escuela (UNICEF, 1989); un trazado que permite ver el mundo de forma problemática, donde siempre influyen varios factores en su desarrollo. Es importante que los docentes puedan desarrollar estrategias

innovadoras para que los niños puedan comprender de manera efectiva lo que quieren lograr académicamente, es importante no solo memorizar sino también poder participar voluntariamente en la elaboración y aplicación de los resultados de las asignaturas. .

En la institución Infantil No. 2223, durante la observación de niños y niñas de 5 años, hubo una participación limitada de los niños, ya que en muchos casos los niños no podían responder o participar cuando la maestra hacía preguntas. Por ello, es importante señalar que a través de la creatividad los niños son capaces de definirse a sí mismos, ya que desde pequeños ya se caracterizan por los objetos que les rodean.

Posibles razones por las que puedes encontrar en los propios padres que no están interesados en la educación de sus hijos; Asimismo, los docentes de aula no utilizan la creatividad para comprender de manera efectiva; Una de las razones es también la distancia social provocada por el COVID-19, porque muchas veces la cobertura no es buena, lo que dificulta el aprendizaje de los niños. La consecuencia es la concentración en los niños, pues a veces en casa hay demasiado ruido, los niños no pueden prestar atención a lo que explica la maestra, por vergüenza al cometer errores, los niños no quieren participar ni contestar las preguntas que se les hace.

Cabe señalar que los niños que reciben estimulación desde temprana edad tendrán una mejor capacidad para desarrollar su creatividad, lo cual se manifiesta al momento de realizar actividades, ya sea dibujar, arte, divertirse, jugar,... bajo muchas expresiones diferentes, esto también contribuye al desarrollo de actividades a través de juegos para desarrollar la creatividad en los niños. Salas (2017) sostiene que se debe estar atento al desarrollo emocional y cognitivo de los estudiantes desde edades tempranas, y así a través del juego desarrollar mejor la creatividad, así como las relaciones

interpersonales e interpersonales; esto significa que los niños se sienten más sociables y listos para participar en actividades. También señala la importancia del juego infantil para motivar a los niños.

¿En que medida la aplicación de los juego estructurados mejora la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022?

Determinar si la aplicación de los juegos estructurados mejora la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022. Identificar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022 mediante la pre prueba.. Aplicar el juego estructurado para mejorar de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022. Evaluar el nivel de la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial I.E N° 432-201/MX-U Violeta Velásquez Ayacucho 2021.la post prueba.

La presente investigación con respecto a lo teórico, Piaget (1970),nos dice que el niño lo primero que debe de realizar es agrupar los objetos, conforme el niño va relacionando así los objetos. A través de los juegos los niños puedan aprender de manera extrovertida, permitiéndole así ver que las matemáticas siempre estarán presentes en nuestra vida cotidiana.

En el campo metodológico, aplicar un método científico basado en procesos y métodos como la observación, el registro de incidentes, el tratamiento de listas de verificación como una herramienta y el uso de estadísticas no paramétricas. Socialmente, mejorar la creatividad de los niños de cuatro años tiene beneficios

inmediatos. En cuanto al método de investigación, será un enfoque aplicado y cuantitativo, manteniendo el nivel explicativo de las variables de investigación. También se considera un diseño preexperimental, en el que se aplicará el pre y post ensayo al grupo control. y una prueba con 10 y 15 niños y niñas de 4 y 5 años. La observación fue desarrollada como un método de evaluación. A su vez, la lista de verificación se utiliza como una herramienta para determinar el nivel de desarrollo creativo de cada niño. Se usará estadística descriptiva para procesar y analizar los datos, y se usará la prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes:

Internacionales

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

Vera (2017) desarrolló su investigación denominada: “El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 y 3 años de edad del C.I.B.V Emblemático Chorledeg periodo lectivo 2016-2017”, presentada a la Universidad

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

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

Nacionales

Torrejón (2018) para obtener su tesis el título de segunda especialidad en didáctica de Educación Inicial, denominada “Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas”. El diseño que se utilizó en la investigación fue el descriptivo y se planteó como objetivo general: Determinar el nivel de creatividad de los niños de la I.E. Inicial N° 109 del distrito de Jazán – Bongará - Amazonas. Entre sus conclusiones podemos mencionar: Los niveles de creatividad que manifiestan los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 109 – Jazán, de un total de 15 niños presentan nivel bajo un 60%, nivel medio 20% y nivel alto 20%, por consiguiente, se necesita que el profesor aplique estrategias eficientes para desarrollar la creatividad en los niños. En un segundo lugar el test de creatividad en pre- escolares basado en el test de Torrance es pertinente porque está elaborado en base a un estudio diagnóstico y a la vez se adecua a la realidad de los estudiantes.

García (2018) su tesis para obtener el título de licenciatura en Educación, denominado: “El juego estructurado en el aprendizaje de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino – Lima, Perú 2018”, tiene como objetivo: Determinar el componente predominante del aprendizaje durante el juego estructurado. La metodología empleada para la elaboración de esta investigación está relacionada al enfoque cuantitativo; es una investigación básica sustantiva de nivel descriptivo. El diseño fue descriptivo simple. La investigación llegó a las siguientes conclusiones: Los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino presentan predominancia en el componente dimensión cognitiva con respecto al juego estructurado. Así mismo se encontró que en esta dimensión, el 50% de los

estudiantes se ubican en un nivel superior comparado con las otras dimensiones; seguido de la dimensión motora, cuyo logro es de 36.7%; en la dimensión social solo el 13% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro, mientras que la dimensión creativa alcanzó un 3.3% de logro. Asimismo, el estudio alinea al juego estructurado como un momento pedagógico importante e indispensable en el aula, debido que favorece el desarrollo integral del niño. Debe practicarse de manera diaria en el aula, brindándole el tiempo y espacio necesarios para su ejecución; de esta manera se asegurarán el desarrollo de las diversas habilidades del niño.

Cuba (2018) con su investigación para obtener el título de licenciatura en educación, denominada: “La hora del juego estructurado en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara”. Asume como objetivo: Determinar si existe relación entre el juego estructurado en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años. El tipo de investigación que se trabajó es descriptivo – correlacional, y su diseño es no experimental transversal correlacional. Entre sus conclusiones tenemos; Que existe una relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años, por otro lado, existe la relación entre la hora del juego estructurado en los sectores y el desarrollo de la fluidez, flexibilidad, originalidad en los niños de 5 años. Así mismo, hay una correspondencia entre la hora del juego estructurado y el crecimiento de la sensibilidad ante la problemática de los niños que son parte del estudio.

Regionales

Figuroa (2018) para obtener su tesis con el título de licenciatura en

educación inicial, denominada: “Juego estructurado en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años -Institución Educativa Privada Santa Ana - 2018”.

La investigación tiene como objetivo general: Determinar en qué medida el juego estructurado en sectores promueven la autonomía en niños de cuatro años de la I.E.P. “Santa Ana”. La investigación es de diseño pre experimental con un solo grupo; pretende comprobar el grado de efectividad de las estrategias lúdicas mediante su diseño pre y post test con un solo grupo, a quien se le aplicaron las estrategias lúdicas en los sectores. Entre sus *conclusiones* tenemos: Que se midió el nivel de Autonomía a los niños por medio de una lista de chequeo de logros pedagógicos, donde el puntaje obtenido en el Pre-Test indican que la mayoría de los niños están en el nivel de inicio, demostrando poco desarrollo de su Autonomía como dificultades al ponerse el mandil, al abrir los tapers de la lonchera, ir al baño solos, ordenar los juguetes, a solucionar problemas, a tomar sus propias decisiones, entre otros. Al comparar los resultados del Pre y Post Test los puntajes logrados nos informan el logro que los niños evidencian al desarrollar el programa juego estructurado en sectores: “Yo lo puedo lograr”. En el Pre-Test, se precisó que los niños se ubican en nivel de inicio, evidenciando escaso desarrollo de su Autonomía. En el Post-Test, todos los niños se ubican en el nivel logrado evidenciando que la ejecución de la estrategia juego estructurado en sectores: “Yo lo puedo lograr” ayudó en el desarrollo de la autonomía.

Sandoval (2017) con su tesis para obtener el título de licenciatura en Educación Inicial, denominada: “El desarrollo de la creatividad a través del juego - trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito

de Castilla, Piura. Se planteó como objetivo: Diagnosticar el desarrollo de la creatividad a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de edad. Respecto al enfoque de la investigación es cuantitativo de tipo descriptiva; con un diseño descriptivo simple. Entre sus conclusiones podemos mencionar: Que más del 50% del total de educandos se encuentra en proceso conreferencia al desarrollo de la creatividad, esto en las primeras semanas. Posteriormente gracias a la ejecución del juego – trabajo se logró revertir los resultados encontrados en el diagnóstico, pues los niños gracias al juego de construcción pueden reflejar o dar a conocer sus ideas creativas.

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

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

2.2 Bases teóricas de la investigación:

2.2.1.El juego estructurado

2.2.1.1.definición

Silva (2010) sostiene que la hora del juego estructurado :

Es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire estructurado , en el patio o en el jardín del centro educativo.(p. 48).

Silva (2010) considera las siguientes características:

- a. una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.
- b. El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.
- c. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- d. El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolver; es como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.

e. El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre “aquí y ahora”, se vive siempre en tiempo presente (p. 50).

El Juego Estructurado

Aguirre (2014) nos describe así: el juego regional tiene una fuerte influencia en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando un niño juega, se construye de tal manera que activa su iniciativa, lo que fortalece significativamente su autoestima y autocontrol. Organice un juego que involucre roles de interacción activa con otros niños. Este ejercicio fortalece sus habilidades sociales: aprenden a gestionar sus emociones, ofrecer, apoyar, ayudar, gestionar y resolver conflictos, cooperar y comunicarse de manera efectiva. Como tal, se debe asegurar que: El juego es también un canal a través del cual el niño libera su mundo interior: miedos y miedos, formas de percibir las relaciones interpersonales, los conflictos, sus ilusiones y deseos, todo expresado a través del juego . El juego es, por tanto, una poderosa herramienta a través de la cual el niño adquiere

capacidad de expresión, lo que fortalece su identidad (Ministerio de Educación, 2019). Del mismo modo, exploran, experimentan, organizan o interactúan intelectualmente en un contexto social, adquiriendo nuevos conocimientos y experiencias que los hacen madurar. hablar fluido. En este caso, la persona o niño exhibe un desarrollo verbal, es decir, la capacidad de expresarse de manera clara, inequívoca y consistente entre otros (Otero, 2015). En este sentido, la fluidez del habla infantil se manifiesta al hablar, expresar pensamientos, razonar sus ideas, de tal manera que los niños expliquen o justifiquen lo que quieren transmitir y así demuestren demostrar dominio de habilidades, su presencia y coordinación en la expresión.

Crea un espacio que inspire.

Los parques infantiles deben ser emocionantes, cómodos y seguros. Espacios donde los niños desarrollen sus habilidades, espacios donde los niños se sientan estructurados para jugar y expresarse, y estos espacios deben brindar seguridad y confianza. Estoy aquí. Al mismo tiempo, estos espacios deben acoger el estudio y el deporte. Cuando trabaje en un salón de clases, el salón de clases también debe estar decorado, colorido y llamar la atención sobre un lugar donde su hijo se sienta como en casa. Es decir, evaluar el espacio en el que se ubica, evaluar el trabajo, evaluar el cuidado, evaluar el esfuerzo de todos los involucrados en él.

flexible

El comportamiento iterativo y experimental que adoptan muestra una gran flexibilidad a la hora de proponer alternativas a las situaciones problema. No se estancan en las ideas. Actúan contra la rigidez.

creatividad y refinamiento

Durante este proceso, el bebé desarrolla varios potenciales y también fortalece el lado humano del cuerpo, las emociones, los sentimientos y la mente. Como argumenta Gamarra (2016), los infantes desarrollan la creatividad y la apariencia, así como habilidades como: Refinar y obtener productos reflejan este universo que circula dentro del SER. Para que entiendan y expresen algo a otras personas y al mundo que los rodea, pueden comunicarse de varias maneras, como imágenes, símbolos y expresiones.

Características del juego Estructurado

El juego estructurado se caracteriza por crear diferentes actividades o estímulos en los niños, tales como: Crear actividad personal alrededor del niño, el juego estructurado se denomina juego no literal. A su vez, en esta actividad, el juego siempre va de la mano con el lado positivo, es decir, los participantes siempre disfrutan. También se llama juego instantáneo y no sabes cómo terminará el juego. Por otro lado, su esencia es el proceso, no la meta. Al niño no le importa lo que obtiene al final del juego. Le gustó el "Viaje" del desarrollo mismo de cada

parte del juego. En este sentido, el juego es siempre "aquí y ahora", siempre vive en tiempo presente.

Características del juego en educación inicial

Madueño (2016), al hablar de un juego o juegos desarrollados en la primera infancia, nos dice que los juegos ayudan a los niños a desarrollar la motricidad fina; significa que los juegos de la escuela primaria son planificados, evaluados en un proceso psicológico; es decir, juegos con apoyo psicológico. Del mismo modo, los juegos son actividades estructuradas en las que no se sienten coaccionados, menos implicados en el juego, en este sentido, los participantes en el juego se caracterizan por ser los niños más activos. Bernabéu y Goldstein (2008) definen: Un juego es un acto estructurado en el que su expresión inicial, como muestra Hilda Kaneke, corresponde a los deseos y elecciones subjetivas del jugador. La realidad de fantasía del juego proviene de mezclar realidad con fantasía. Psiquiatra D. W, Winnicott sitúa el juego en el espacio límite entre el mundo exterior e interior de un individuo. El espacio de juego es el lugar simbólico en el límite entre lo real y lo virtual; El tiempo de juego también es fantasía; un momento "fuera de tiempo" donde todo puede pasar. Es muy fácil entrar y salir del espacio y tiempo del juego. Los niños que juegan lo hacen bastante improvisado.

2.2.1.2. La teoría de Piaget:

Para Jean Piaget (1976), nos dice que el juego influye mucho en los niños, ya que parte de la imaginación a la realidad, en la cual se basa en tres fases de juegos, donde nos dice que el primero es un juego simple, el segundo es un juego simbólico y el tercero es un juego en donde participa todo el grupo.

Según Reyes (2018), observaba lo que era las emociones de los niños, ni las motivaciones, básicamente se dice que su teoría era de "inteligencia" o una "lógica", conforme el niño va adaptándose a la realidad va a desarrollando sus aprendizajes.

Piaget dividía en cuatro etapas el cognoscitivo. Según Piaget las etapas de desarrollo matemático se basan en las siguientes:

- Periodo Sensorio – Motriz:

Es el comienzo del periodo en donde el niño recién nace hasta aproximadamente los dos años de edad, acá el niño no tiene conocimientos si no que se refleja en los objetos que ve, a través de imágenes, controla sus diferencias sensoriales. A la poca edad que ellos tienen pueden localizar con los objetos que quieran encontrar así no estén cerca de ellos, a través de sus partes sensoriales.

- Periodo Pre – Operatorio:

En esta etapa el niño tiene aproximadamente siete años, en donde se está desarrollando de una manera más compleja como su lenguaje, la manera de sus pensamientos, su imaginación o lo que puede crear sin tener que dibujarlas. Verifican la similitud de los objetos, si hay poco o muchos, viendo la diferencia entre los dos en donde hay más preguntándose ellos mismos, que canastas tienen más, y verán las cantidades resolviendo sus dudas. En tanto su lenguaje es más concreto, también tendrá dificultades si no conocen su lateralidad como la derecha e izquierda, teniendo dudas cuando vayan a ver los objetos que se encuentra en la parte derecha o su parte izquierda.

Etapa Operativa o concreta:

El niño va manipulando fácilmente el material concreto de manera en que pueda clasificarlos y enumerarlos. Nos dice también que los niños comprenden mejor a través de las experiencias y manipulando los objetos.

Etapa Operativo Formal:

Cuando los niños tienen a partir de los 12 años, ya tienen conocimientos más razonables, en donde puede formular preguntas y poder resolverlos.

2.2.1.3 Las teorías psicológicas del juego

Para Dionicio (2017), las teorías psicológicas del juego son:

Spencer: Es donde el niño puede expresarse de manera natural y que comparte con los animales los juegos dentro de su infancia.

Freud: El juego es poder disfrutar de manera estructurado , utilizando los procedimientos de manera en la que pueda expresarse con satisfacción.

Winnicot: El juego es donde los niños puedan manipular los objetos, permitiéndole así recordar los objetos utilizados y simbolizarlos. (pp. 174-175)

2.2.1.4 El juego como estrategia

Para Moretti (2011) nos dice que el juego es un proceso en la cual permite que los estudiantes puedan descansar en ese corto plazo, ya sea mentalmente o físicamente, porque le ayudará a obtener más energías en este proceso de tiempo, con la ayuda del docente podrán recobrar las energías que se realizó durante el proceso de juego, como, por ejemplo, la docente puede asignar a trabajar en grupos o individualmente a realizar ejercicios o alguna actividad lúdica.

El juego permite que los niños puedan tener experiencias en donde les ayude a fomentar sus aprendizajes y poder descubrir por sí mismos, dando, así como resultados mejorar en sus saberes previos.

2.2.1.5. Características del juego

Para Camacho, (2012), las características del juego son:

Es la actividad en donde no es interesada, sino que tiene como finalidad de realizar actividades donde esté presente los resultados.

Es la actividad que permite que cada uno de las personas pueda disfrutar de este tiempo, sin pretender nada ajeno.

Es una actividad estructurado , en donde cada uno de los niños puedan tener una participación conjunta o individualmente, sin la necesidad de estar preparado.

2.2.1.6. Importancia del juego

A través de los juegos podemos llamar un poco más la atención en las asignaturas, fomentando así el interés de los niños, mediante los conflictos que se presenten ellos mismos podrán ver en donde se están equivocando porque a través del juego no hay necesidad que se sientan mal, sino al contrario que lo vean con diversión a los trabajos o actividades propuestas por el docente, desarrollando así la paciencia y el control en ellos dentro de aula o en la vivencial, con dinámicas poder fortalecer el aprendizaje cada uno de los estudiantes (García, 2013, citado por Reyes 2018).

2.2.1.7. Tipos de juegos

Dionicio (2017), nos dice que los tipos de juego son:

- a) El juego motor o movimiento:
 - El niño tiene una interacción con las partes de su cuerpo experimentando las emociones que tiene cuando juega, como, por ejemplo: correr, saltar, bailar, tirar la pelota, etc.

b) Juegos cognitivos:

- Los niños interactúan desde que nace con los objetos que les rodea, manipulando y dando a conocer su inteligencia mediante los contactos de los objetos.

c) El juego de carácter social:

- El niño se relaciona con el entorno que les rodea, dando a conocer también lo que es bueno y lo que no está bien, como, por ejemplo: Esperan su turno cuando les toca jugar, buscan a sus pares para que empiecen a jugar.

d) Juego Simbólico:

- En este juego los niños parte de su imaginación al mundo real, van diferenciado cuando juegan y lo que está pasando de verdad, por ejemplo, cuando las niñas juegan a la “Familia”, se hacen pasar por madres, tías o hijas. Posteriormente se basan en las situaciones que logran obtener en casa o en algún otro lado, pero sabiendo así que todo es un juego.

2.2.1.8. Dimensiones de juego estructurado

a) Juegos de construcción:

- Según Moreno (2002) / citado por Reyes (2018), nos dice que la construcción de estos juegos se debe que los niños deben primero manipular los objetos de manera en que le ayude a poder crear o imaginar estos juegos, en la que permite que puedan utilizar de manera correcta.

b) Juegos de mesa:

- Para García (2013)/ citado por Reyes (2018), se dice que los niños este juegos podrá permitirles a tener más conocimientos, abarcándose así aún pensamiento

más concreto, con el entorno que les rodea, en donde estos juegos potencializará el aprendizaje de manera autónomo y ordenada.

c) Juegos de patio:

- Para Reyes (2018), esos juegos resultan útiles para los niños ya que, comparte momentos con la familia, estos juegos permiten que desde el más pequeño hasta el adulto puedan participar estas experiencias.

2.2.2.La Creatividad

2.2.2.1.definición

Según Martínez (2008) nos dice: la creatividad sugiere que es la capacidad de posibilitar cambiar las formas tradicionales de pensar y actuar frente a contradicciones desconocidas, proponiendo soluciones oportunas” (p. 14). El autor también comentó que: “Ante el problema, flexibilidad en todos los aspectos, flexibilidad, originalidad, actitud analítica y una notable tendencia en el desarrollo del pensamiento” (p. 12). Gracias a eso, sabemos que en momentos de dificultad, nace la creatividad; Además, la creatividad puede ser una actividad, pero no todas las actividades son creativas y la iniciativa para aplicar correctamente la estrategia es cada vez menor.

Del Carpio (2010) define la creatividad como la capacidad de crear ideas, objetos o situaciones nuevas y únicas. Esto quiere decir que la creatividad es la capacidad de ser creativo, de tener pensamientos originales, constructivos, creativos o no estándar, es uno de los factores que hoy en día se valora mucho, por lo que los expertos señalan que esta actitud debe ser fomentada y reforzada. desde la infancia y por la imaginación. Por un lado, la creatividad es la capacidad de tener diferentes tipos de soluciones a un problema, por ejemplo, la capacidad de generar ideas nuevas e innovadoras que se

utilizan para cambiar el flujo de trabajo. Todos nacemos con este don, pero la infancia es el mejor momento para desarrollarlo.

Para Crisólogo (2011) la creatividad: Es la tendencia creativa que existe en estado latente en todo ser humano. Es un proceso por el cual una persona toma conciencia de un problema, una dificultad a la que no puede encontrar una solución conocida, por lo que busca posibles soluciones.

Esto quiere decir que la creatividad realizada a partir de una idea original puede tomar muchas formas y aplicaciones en diferentes ámbitos de la vida humana, hoy en día es de gran importancia para la sociedad estadounidense, por lo que es muy favorable para promover el desarrollo temprano en los niños. Este es un valioso estímulo para la mente, ya que como parte del proceso creativo una persona debe analizar, asociar y combinar objetos, elementos, situaciones y multitud de conexiones sensoriales, la relación que en él se genera hace que nuestro cerebro esté más adaptado a hacer frente a los problemas a los que se enfrentará. sí. después. a lo que se enfrenta El desarrollo de la creatividad está relacionado con el desarrollo del propio cerebro, y surgen muchas conexiones durante los primeros años de vida, estas conexiones dependen en parte de la genética y en parte de la experiencia que tiene el niño en los primeros años de vida . año de vida El cerebro es un órgano maleable que puede manipularse para reconfigurarse y aumentar la capacidad de respuesta a cualquier edad, pero la niñez es el período en el que el cerebro tiene el mayor potencial para desarrollarse, por lo que es la edad ideal para estimular.

2.2.2.2. Características de la creatividad

Guilford, P. (1965), importante investigador en el campo de la creatividad, ha distinguido cuatro funciones cognitivas como rasgos psicológicos que favorecen la creatividad. Eso es acreditable, se refiere al número de ideas que una persona puede generar sobre un tema determinado. Por ejemplo, el número de soluciones a un problema dado en un período de tiempo. Flexible. Es la diversidad y heterogeneidad que existe entre las ideas generadas; Proviene de poder pasar fácilmente de una categoría a otra, abordando los problemas desde muchos ángulos diferentes. No se mide por un número absoluto, sino por el número de clases y categorías. Originalidad. Esta es la rareza relativa de las ideas que se producen. Por ejemplo, de cien personas, sólo dos o tres tienen ideas; por lo que sería considerado un pensamiento original. Muchas veces la creatividad hay que buscarla no en el qué sino en el cómo. Un evento es original cuando es único e irrepetible y contiene valores pasados que otros no notan. Debe configurarse para cada grupo y tiempo, ya que la respuesta no es la misma en determinados casos. La flexibilidad y la originalidad están íntimamente relacionadas, porque para ser únicos primero debemos mostrar una gran flexibilidad mental. Propósito y resolución de problemas es la capacidad de generar ideas y soluciones que se pueden implementar en la práctica. Hay muchas ideas que teóricamente son muy exitosas, pero difíciles o imposibles de implementar. Bernabeu, J. y Goldstein, K. (2009) en *Creatividad y aprendizaje* señalan que el juego como herramienta pedagógica parece analizar el aporte de la creatividad, dando nuevos datos sobre aspectos ¿Qué aspectos deben incluirse en el método de enseñanza? Fomentar la creatividad:

Busca actividades que fomenten el trabajo evitando la rutina y disfrutando del dinamismo y la variedad. Trabajar las relaciones solidarias con los grupos de estudiantes como complemento, en un contexto donde los niños puedan interactuar con respeto mutuo y con su entorno. Fomentar el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Realizar tareas que desarrollen la intuición, la imaginación y la imaginación. Fomentar el uso creativo del lenguaje. Desarrollar la capacidad de visualizar. Disfrutar de la conducta lúdica amplía los límites de la libertad en el aula y permite aprender con todos los sentidos, estando atento a los sentimientos y emociones de los alumnos.

2.2.2.3.Niveles de la creatividad

Para Taylor (1959) es muy importante que, cuando observamos el desarrollo de actividades de aprendizaje significativo que tienen lugar en el aula, seamos conscientes del carácter especial que deben crear los estudiantes, y muchas personas lo hacen perfectamente, y sin cualquier esfuerzo por comprender. la creatividad en sus diferentes etapas o niveles.

Sobre la base de Taylor, I. (1959), podemos dividir la creatividad en:

Creatividad expresiva

Esta actividad implica expresión estructurada, espontaneidad e improvisación. Intenta crear muchas formas de expresar su mundo interior, sentimientos y emociones. Las personas crean diferentes formas de comunicarse y expresar mensajes en experiencias. Esto se debe principalmente a las diversas expresiones artísticas: pintura, escritura, danza, escultura, etc., donde la obra en sí misma, logra una mejor autopercepción personal que el producto. Satisface la necesidad de autoidentificación y comunicación

con el entorno. En la interpretación de la creatividad, la creatividad es la más auténtica, porque la relación entre sujeto, objeto y entorno es instantánea, es la expresión del Verdadero Ser sin límites, porque satisface la necesidad de manifestar y buscar comunicar el Ser. En este nivel, tenemos dibujo estructurado, diálogo estructurado, improvisaciones dramáticas y más como ejemplos. Representa la forma más básica de transformación, caracterizada por la improvisación y la espontaneidad. El hombre puede descubrir nuevas formas de expresarse, permitiéndole por un lado definirse a sí mismo y, por otro lado, comunicarse mejor con los demás y con el medio ambiente. Estas nuevas formas de expresión capturan e incluyen la vida emocional, los matices y las relaciones no amadas.

Creatividad productiva

Para Taylor (1959), en esta forma creativa se reemplaza la improvisación y la improvisación por el uso de técnicas y estrategias adquiridas a través del conocimiento y la experiencia para lograr un resultado específico. Se esfuerza por la originalidad y tiene un fondo más técnico. Satisface una necesidad de diferenciación e identidad, y pretende atraer la atención y crear demanda. Tiene un sentido práctico, para solucionar algo, para mejorar algo, para satisfacer la necesidad del entorno. Se caracteriza por un énfasis en las características técnicas. Centrarse en el rendimiento le permite aumentar el volumen de su producto, afinando los detalles que lo hacen más relevante y atractivo. En otras palabras, se reemplaza la improvisación por el uso de técnicas y estrategias apropiadas y apropiadas para lograr los resultados deseados. La meta se establece para ser alcanzada y el resultado es un logro que vale la pena por su singularidad. Este es el tipo de creatividad detrás de la mayoría de los productos que usamos y hemos usado. Por ejemplo, en 1882, Maria Beasley decidió que era hora de

que la gente dejara de morir trágicamente en accidentes de transporte e inventó el vehículo de rescate. Es decir, esta actividad como resultado del producto depende del tiempo, la metodología y las condiciones económicas.

Creatividad inventiva

Para Taylor (1959) Este tipo de creatividad cambia y transforma la realidad. Un rasgo característico de este tipo de creatividad es una alta capacidad de empatía e intuición en relación con el entorno, lo que le permite captar su naturaleza, posibilidades, habilidades y necesidades y crear algo completamente nuevo para transformar esta realidad. Esto significa un buen grado de flexibilidad mental y un alto grado de originalidad. Entidad que transforma el entorno reportando resultados únicos y relacionados. Es necesario comprender los significados y las relaciones entre los elementos. Esto puede suceder al hacer cambios y transferir cierta información a diferentes contextos. Los impulsa un fuerte deseo de cambiar y trascender su entorno. La pregunta es: Si está buscando resultados diferentes, no siempre lo haga, lo que significa modificar los cimientos de un campo integral de las ciencias, las humanidades y las artes. Un ejemplo de este tipo de innovación es la invención de la imprenta.

Creatividad emergente

Esta es la expresión más revolucionaria de la creación, va más allá de cambiar lo existente o transformarlo, aquí surge y crea un nuevo orden, unas nuevas leyes. Este es el zodíaco asociado con los genios y tiene una clara necesidad de revolución y ataque. Un ejemplo de este tipo de innovación es Internet, que ha revolucionado muchos mercados, industrias, economías y sociedades en su conjunto, incluida la forma en que nos comunicamos y nos comunicamos, las compras, los hábitos y más.

La creatividad está irrumpiendo con tal poder que ya no se trata de cambiar, sino de entregar algo nuevo. Conspiracy trae ideas completamente nuevas. Suele representarse en un lenguaje abstracto. Este es el grado de talento e ingenio (p. 60). Como se ha señalado, los niveles de creatividad sugeridos por Taylor suelen estar orientados en una escala de menos a más creativo, aunque este criterio utilizado no es absoluto. Esta es la clasificación de Taylor. Como se observó y analizó, la mayoría de las personas pueden lograr los dos primeros niveles, los niveles restantes se pueden lograr a través de la práctica constante y continua y el compromiso. En resumen, se puede decir: no se necesita mucho esfuerzo para descubrir un acto de creatividad, porque todos tenemos esta habilidad, por lo que podemos desarrollar cualquier trabajo o proyecto que nos propongamos.

2.2.2.4.Importancia de la creatividad

Para Artola & Hueso (2006) todos los niños necesitan ser realmente creativos para creer plenamente en el esfuerzo y hacer todo lo que hacen por sí mismos. El proceso de autoexpresión es muy importante en todo acto creativo. Las experiencias creativas pueden ayudar a los niños a expresarse y a lidiar con las emociones. La creatividad en las actividades de los niños ayuda a los maestros a aprender más sobre lo que los niños pueden estar pensando o sintiendo. La creatividad también apoya el desarrollo mental de los niños, permitiéndoles experimentar con nuevas ideas, nuevas formas de pensar y resolver problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y celebrar la singularidad y diversidad de los niños y brindan una gran oportunidad para personalizar nuestro aprendizaje y enfocarnos en cada niño (p. 62).

2.2.2.5.Desarrollo de la creatividad en la infancia

Según Artola, T., & Hueso, M. (2006), la infancia es la edad ideal para el desarrollo de la creatividad, debido a que el niño es más excitable y tiene una mayor capacidad de imaginación, esta no limitada por el conocimiento o la racionalidad social. El niño es por naturaleza una criatura creativa, pero esta creatividad será invisible si no se desarrolla en el ambiente adecuado, en las condiciones favorables para la creatividad.

6.2.2.6. Dimensiones de la creatividad

Valdivia (2018), quien describe aspectos de la creación, así:

Fluidez

define la fluidez como la capacidad de expresar con precisión el habla con cierta libertad y espontaneidad, tanto en la lengua materna como en una segunda lengua; permite el correcto desarrollo de la dinámica.

La capacidad de crear o duplicar ideas: La capacidad de formar, expresar y asociar palabras, La capacidad de conocer el significado de las palabras

Flexibilidad.

Se define como la cualidad de cambio en la búsqueda de una solución a un problema, por ejemplo en la escuela. Se puede fomentar la flexibilidad en el trabajo con niños ofreciendo una gama de alternativas (Valdivia, 2018).

Por lo tanto, la flexibilidad requiere que los estudiantes: una. descúbrete a ti mismo, Argumentos a favor de las ideas, En. Transformarse y adaptarse a los cambios, Programación de eventos

También se define como la capacidad del alumno para obtener respuestas múltiples, a diferencia de la fluidez, la flexibilidad que obliga a una persona a pensar, hacer preguntas y planificar situaciones. De igual forma, es fundamental porque nos anima a tomar decisiones y nos guía al lugar adecuado (Tabares & Ipial, 2015).

Es parte de la dimensión creativa. La flexibilidad ofrece una variedad de ejercicios, lo que les permite explorar desafíos. En su opinión, era la capacidad del estudiante de reorganizarse para avanzar lo más posible de acuerdo con las ideas que le gustaban como alternativa al problema.

Originalidad.

Una característica que detalla una idea o producto y lo trata como algo ideal y sugerente, al mismo tiempo que se presenta como algo único que requiere mucha transparencia a lo largo de su vida como jóvenes y adolescentes siguen este patrón. como moda (Valdivia, 2018).

La originalidad también se define como el comportamiento humano destinado a generar opiniones inciertas. Asimismo, la originalidad incluye varios elementos como: a) Nuevo (diferente al habitual). b) Nueva declaración (se ha señalado algo desconocido). c) Característica (referido a algo completo y profundo). d) Imaginación (innovaciones que surgen de la mente en relación con lo real o presente) (Tabares y Ipial, 2015).

Crea un espacio inspirador

Corazza, (2015) es la capacidad de dar respuestas que no solo se consideran importantes sino que son nuevas, frescas, inesperadas y, por lo tanto, causan algún impacto o impresión. Como parte del proceso de desarrollo, el objetivo es que los

aprendices utilicen sus habilidades y capacidades para poder brindar respuestas bien diseñadas, por lo que el desarrollo requiere aprendizaje y esfuerzo (Sipion, 2018).

Teorías de la creatividad

Esta prueba identifica y mide la creatividad; la solicitud puede hacerse a la edad de 4 a 8 años; administración, individual o colectivamente; El tiempo de viaje es de unos 30 minutos. (Carmona y Fernández, 2016). La importancia de la creatividad La creatividad es esencial para el progreso y el bienestar social. Nuestra capacidad de cambiar las cosas y las personas a través de nuestra creatividad es la clave para encontrar soluciones a los problemas que enfrentamos todos los días para mejorar nuestras vidas, nuestro entorno y nuestras vidas, que es nuestra sociedad. La creatividad es el punto de encuentro de la imaginación y la realidad, la puerta a nuestras emociones y conocimientos; Es un derecho básico del niño y un deber humano. (Parra y Gómez)

2.3. Hipótesis

Hipótesis general

La aplicación de los juegos estructurados mejoran la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022

Hipotesis estadísticas

H_i: La aplicación de los juegos estructurados mejoran la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022

H₀. La aplicación de los juegos estructurados no mejoran la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022

III. METODOLOGÍA

3.1 El tipo y el nivel de la investigación

El tipo de investigación a realizo corresponde a la investigación Aplicada Lamas (2020), la investigación tecnológica aplicada consiste en la búsqueda del conocimiento que se pueda definir como útil para el apoyo y resolución de problemas. Esto implica que a veces los campos de la innovación estén presentes en la investigación tecnológica, pero no siempre tiene que darse esta presencia. El nivel de investigación que se desarrollo reúne por su nivel las características de un estudio explicativo (Hernández et al. 2014).

3.2. Diseño de investigación

Cotero (2016), la pre experimental se define como diseño de dos grupo cuyo grado de control Generalmente es útil como primer acercamiento al problema de investigación en la realidad.

Según Fidias G. Arias (2012), la investigación es cuasi experimental es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos, a determinadas condiciones, estímulos o tratamiento, para observar los efectos o reacciones que se producen.

GE	O₁	X	O₂
GC	O₃		O₄

Donde:

G.E.= Grupo de estudio (5 años en la Institución Educativa Inicial 2223).

O₁ = Pre test

X = Variable independiente (Juego estructurado).

O₂ = Pos test

3.3. Población y muestra

Para Mejía, E. (2011) “La población constituye las personas que serán estudiadas y que estos deben tener elementos comunes. El concepto de población equivale al universo, al concepto de conjunto y éste es delimitado por el investigador según criterios de investigación. El tamaño de la población depende de la definición que el investigador formule” (p.120). Significa que la población está dada por el conjunto de sujetos al que puede ser generalizados los resultados del trabajo. La población estuvo constituida por 33 niños de años en la Institución Educativa Inicial I.E N° 2223.

Tabla 1 población

Edad	Varones	Mujeres	Total
3 años	3	5	8
4 años	4	6	10
5 años	7	8	15
TOTAL			33

Muestra:

Para, Cabanillas, G. (2015) la muestra “es un subconjunto o una parte representativa de la población de donde se obtienen los datos y que luego se analiza con el objetivo de conocer la población de la cual proviene” (p. 110). La muestra lo conformado por 25 niños 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial I.E N° 2223

Tabla 2. Muestra

Edad	Varones	Mujeres	Total
4 años	4	6	10
5 años	7	8	15
TOTAL			25

Fuente: Nómina de matricula

Criterio de inclusión:

- A los niños que tienen la misma edad.
- A los niños matriculados.
- Los niños que asisten regularmente.

Criterio de exclusión:

- Los niños que no son matriculados.

3.4. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

Definición de variables

Variable independiente: **Juego estructurado**

El juego estructurado se aplica en los sectores incluyéndola en las sesiones de aprendizaje como una actividad permanente. (Minedu, 2018).

Variable dependiente: **creatividad**

Blanco (2012), sostiene que la creatividad se propicia mediante el juego, además desarrolla diversas conductas en el desarrollo de los niños: afectividad, motricidad, inteligencia, creatividad, sociabilidad. (p. 98).

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Itens
Variable independiente: El juego estructurado	El juego estructurado se aplica en los sectores incluyéndola en las sesiones de aprendizaje como una actividad permanente. (Minedu, 2018).	El juego estructurado en los sectores es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades	Juegos de construcción Juegos de mesa Juegos de patio	crear o imaginar juegos autonomía y order comparte momentos con la familia	Conociendo las herramientas de trabajo. Actividades que realiza el maestro constructor. Simula actividades del maestro constructor. Describe las habitaciones de la casa. Simula actividades del hogar. Describe las actividades del hogar. Representa a ser músico tocando un instrumento. Demuestra habilidad para entonar canciones. Observa los objetos de su entorno. Explica el porqué de las cosas con sus propias palabras.
Variable dependiente: Creatividad	Blanco (2012), sostiene que la creatividad se propicia mediante el juego, además desarrolladas diversas conductas en el desarrollo de los niños: afectividad, motricidad, inteligencia, creatividad, sociabilidad. (p. 98).	La creatividad se dimensiona de la fluidez, flexibilidad, originalidad y redefinición, los que se midieron mediante la guía de observación	Fluidez Flexibilidad Originalidad Crea un espacio inspirador	Expresión con claridad Propone alternativas actividad creadora desarrollen sus habilidades	Se expresa con coherencia y seguridad. Expresa rápidamente las ideas de sus actividades. Describe con facilidad las acciones realizadas. Se expresa con claridad y fluidez con sus compañeros Elige varias opciones para tomar una decisión. Asume su responsabilidad en sus actividades. Es tolerante con sus compañeros. Deja participar a los demás. Demuestra independencia en sus actividades. Demuestra autenticidad en sus manifestaciones. Demuestra empatía ante los demás. Demuestra lo que le gusta mediante imágenes. Se inspira por las actividades que realiza. Dedica atención a sus actividades a desarrollar. Busca espacio a que se pueda sentir más a gusto. Ambienta su espacio generando inspiración en lo que hace.

3.5. Técnicas e instrumentos

Las técnicas de recolección de datos, fueron las distintas formas de obtener información los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información.

Martínez (2013), manifestó que las técnicas más comunes que se utilizaron en la investigación social son la observación y la lista de cotejo, que son instrumentos diseñados respecto al comportamiento de las personas

La observación

La técnica utilizada en la investigación fue la observación. Salkind (1999), nos menciona que, la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable a través de un conjunto de dimensiones e indicadores, que permitieron evaluar el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de la institución educativa 1572 del distrito de Culebras en el distrito de Huarney

La técnica de observación consiste en un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientando por un objetivo terminal y organizador y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información. Es decir, este tipo de prueba convierte al encuestado en el agente activo del proceso de medición..

Instrumento:

Lista de cotejo.

El instrumento que se utilizó en la aplicación del programa de estrategias didácticas es la lista de cotejo, que consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el 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.

Validez de instrumento

La validez del instrumento se determinó mediante el juicio crítico de especialistas en educación inicial. La medición de la validez del contenido se realizó utilizando el método de Alfa de Cronbach, lo que corrobora la confiabilidad del instrumento que se utilizó.

3.6. Plan de análisis

Se realizará la coordinación de los docentes acerca del consentimiento informado para validar el instrumento de la lista de cotejo, para verificar si está de acuerdo a lo establecido. Para el análisis se utilizará el programa informático Excel 2016 mientras que el análisis de datos se ejecutó en la hoja de cálculo Excel. Partiendo de la base de datos que se recolectó en el instrumento guía de observación, se adquirió los resultados del desarrollo de la creatividad en los niños y niñas para luego ser examinados por medio de una tabulación por la cual se creó tablas en donde se presentó la variable de estudio y sus dimensiones, la misma que permitió elaborar los gráficos de pasteles en el que se representó la frecuencia absoluta y porcentual que se obtuvo durante el proceso de evaluación. Los análisis estadísticos se estudiaron mediante los cálculos estadísticos descriptivos donde se interpretó las tablas y figuras “El Excel es un programa del tipo hoja de cálculo que permite realizar operaciones con números organizados en una cuadrícula. Es útil para realizar desde simples sumas hasta cálculos de préstamos hipotecarios” (Pickenlly y Tarrachano, 2017, p.6)

3.7. Matriz de consistencia

Enunciado	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
¿En que medida la aplicación de los juego estructurados mejora la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022?	<p>Determinar si la aplicación de los juegos estructurados mejora la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022</p> <p>•Identificar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022 mediante la pre prueba.</p> <p>•Aplicar el juego estructurado para mejorar de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022</p> <p>•Evaluar el nivel de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022.</p>	<p>Hipótesis general la aplicación de los juegos estructurados mejora la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022</p>	<p>V.I El juego estructurado crear o imaginar juegos autonomía y orden comparte momentos con la familia</p> <p>V.D Creatividad</p> <p>Fluidez verbal</p> <p>Flexibilidad</p> <p>Originalidad</p> <p>Crea un espacio inspirador</p>	<p>Tipo de estudio Explicativa</p> <p>Nivel Experimental</p> <p>Diseño cuasi experimental</p> <p>GE O₁ X O₂ GC O₃ O₄ GE = Grupo experimental GC = Grupo control O_{1,3} = Pre test X = Fase experimental O_{2,4} = Post test</p> <p>Método: Experimental - estadístico - bibliográfico</p> <p>Población: Conformada por 33 niños y niñas 3,4,5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022. Muestra: 15 niños y niñas de 5 años Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación</p>

3.8. Principios éticos

Todas las fases de la actividad científica deben conducirse en base a los principios de la ética que rigen la investigación en la ULADECH católica:

- **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
- **Estructurado 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.
- **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.
- **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
- **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
- **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

IV. RESULTADOS

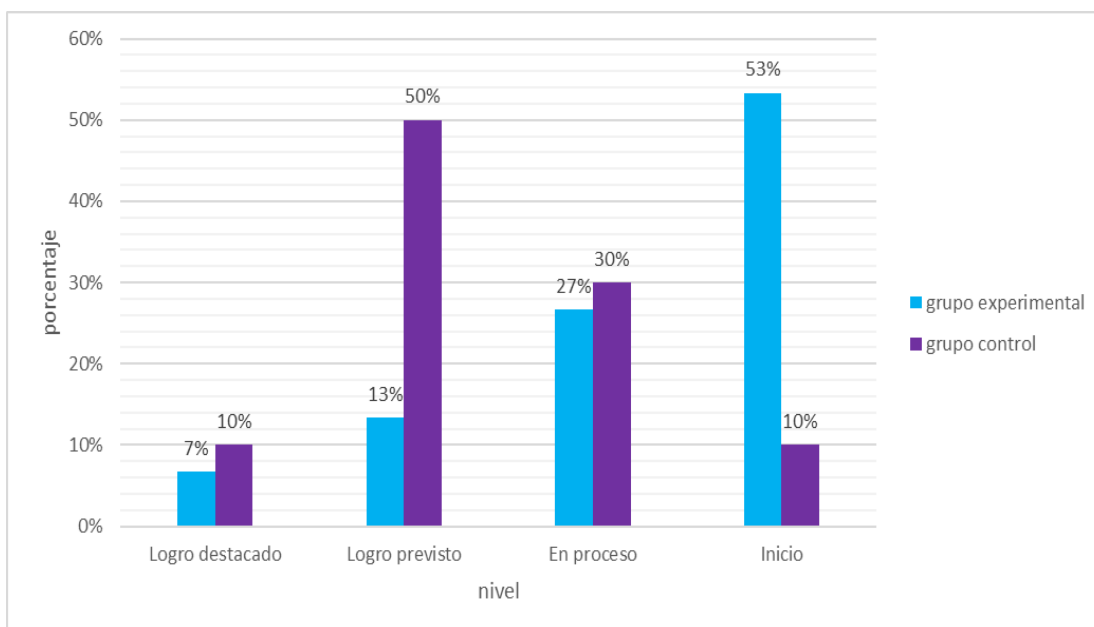
5.1. Resultados

Tabla 3 Nivel de la creatividad en los niños de 5 años- pre test.

Nivel	grupo experimental		grupo control	
	ni	%	ni	%
Logro destacado	1	7%	1	10%
Logro previsto	2	13%	5	50%
En proceso	4	27%	3	30%
Inicio	8	53%	1	10%
Total	15	100%	10	100%

Fuente: pre test.

Gráfico 1 Porcentaje de creatividad en los niños de 5 años - pre test.



Fuente: Tabla 3

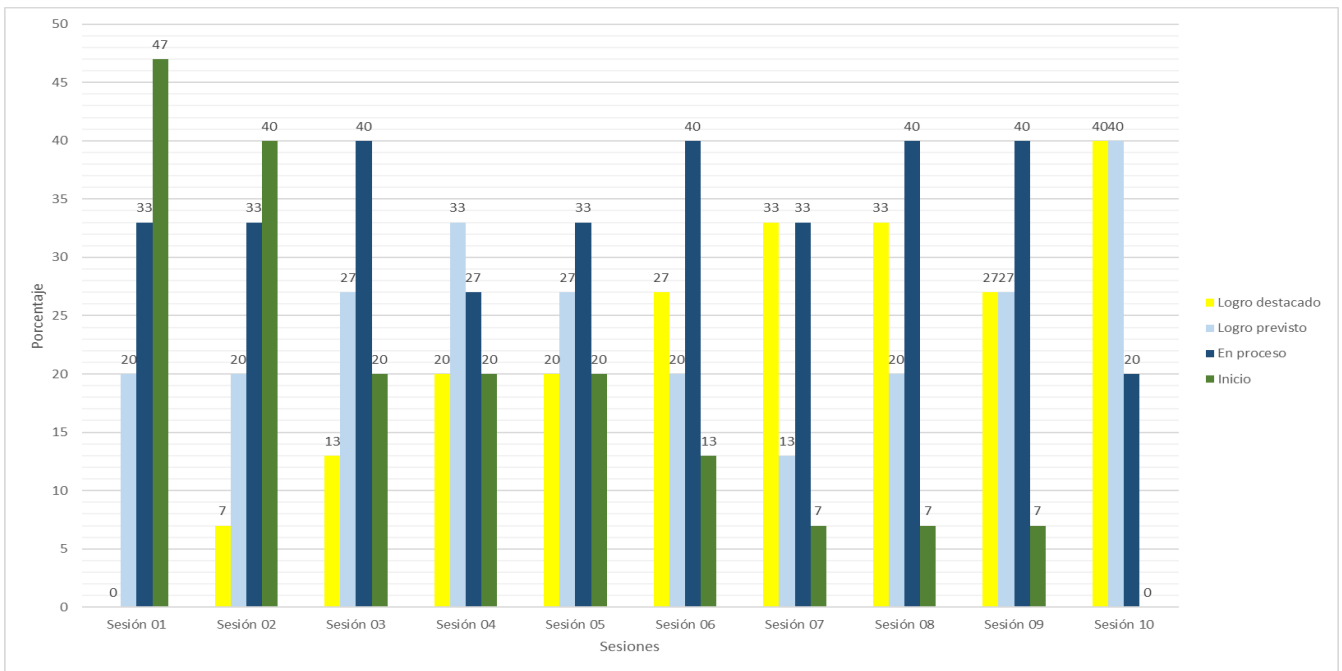
Se observa que el 53 % de los estudiantes tienen un nivel de la creatividad en inicio, el 27 % tienen un nivel de la creatividad en proceso, el 13 % tienen un nivel de la creatividad en logro previsto, y el 7 % tiene un nivel de la creatividad en logro destacado, al aplicar un pre test.

Tabla 4 Puntaje de las 10 sesiones de aprendizaje

Calificaciones	Sesión 01		Sesión 02		Sesión 03		Sesión 04		Sesión 05		Sesión 06		Sesión 07		Sesión 08		Sesión 09		Sesión 10	
	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%
Logro destacado	0	0	1	7	2	13	3	20	3	20	4	27	5	33	5	33	4	27	6	40
Logro previsto	3	20	3	20	4	27	5	33	4	27	3	20	2	13	3	20	4	27	6	40
En proceso	5	33	5	33	6	40	4	27	5	33	6	40	5	33	6	40	6	40	3	20
Inicio	7	47	6	40	3	20	3	20	3	20	2	13	1	7	1	7	1	7	0	0
	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	13	86	15	100	15	101	15	100

Fuente datos

Gráfico 2 Porcentaje de las calificaciones de las 10 sesiones de aprendizaje



Fuente: Taba 4

Se observa la evolución de los niveles de creatividad en los alumnos de la muestra en las sesiones que se aplicaron, usando nuevas juegos estructurados mejora la creatividad en los en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 demostrando con ello el andamiaje de construcción de peldaño en peldaño desde la primera sesión hasta la sesión 10.

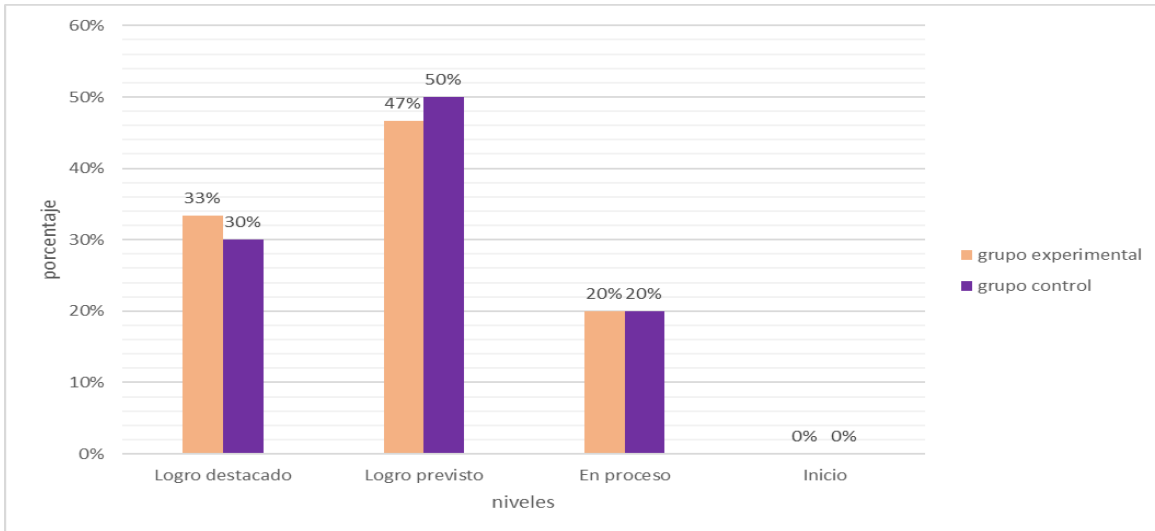
Tabla 5 Nivel de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 post test.

Nivel	grupo experimental		grupo control	
	ni	%	ni	%
Logro destacado	5	33%	3	30%
Logro previsto	7	47%	5	50%
En proceso	3	20%	2	20%
Inicio	0	0%	0	0%
Total	15	100%	10	100%

Fuente: pre test.

Gráfico 3 Porcentaje de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa

Inicial N° 2223 post test.



Fuente Tabla 5

Se observa que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de la creatividad en inicio, el 20 % tienen un nivel de la creatividad en proceso, el 47 % tienen un nivel de la creatividad en logro previsto, y el 33% tiene un nivel de la creatividad en logro destacado, al aplicar un post test.

Contraste de hipótesis

Nivel de significancia: $\alpha = 95$

Estadística de prueba:

Prueba no paramétrica de Wilcoxon

Reporte del Programa SPSS – Versión 26

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest Rangos negativos	1 ^a	1.00	1.00

Rangos positivos	14 ^b	17.10	28.00
Empates	0 ^c		
Total	15		

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

Estadísticos de contraste^a

	Postest - Pretest
Z	-4,128 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	.000

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.

Basado en los rangos negativos.

Decisión: Siendo $p = 0,000 < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Conclusión:

Con un nivel de significancia del 95% se concluye que la aplicación de los juegos estructurados mejora la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022.

Contrastación de Hipótesis

Tabla 6 Rangos

a. POSTEST < PRETEST b. POSTEST > PRETEST

	POST_TEST - PRE_TEST
Z	4,231a
Sig. asintót. (bilateral)	0,001

c.POSTEST = PRETEST

Se aprecia que $P = 0,000 < 0.05$, se concluye que hay una diferencia significativa entre el nivel de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022 en el Pre Test y Post Test.

4.2. Análisis de los resultados

El 53 % de los estudiantes tienen un nivel de la creatividad en inicio, el 27 % tienen un nivel de la creatividad en proceso, el 13 % tienen un nivel de la creatividad en logro previsto, y el 7 % tiene un nivel de la creatividad en logro destacado, al aplicar un pre test. Tiene algunos resultados similares con el autor Figueroa (2018) para obtener su tesis con el título de licenciatura en educación inicial, denominada: “Juego estructurado en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años -Institución Educativa Privada Santa Ana - 2018”. La investigación tiene como objetivo general: Determinar en qué medida el juego estructurado en sectores promueven la autonomía en niños de cuatro años de la I.E.P. “Santa Ana”. La investigación es de diseño pre experimental con un solo grupo; pretende comprobar el grado de efectividad de las estrategias lúdicas mediante su diseño pre y post test con un solo grupo, a quien se le aplicaron las estrategias lúdicas en los sectores. Entre sus conclusiones tenemos: Que se midió el nivel de Autonomía a los niños por medio de una lista de chequeo de logros pedagógicos, donde el puntaje obtenido en el Pre-Test indican que la

mayoría de los niños están en el nivel de inicio, demostrando poco desarrollo de su Autonomía como dificultades al ponerse el mandil, al abrir los tapers de la lonchera, ir al baño solos, ordenar los juguetes, a solucionar problemas, a tomar sus propias decisiones, entre otros.

La evolución de los niveles de creatividad en los alumnos de la muestra en las sesiones que se aplicaron, usando nuevos juegos estructurados mejora la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 demostrando con ello el andamiaje de construcción de peldaño en peldaño desde la primera sesión hasta la sesión 10

Sandoval (2017) con una tesis de licenciatura en educación primaria titulada: “Desarrollando la creatividad a través del juego – trabajando con niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de Castilla, Piura. Objetivo: Diagnosticar el desarrollo de la creatividad a través del juego estratégico en niños de 4 años en adelante. En cuanto al enfoque de investigación, es cuantitativo y descriptivo; con un diseño descriptivo y sencillo. Entre sus conclusiones se puede señalar que: más del 50% de todos los estudiantes están en proceso de desarrollar sus habilidades creativas, es decir, en las primeras semanas. Entonces, gracias al trabajo del juego, es posible revertir los resultados encontrados en el proceso de diagnóstico, porque los niños, gracias al diseñador del juego, pueden reflexionar o publicar sus ideas creativas. Sosa (2018) en la tesis de grado de primaria: “Actividades lúdicas grupales para desarrollar la capacidad creativa de los estudiantes de 5to grado de la Escuela Primaria I. No. 604 Thaler - 2018”. Establecer objetivos: establecer acciones en el juego basadas en un enfoque colectivo que guíe el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años. Cuando se trata de diseño de pre-test, tenemos resultados: Los estudiantes mejoran sus niveles de creatividad gracias a las estrategias utilizadas. También se estableció

diferencias en el aprendizaje tanto antes como después de aplicar la estrategia. Con esto en mente, se puede argumentar que el juego es muy importante para el desarrollo de las habilidades creativas de los niños en un nivel básico.

El 0 % de los estudiantes tienen un nivel de la creatividad en inicio, el 20 % tienen un nivel de la creatividad en proceso, el 47 % tienen un nivel de la creatividad en logro previsto, y el 33% tiene un nivel de la creatividad en logro destacado, al aplicar un post test.

García (2018) su tesis de licenciatura titulada: “El Juego Estructurado en la Educación de Niños y Niñas de Cuatro Años en el Establecimiento de Educación Básica N° 17 Cuna Jardín de El Agustino - Lima, Perú. 2018” tiene como objetivo: Identificar el componente dominante del aprendizaje durante el juego organizado. La metodología utilizada para desarrollar este estudio está relacionada con un enfoque cuantitativo; este es un estudio de referencia significativo a nivel descriptivo. El diseño se describe simplemente. Como resultado del estudio se llegó a las siguientes conclusiones: En los niños de 4 años de edad, de la institución preescolar número 17 Cuna-Jardín de El Agustino, predominó en la relación el componente de dimensión cognitiva asociado al juego organizado. De igual forma, en este espacio se encuentra que el 50% de los estudiantes se encuentran en un nivel más alto que en otros espacios; seguida de la medida locomotora, que alcanzó el 36,7%; En lo social, solo el 13% de los estudiantes se encontraban en el nivel de logro, mientras que el lado creativo tuvo un 3,3% de logro. De igual forma, el aprendizaje de roles estructurados como un momento pedagógico importante y necesario en el aula ya que contribuye al desarrollo integral del niño. Debe realizarse en el aula todos los días, dando el tiempo y espacio necesarios para su realización; De esta manera, se asegurará el desarrollo de las diversas habilidades de los niños. Cuba (2018) con una investigación universitaria sobre educación titulada: “Juegos organizados en los campos y desarrollo de la creatividad en niños

de 5 años de la I.E.P. de la ciudad de Santa Clara. Se propone como objetivo: determinar si existe un vínculo entre el juego estructurado en los dominios y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años. El tipo de estudio que estamos realizando es de naturaleza descriptivo-correlacional y su diseño es no experimental de correlación cruzada. Entre sus conclusiones tenemos; Que existe una relación entre el sector familiar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años, por otro lado, existe una relación entre el tiempo de juego estructurado en todas las industrias y el desarrollo de la movilidad, la flexibilidad, única en los niños de 5 años. viejos cinco años de edad. pescado viejo De manera similar, existe una correlación entre el tiempo de juego organizado y una mayor sensibilidad a los problemas entre los niños que participan en el estudio.

Con un nivel de significancia del 95% se concluye que la aplicación de los juegos estructurados mejora la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022. El contraste hipotético fue confirmado por el resultado de Ayaro (2019) en su tesis bajo el nombre: "Juego dramático y su impacto en la socialización de la educación inicial de los niños a la edad. 5, es decir, Marvista-Paita, 2015", obteniendo el La importancia de 0,000, baja a la normalización significa 0.05, por lo que la teoría no se niega, ese es el juego de desarrollo libre del desarrollo social en niños en niños /as ha crecido significativamente. Finalmente, podemos decir que los juegos gratuitos, si mejoran el desarrollo social de las niñas y las niñas de 3 años, porque han estudiado actitud, valor, habilidades, aprendiendo la forma de compartir a sus compañeros de clase con compañeros de clase, desarrollo social, ningún problema. de ayuda solo mejorar en las relaciones sociales, pero también en eventos que requieren cooperación entre la cooperación. colegas, y recuerden que los juegos gratuitos estarán presentes para desarrollar una buena sociedad de niños y niñas, porque vivimos con juegos gratuitos desde el nacimiento y el desarrollo.

V. CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta los resultados del pre test se identificó el nivel inicio de la creatividad, podemos afirmar que el mayor % de los estudiantes tienen un nivel de la creatividad en inicio, Es decir, la mayoría de los alumnos, aún no habían adquirido los conocimientos necesarios y óptimos para su respectiva formación y por ende, existía la necesidad de mejorar su creatividad

La aplicación de los juegos estructurados a través de 10 sesiones teniendo la creatividad en los niños de 5 años, se observó que están mejorando en su creatividad en cada sesión de aprendizaje que se desarrolló en la investigación.

Los resultados de la aplicación del instrumento post - test se encontró en un nivel de logro previsto, se observó que la mayoría de los estudiantes tienen un logro previsto en el desarrollo de la creatividad, evidenciando un 47 % con un logro previsto, lo que demuestra que la aplicación de los juegos estructurados mejora la creatividad en los niños de 5 años

Se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, considerando los resultados de la prueba de T student, con una $P = 0,001 < 0,05$, podemos afirmar que la aplicación de los juegos estructurados mejora la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabanba 2022

RECOMENDACIONES:

A los padres continúan promoviendo los juegos gratuitos sin límites ni reglas.

A los profesores deberían organizar más sesiones de juego para que los niños puedan desarrollarse más y participar activamente sin miedo ni timidez.

La institución fomenta más actividades grupales con todos los niños en el nivel de primaria para aumentar la interacción.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alvarez Escudero, G. (2017). *EL juego para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 años de edad en la i.e. guillermo gulman , ubanización san josé de la ciudad de Piura* 2017.

Artola, T., y Hueso, M. (2016). *Cómo desarrollar la creatividad en los niños*

Dionicio Carretero, C. del P. (2017). *Aplicación de los juegos didácticos en la mejora del aprendizaje de números y relaciones, de los niños de 5 años en la institución educativa N° 1548 DEL AA.HH. San francisco de asís del distrito de chimbote, año 2015.*

- Elguera Galvez, D. Z. (2019). *Juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa niño jesús de praga 1538, d.*
- Encalada Ochoa, P. M. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la escuela de educación básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la Comunidad de Vendeleche, del Cantón Cañar, Año lectivo 2018 - 2019.*
- Esquivias, M. (2015) *El enigma sobre las referencias del pensamiento creativo y suevaluación.* Revista Digital Universitaria. Volumen 10.
- Londoño Díaz, Y. P., Perez Roche, S. M., & Valerio Martínez, M. A. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa john f. Kennedy, Año 2018.*
- Milagros, L. Q. M. (2018). *Noción de números y aprendizaje matemático en los estudiantes de 5 años de la I.E.I 6152, Villa María del Triunfo, 2015.*
- Morán Choquehuanca, J. L. (2018). *Recursos didácticos concretos y el desarrollo de la noción numérica en niños de 4 años de la institución educativa N° 1474-vega del puntopacaipampa, 2018.*
- Neyra Vasquez, J. J. (2019). *Programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E 209 santa ana trujillo en el año 2019.*
- Olivo Cordova, F. (2017). *Estrategias metodológicas lúdicas para desarrollar la noción de número en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa “corazón de jesús h.a”. Piura-piura 2016.*
- Reyes Meca, M. D. S. (2018). *Los juegos didácticos como estrategia para el aprendizaje de la noción de los números en los niños de 5 años de la i.e. “kinder creativos”, piura - piura. 2017.*
- Sánchez Arellano, N. S. (2017). *Juegos didácticos como estrategias de aprendizaje, en la mejora de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la i.e.p shadai en el distrito de santa, año 2017.*
- Sanchez Games, E. E. (2018). *Aplicación de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 4 años de la institución educativa n°1566 el piloto el porvenir,*

trujillo 2017.

Silva, G. (2010). El juego como motor y espejo del desarrollo infantil. Lima Perú: PUCP.

Visconde Romero, J. M. E. (2018). *Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de matemática de la I.E. niño jesus de praga n° 1538 distrito de huarmey -ancash- 2016.*

ANEXOS

CRONOGRAMA DE TRABAJO																		
N°	Actividades	Año 2021																
		(Semanas)				(semanas)				(semanas)				(semanas)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Cronograma de trabajo	X																
2	Subir el esquema o índice de la revisión de la literatura		X															
3	Redacción del documento Resultado y análisis de resultados.			X														
4	Redacción de las conclusiones y recomendaciones.				X													
5	Análisis de resultados, conclusiones y recomendaciones					X												
6	Introducción, Resumen, abstracto y metodología.						X											
7	Consultas y dudas sobre las calificaciones de la 1 unidad							X										
8	Levantar observaciones de las paginas preliminares, introducción, resumen, abstracto y revisión de la literatura.								X									
9	Documento mejorado de Metodología, resultados, análisis de resultados, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.										X							
10	Presenta el documento mejorado que contiene los elementos: introducción, resumen, abstracto, resultados, conclusiones y recomendaciones.													X				
11	Presentación del pre informe														X			
12	Consulta sobre las calificaciones de la 2 unidad																X	

resupuesto desembolsable (Estudiante)			
Categoría	Base	% o Número	Total (S/.)
Suministros (*)			
• Impresiones	24	24	24
• Fotocopias	15	30	15

• Empastado	35	1	35
• Papel bond A-4 (500hojas)	14	1	14
• Lapiceros	5	5	5
Servicios			
• Uso deTurnitin	50.00	2	100.00
Sub total			
Gastos de viaje			
Sub total			
Total de presupuestodesembolsable			
Presupuesto no desembolsable (Universidad)			
Categoría	Base	% ó Número	Total (S/.)
Servicios			
• Uso de Internet (Laboratoriode Aprendizaje Digital -LAD)	15.00	4	60.00
• Búsqueda de información en base de datos	35.00	2	70.00
• Soporte informático (Módulo de Investigación del ERP University-MOIC)	40.00	4	160.00
• Publicación de artículo en repositorioinstitucional	50.00	1	50.00
Sub total			533.00
Recurso humano			
• Asesoría personalizada (5 horaspor semana)	63.00	4	252.00
Sub total			252.00
Total de presupuesto no desembolsable			785.00
Total (S/.)			

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos

Institución educativa:

Estudiante: _____ Género: (F) (M)

Tipo de hogar: funcional () Disfuncional ()

Vive con: Papá () Mamá () Otros: _____

Marca con un aspa según los datos obtenidos en la evaluación

N°	ÍTEMS	Opción de respuesta		
		0 nunca	1 A veces	2 siempre
	Dimensión 01.			
1	Se expresa con coherencia y seguridad.			
2	Expresa rápidamente las ideas de sus actividades.			
3	Describe con facilidad las acciones realizadas.			
4	Se expresa con claridad y fluidez con sus compañeros			
	Dimensión 02.			
5	Elige varias opciones para tomar una decisión.			
6	Asume su responsabilidad en sus actividades.			
7	Es tolerante con sus compañeros.			
8	Deja participar a los demás.			
	Dimensión 03			

9	Demuestra independencia en sus actividades.			
10	Demuestra autenticidad en sus manifestaciones.			
11	Demuestra empatía ante los demás.			
12	Demuestra lo que le gusta mediante imágenes.			
	Dimensión 04			
13	Se inspira por las actividades que realiza.			
14	Dedica atención a sus actividades a desarrollar.			
15	Busca espacio a que se pueda sentir más a gusto.			
16	Ambienta su espacio			

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

N°	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD
01	Jugamos al mundo.
02	Jugamos a comprar y a vender.
03	Jugando aprendemos y cumplimos las normas.
04	Jugando conocemos las estaciones del año.
05	Jugando respeto y me respetan.
06	Jugando agrupamos objetos sin criterio.
07	Jugando a ser mini chef por un día.
08	Jugando a ser músico.
09	Jugando aprendemos las vocales.
10	Busco un lugar para divertirme.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** :
- 1.2. Sección** : LOS CONSTRUCTORES
- 1.3. Edad** :
- 1.4. Temporalización** : 60 minutos
- 1.5. Practicante** :

II. Nombre de la Actividad :

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
➤ Programar la reunión o video que será enviado.	Juguetes Internet Espacio donde jugar Plumones ✓ Papelote

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales
Planificación	Nos conectamos con los niños, registran su asistencia y escogen libremente donde jugar (casa). Dan funcionalidad al reloj, para ello designan un encargado que dará aviso en el momento de cambio de secuencia que ellos conocen ayudado por colores.	Diálogos, control de asistencia, plumones, cinta, masquín.
Organización	Se ubican en el lugar que han elegido, se distribuyen los materiales, preparan el espacio donde van a jugar.	Juguetes, materiales, hojas palitos , etc.

Ejecución	Los niños desarrollan su juego libremente 10 minutos antes de terminar el juego les pido observen el reloj para ver cuánto falta por jugar.	
Orden	El juego a terminado, los niños observan el reloj y guardan los juguetes limpian y dejan el espacio utilizado.	
Socialización	Los niños por grupos de juego dialogan junto con sus compañeros y comentan sobre su juego de manera individual y libremente.	Diálogos y preguntas
Representación	Individualmente representan la actividad que han realizado indicando los objetos más grande y pequeño que han encontrado en sus materiales de juego.	

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** :
- 1.2. Sección** : LOS CONSTRUCTORES
- 1.3. Edad** :
- 1.4. Temporalización** : 60 minutos
- 1.5. Practicante** :

II. Nombre de la Actividad : “JUGANDO APRENDEMOS Y CUMPLIMOS LAS NORMAS.”

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
➤ Programar la reunión o video que será enviado.	Juguetes Internet Lugar donde se jugará

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales
-------------------------------	--------------------	------------------------------

Planificación	<p>Nos conectamos con los niños, registran su asistencia y escogen libremente donde jugar (casa). Conversamos con los niños durante 10 minutos sobre ¿Qué juguetes tienen? ¿Qué piensan jugar con los juguetes? ¿si ya tienen un lugar de la casa donde podrían jugar? ¿Quién los acompañara a jugar?</p> <p>Luego recordarnos las normas que conocemos y también que lo debemos de cumplir, con el cuidado de nuestros juegos, el guardado de nuestros juguetes y también el respetar a nuestro acompañante de juego.</p>	
Organización	Después del diálogo los niños se distribuyen libremente con sus acompañantes y juguetes para ejecutar su juego libre.	Dialogo
Ejecución	Cuando los niños se han ubicado en un lugar de la casa para jugar libremente, empiezan a desarrollar su idea. Se observara que los niños se distribuyen ya sea por tipos de juegos o por afinidad con sus acompañantes, la maestra observa y acompaña en su juego haciendo intervenciones siempre y cuando sea llamada por	
Orden	<p>los niños o cuando observen que no están</p> <p>La docente indica 10 minutos antes que está concluyendo la hora del juego libre, donde con una canción invitará a los niños a guardar los juguetes y hacer orden por la video llamada. Reforzando el hábito del orden, cuidado y las normas.</p>	
Socialización	Prendemos los micrófonos y nos ubicamos en nuestro lugar de trabajo, verbalizando cuenta diciendo: a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, piensan, desean, etc.	Internet, preguntas y verbalización.
Representación	Los niños y niñas en forma individual representen mediante un dibujo lo que más le gusto del juego libre que realizaron.	Colores, hojas bond

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** :
- 1.2. Sección** : LOS CONSTRUCTORES
- 1.3. Edad** :
- 1.4. Temporalización** : 60 minutos
- 1.5. Practicante** :

II. Nombre de la Actividad : “JUGANDO IFENTIFICO PROBLEMAS”

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ○ Solicitar los permisos para que los padres permitan a sus hijos participar (con protocolos incluidos) ○ Programar la reunión y el lugar de encuentro con los niños. 	Pizarra. Plumones, crayolas. Hoja bond ✓ Juguetes

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales
-------------------------------	--------------------	------------------------------

Planificación	No sentamos en semicírculos en el patio del colegio, dialogamos y respondemos las preguntas: ¿Cómo se sienten el estar en casa sin salir? ¿con quienes suelen jugar en casa? Seguido recordamos las palabras mágicas que aprendimos para poder utilizarla en el momento de jugar libremente.	
----------------------	---	--

Organización	Después del diálogo los niños se distribuyen libremente con sus acompañantes y juguetes para ejecutar su juego libre.	Dialogo
Ejecución	Cuando los niños sacan sus juguetes y escogen a sus acompañantes de juego, empiezan a desarrollar su idea al que jugaran libremente. Se observara que los niños se distribuyen ya sea por tipos de juegos o por afinidades con sus acompañantes, la maestra observa y acompaña en su juego haciendo intervenciones siempre y cuando sea llamada por los niños o cuando observe conflictos entre ellos.	
Orden	La docente indica 10 minutos antes que está concluyendo la hora del juego libre, donde con una canción invitará a los niños a guardar los juguetes y hacer orden. Reforzando el hábito del orden, cuidado y las normas.	
Socialización	Guardado ya todo nos sentamos en semicírculo y verbalizamos y uno por grupo contarán a que jugaron y con quienes jugaron, si le gusto el juego que realizo y si ocurrió algún conflicto (en el caso de ocurriera el conflicto, pondremos la intervención de sus compañeros para posibles soluciones y lo anotaremos en un papelote.)	Preguntas y verbalización.
Representación	Los niños y niñas en forma individual representen mediante un dibujo lo que más le gusto del juego libre que realizaron.	Colores, hojas bond

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa

1.2. Sección : LOS CONSTRUCTORES

1.3. Edad :

1.4. Temporalización : 60 minutos

1.5. Practicante :

II. Nombre de la Actividad : “JUGANDO A SER MÚSICO”

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ○ Solicitar los permisos para que los padres permitan a sus hijos participar (con protocolos incluidos) ○ Programar la reunión y el lugar de encuentro con los niños. 	<p>Instrumentos musicales reciclados que elaboraron en clase. Colores, hojas bond, papel crepe.</p>

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales
Planificación	Los niños van llegando y la docente invita a los niños a mostrar a sus demás compañeros su instrumento musical que realizaron con anterioridad. Así mismo pego la canción que crearon con los niños.	

Organización	Los niños y niñas se organizan y deciden en qué lugar jugar y con quienes jugaran.	
Ejecución	Los niños y niñas interactúan en el juego, ubicándose y ejecutando cada una de ellas. Mientras tanto la maestra irá por cada grupo formado y preguntará a sus alumnos: ¿Qué estás haciendo? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué sirve? ¿Te gusta? ¿a qué están jugando? ¿Quiénes son los músicos? ¿y habrá público? Y se es da palabras de aliento ¡qué música tan linda suena!... también la docente ira registrando los hechos ocurridos por los niños y niñas.	Instrumentos musicales
Orden	Antes de que culmine la hora del juego libre, la maestra escoge un instrumento musical e invita a los niños a que empiecen a entonar la canción “a guardar a guardar”, todos ubican los materiales, juguetes en sus mochilas.	
Socialización	Guardado ya todo nos sentamos en semicírculo y verbalizamos y uno por grupo contarán a que jugaron y con quienes jugaron, si le gusto el juego que realizo y si ocurrió algún conflicto (en el caso de ocurriera el conflicto, pondremos la intervención de sus compañeros para posibles soluciones y lo anotaremos en un papelote.)	Preguntas y verbalización.
Representación	Después de dialogar sobre la hora del juego libre los niños los niños y niñas con la técnica que les gusta representan lo que hicieron y luego lo explican.	Colores, hojas bond

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa :

1.2. Sección : LOS CONSTRUCTORES

1.3. Edad :

1.4. Temporalización : 60 minutos

1.5. Practicante :

II. Nombre de la Actividad : “ME GUSTA JUGAR”

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
➤ Programar la reunión por videollamada.	Juguetes Colores Hojas Plumones

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales
Planificación	Damos la bienvenida a los niños y niñas registramos la asistencia de quienes están participando, luego dialogamos con ellos haciendo las preguntas: ¿Qué juguetes tienen cerca? ¿tienes otro juguete favorito?	Diálogo

Organización	Se distribuyen los materiales, preparan el espacio donde van a jugar.	Juguetes, materiales, lugar donde jugar.
Ejecución	Los niños desarrollan su juego libremente.	
Orden	Antes de que culmine la hora del juego libre, cantamos la canción a guardar como señal de que el juego a terminado, los niños guardan los juguetes limpian el espacio donde jugaron.	
Socialización	Guardado ya todo nos sentamos en semicírculo y verbalizamos a que jugaron, si le gusto el juego que realizaron.	Preguntas y verbalización.

10110 2

Representación	Por mesa de trabajo representan su juego, nos van explicando durante el proceso, luego ubican su trabajo en un lugar adecuado	Colores, hojas bond
-----------------------	---	---------------------

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** :
- 1.2. Sección** : LOS CONSTRUCTORES
- 1.3. Edad** :
- 1.4. Temporalización** : 60 minutos
- 1.5. Practicante** :

ANTES DE ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none">○ Solicitar los permisos para que los padres permitan a sus hijos participar (con protocolos incluidos)○ Programar la reunión y el lugar de encuentro con los niños.	Juguetes Colores Hojas Plumones

- II. Nombre de la Actividad** : “ME GUSTA JUGAR CON MIS COMPAÑEROS”

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales
-------------------------------	--------------------	------------------------------

Planificación	<p>Adecuamos el patio para jugar.</p> <p>Damos la bienvenida a los niños y niñas registramos la asistencia de los que asistieron, y escogen libremente donde jugar.</p>	Diálogo. Control de asistencia
Organización	Se distribuyen los materiales, preparan el espacio donde van a jugar.	Juguetes, materiales, lugar donde jugar.
Ejecución	Los niños desarrollan su juego libremente.	
Orden	10 minutos antes de que culmine la hora del juego libre, cantamos la canción a guardar como señal de que el juego a terminado, los niños guardan los juguetes limpian el espacio donde jugaron.	
Socialización	Los niños por grupos de juego salen a comentar a sus compañeros sobre su juego. Después les pedimos que se cojan de la mano luego le pedimos que se den un abrazo agradeciendo a cada uno el momento compartido	Diálogos, preguntas
Representación	Por mesa de trabajo representan su juego, nos van explicando durante el proceso, luego ubican su trabajo en un lugar adecuado	Colores, hojas bond

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa :

1.2. Sección : LOS CONSTRUCTORES

1.3. Edad

1.4. Temporalización : 60 minutos

1.5. Practicante :

II. Nombre de la Actividad : “JUGAMOS AL MUNDO”

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none">○ Solicitar los permisos para que los padres permitan a sus hijos participar (con protocolos incluidos) ○ Programar la reunión y el lugar de encuentro con los niños.	Tiza Piedrita

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales
Planificación	Se les da la bienvenida a los niños y nos ubicamos en el patio. Se presentará el juego “mundo” y se le indicara que para comenzar el juego se debe lanzar la piedrita en uno de los cuadrados luego se debe saltar sin pisar el cuadrado donde cayó la piedra.	Diálogo. Control de asistencia

Organización	Se dibuja la figura en el suelo con una tiza. Debe caber bien el pie dentro de cada cuadrado. Los niños se colocan en columna sin empujarse y se le entrega la piedra l primero.	Tiza piedritas
Ejecución	Al niño (a) que le toca, lanza una piedra pequeña hacia el primer cuadrado, saltara en un pie de casilla en casilla, salvando la que tiene la piedra, y apoyando cuando haya dos casillas juntas un pie en cada una de ellas (el descanso). En el último cuadrado da la vuelta y regresa del mismo modo recogiendo la piedra, o sacándola de una patada con el pie de apoyo (según versión). Así sucesivamente hasta completar todas las casillas. Si la piedra, al lanzarla, o el jugador cuando salta, se salen del cuadrado o pisan raya se pierde el turno. También si se toca el suelo con el otro pie cuando se está a la pata coja. Al recuperar el turno se sigue por donde nos habíamos quedado. Hay muchas variantes de este juego. En general en las casillas dobles y en la última se puede descansar.	
Orden	10 minutos antes de que culmine la hora del juego libre, cantamos la canción a guardar como señal de que el juego a terminado, los niños guardan los juguetes limpian el espacio donde jugaron.	
Socialización	Los niños comentan sobre el juego realizado. Después les pedimos que se cojan de la mano luego le pedimos que se den un abrazo agradeciendo a cada uno el momento compartido	Diálogos, preguntas
		Colores, hojas bond

Representación	Por mesa de trabajo representan su juego, nos van explicando durante el proceso, luego ubican su trabajo en un lugar adecuado	
-----------------------	---	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa :

1.2. Sección : LOS CONSTRUCTORES

1.3. Edad :

1.4. Temporalización : 60 minutos

1.5. Practicante :

II. Nombre de la Actividad : “JUGANDO RESPETO Y ME RESPETAN”

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales
Planificación	<p>Se les da la bienvenida a los niños y nos ubicamos en el patio, y nos sentamos en semicírculos. Conversamos que juguetes trajeron que piensan jugar.</p> <p>Conversamos sobre las normas que deben cumplir en cada sector, cuidando sus materiales, respetando a sus compañeros y el juego que realiza en los sectores sin quitarse los materiales , regresando a su lugar al termino del juego “</p>	Diálogo. Control de asistencia

Organización	<p>Se dibuja la figura en el suelo con una tiza. Debe caber bien el pie dentro de cada cuadrado. Los niños se colocan en columna sin empujarse y se le entrega la piedra l primero.</p>	Tiza piedritas
---------------------	---	----------------

Ejecución	Al niño (a) que le toca, lanza una piedra pequeña hacia el primer cuadrado, saltara en un pie de casilla en casilla, salvando la que tiene la piedra, y apoyando cuando haya dos casillas juntas un pie en cada una de ellas (el descanso). En el último cuadrado da la vuelta y regresa del mismo modo recogiendo la piedra, o sacándola de una patada con el pie de apoyo (según versión). Así sucesivamente hasta completar todas las casillas. Si la piedra, al lanzarla, o el jugador cuando salta, se salen del cuadrado o pisan raya se pierde el turno. También si se toca el suelo con el otro pie cuando se está a la pata coja. Al recuperar el turno se sigue por donde nos habíamos quedado. Hay muchas variantes de este juego. En general en las casillas dobles y en la última se puede descansar.	
Orden	10 minutos antes de que culmine la hora del juego libre, cantamos la canción a guardar como señal de que el juego a terminado, los niños guardan los juguetes limpian el espacio donde jugaron.	
Socialización	Los niños comentan sobre el juego realizado. Después les pedimos que se cojan de la mano luego le pedimos que se den un abrazo agradeciendo a cada uno el momento compartido	Diálogos, preguntas
Representación	Por mesa de trabajo representan su juego, nos van explicando durante el proceso, luego ubican su trabajo en un lugar adecuado	Colores, hojas bond

CASTILLO CASTILLO

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

4%

2

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

4%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo