



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGO LIBRE EN LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°536 “PAUL
HARRIS”, SULLANA, PIURA-2021**

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

AUTORA

**CORONADO RIVERA, CARMEN GUISELA
ORCID: 0000-0002-6050-6885**

ASESOR

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO
ORCID 0000-0002-8638-6834**

CHIMBOTE – PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Coronado Rivera, Carmen Guisela

ORCID: 0000-0002-6050-6885

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

ASESOR

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID 0000-0002-8638-6834

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

JURADO

Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Palomino Infante Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

Taboada Marin Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela
Presidente

Dra. Palomino Infante Jeaneth Magali
Miembro

Mgtr. Taboada Marin Hilda Milagros
Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo
Asesor

AGRADECIMIENTO

Primeramente, quiero agradecer a mi tutor, quien con sus conocimientos y apoyo me guio a través de cada una de las etapas de este proyecto para alcanzar los resultados que buscaba.

A toda mi familia, en especial a mis hijos, padres y hermanos por creer en mí.

A mis amigos por acompañarme en este proceso.

Muchas gracias a todos.

DEDICATORIA

El esfuerzo y la dedicación en una carrera es el ejemplo y el resultado de las personas que están detrás. El esfuerzo realizado dentro de este trabajo de investigación está dedicado principalmente a Dios con el todo, sin él nada, a mi familia e hijos por su apoyo incondicional y a las personas que han estado conmigo en todo momento.

Asimismo, quiero agradecer a mis asesores, compañeros y docentes que me acompañaron en cada paso del camino. Por último, pero no menos importante, me gustaría agradecer a todas las personas que colaboraron en este trabajo padres de familia, niños de la institución educativa involucrada en mi trabajo de investigación por permitirme hacer una contribución más en lo académico.

INDICE DE CONTENIDO

CARATULA.....	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA.....	v
INDICE DE CONTENIDO	vi
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS	viii
GRÁFICOS.....	viii
TABLAS	viii
RESUMEN	x
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	16
2.1 Antecedentes	16
2.1.1 Internacionales	16
2.1.2 Nacionales.....	18
2.1.3 Locales	20
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	22
2.2.1 El juego	22
2.2.1.1 Definición	22
2.2.1.2 El Juego libre:	23
2.2.1.3 Secuencia metodológica del juego libre	24
2.2.1.4 Teorías.....	24
2.2.1.5 Características del juego libre.....	25
2.2.1.6 Tipos del Juego libre	26
2.2.1.7 Importancia del juego libre en la educación inicial	27
2.2.2 Creatividad.....	28
2.2.2.1 Definición	28
2.2.2.2 Teorías.....	29
2.2.2.3 Cómo favorecer la creatividad en los niños.....	30

2.2.2.4 Las ventajas de la creatividad	30
2.2.2.5 Dimensiones de la creatividad	31
2.2.2.6 La creatividad en la educación inicial.....	32
2.2.2.7 Relación entre el juego libre y la creatividad	33
III. HIPÓTESIS	34
IV. METODOLOGÍA	35
4.1. Diseño de la investigación	35
4.2. Población y muestra.....	36
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	38
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
4.5 Plan de análisis.....	42
4.6. Matriz de consistencia	44
4.7. Principios éticos.....	46
V. RESULTADOS	47
5.1 Resultados.....	47
5.2 Análisis de resultado	56
VI. CONCLUSIONES.....	63
VII. RECOMENDACIONES	65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66
ANEXOS	73
Constancia de aplicación	73
Instrumentos detallados y su validación	73
Consentimiento informado de padres de familia	83
Base de datos	87
Programa y sesiones de aprendizaje	88

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

GRÁFICOS

Figura 1 Gráfico en barras del nivel de la creatividad de los niños de 4 años (pretest).....	48
Figura 2 Gráfico de líneas de las actividades para mejorar el nivel de la creatividad de los niños de 4 años.....	49
Figura 3 Gráfico de barras del nivel de la creatividad de los niños de 4 años (post test).....	51
Figura 4 Gráfico de barras del nivel de la creatividad de los niños de 4 años (pre test y post test).....	52

TABLAS

Tabla 1 Distribución de la Población de la Institución Educativa N°536 Paúl Harris.....	36
Tabla 2 Distribución de la muestra de estudio de los niños de 4 años.....	37
Tabla 3 Definición y operacionalización de la variable e indicadores.....	38
Tabla 4 Baremo	40
Tabla 5 Validez del instrumento.....	41
Tabla 6 Matriz de consistencia.....	44
Tabla 7 Nivel de la creatividad de los niños de 4 años (pre test).....	47
Tabla 8 Actividades para mejorar el nivel de la creatividad en los niños de 4 años.....	49
Tabla 9 Nivel de la creatividad de los niños de 4 años (post test)	50

Tabla 10 Nivel de la creatividad de los niños de 4 años (pre test y post test)	52
Tabla 11 Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk	54
Tabla 12 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	55
Tabla 13 Estadísticos de prueba.....	56

RESUMEN

En la presente investigación logré observar que los docentes del nivel inicial no promueven el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza, por lo que los niños tienen algunos inconvenientes en potenciar la creatividad, falta de comunicación, expresión y motivación. El objetivo general fue determinar la influencia del juego libre en la creatividad en los niños de la I.E.I. N.º536 Paul Harris. La metodología que se aplicó fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, realizado con una población de 267 niños, la muestra fue seleccionada a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia de 30 niños de 4 años; como técnica se utilizó la observación y como instrumento la guía de observación validada por juicio de expertos con una confiabilidad de 0.87 con alfa Cronbach, destacan los principios éticos de libre participación y el derecho a estar informado. Los resultados obtenidos en el pre y post test fueron en el nivel en inicio disminuyó en un 17%; el nivel en proceso disminuyó del 57% al 3%; el nivel de logro esperado aumentó del 27% al 90% y el nivel de logro destacado aumentó al 7% lo que demuestra que el juego libre influye en la creatividad, se usó la prueba Wilcoxon para la hipótesis, obteniendo como resultado un nivel de significancia de 0.000 que es menor a ($\alpha=0.05$), se probó la validez de la hipótesis. Se concluye que el juego libre influye significativamente en la creatividad.

Palabras clave: Creatividad, estrategia, juego, libre

ABSTRACT

In this research I was able to observe that teachers at the initial level do not promote the development of creativity in the teaching process, so children have some problems in promoting creativity, lack of communication, expression and motivation. The general objective was to determine the influence of free play on creativity in children from the I.E.I. No. 536 Paul Harris. The methodology that was applied was of a quantitative type, explanatory level, pre-experimental design, carried out with a population of 267 children, the sample was selected through a non-probabilistic sampling for convenience of 30 children of 4 years; Observation was used as a technique and the observation guide validated by expert judgment as an instrument with a reliability of 0.87 with Cronbach's alpha, highlighting the ethical principles of free participation and the right to be informed. The results obtained in the pre and post test were at the beginning level decreased by 17%; the level in process decreased from 57% to 3%; the expected level of achievement increased from 27% to 90% and the outstanding level of achievement increased to 7%, which shows that free play influences creativity, the Wilcoxon test was used for the hypothesis, obtaining as a result a level of significance of 0.000, which is less than ($\alpha=0.05$), the validity of the hypothesis was tested. It is concluded that free play significantly influences creativity.

Keywords: Creativity, strategy, game, free

I.INTRODUCCIÓN

En la presente tesis titulada juego libre en la creatividad de la I.E.I. N.º536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021, la creatividad ha despertado interés y logrado grandes avances en diferentes campos en los últimos años, especialmente en la educación nacional e internacional.

Actualmente, en el nivel inicial durante el juego libre las y los niños muchas veces se muestran tímidos, poco comunicativos, se aíslan y no quieren vincularse de manera directa con sus pares, siendo una de las realidades que no se toma en cuenta, algo similar ocurre en el colegio donde pienso realizar el trabajo de investigación el cual logré observar que las docentes no promueven la creatividad durante el juego, siendo el juego libre uno de los principios educativos establecidos por el Ministerio de educación, por ello promover el juego para desarrollar la creatividad, es muy importante para ellos para lograr un aprendizaje significativo respetando su tiempo y espacio. Según Gallardo (2014) nos muestra a la creatividad como un proceso integrador, que hace interactuar al sujeto con la actividad a desarrollar, activando las dimensiones cognitivas, de motivación y afectivas y diferentes elementos que pueden interactuar en la creatividad, integrándose los procesos emocionales, ambientales y cognitivos.

Es por ello que el enunciado del tema responde a la siguiente pregunta: ¿Cómo influye el juego libre en la creatividad en los niños de la I.E.I. N.º536 Paul Harris, Sullana, Piura -2021?, cuyo objetivo general es determinar la influencia del juego libre en la creatividad en los niños de la I.E.I. N.º536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021 y como objetivos específicos tenemos: Identificar el nivel de la creatividad de los niños de la I.E.I.

N.º536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021, mediante un pre test antes de la aplicación del juego libre; aplicar actividades de juego libre para mejorar el nivel de desarrollo de la creatividad a los niños I.E.I. N.º536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021; identificar el nivel de la creatividad de los niños de la I.E.I. N.º536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021, mediante un post test después de la aplicación del juego libre y distinguir la diferencia en el nivel de creatividad de los niños de la I.E.I. N.º536 Paul Harris, Sullana, Piura -2021, antes y después de la aplicación del juego libre.

Por lo tanto, la hipótesis demuestra la veracidad y admitimos que el juego libre influye significativamente en la creatividad en los niños de la I.E.I. N.º536 Paul Harris, Sullana de Piura-2021.

Esta investigación se justificó desde el punto de vista teórico, porque determinará una teoría nueva, la cual dará paso a notar el enlace que hay entre los temas de estudio, también esta investigación brindará de forma importante a los aprendizajes de los niños en relación a los lineamientos curriculares instaurados por el ministerio de educación de acuerdo a los intereses, necesidades y contexto de los niños.

En lo práctico, porque nos da paso a recopilar datos por medio de un instrumento evaluativo de pre y post test, esto permitirá realizar una acción práctica, la cual permitirá que los niños logren explorar su creatividad y puedan dar progresos sin inconvenientes en su ambiente, así mismo, podrá ser competente en sus actividades académicas. Por lo tanto, los maestros y los padres de familia juegan un papel importante en diversas actividades que ayudan a los niños a desarrollar la creatividad a través del juego.

En lo metodológico, esta investigación es relevante porque se utilizará un grupo de diversos métodos para desenvolverse en las distintas sesiones de aprendizaje de una

forma hábil con participación de los niños, utilizando como estrategia el juego libre como medio para lograr la creatividad.

Así mismo se utilizó la siguiente metodología: tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, aplicando un pre test y post test a una sola muestra de estudio, la población está conformada por 267 niños de 3,4 y 5 años, tomando como muestra a 30 niños de 4 años del aula amistad, empleando como técnica de recolección de datos la observación para ello se usará la guía de observación como instrumento de evaluación, así mismo, resaltan los principios éticos de una libre participación y el derecho de informarse, como todos sabemos, toda la información recopilada en este trabajo se usa para fines académicos, por lo que aceptan de forma libre a firmar el consentimiento informado los padres de familia, por ende la información proporcionada es confidencial y solo los investigadores pueden tener acceso.

Los principales resultados obtenidos en el pre test fueron el 57% en proceso y el 17% en inicio; después de aplicar las 10 sesiones de aprendizaje en el post test el 7% alcanzaron un nivel de logro destacado, el 90% un nivel de logro esperado, esto indica una diferencia significativa a favor del post test debido a la aplicación del juego libre en la mejora de la creatividad en los niños; se obtuvo como resultado un nivel de significancia de 0.000 que es menor al nivel de significancia ($\alpha=0.05$), se probó la validez de la hipótesis, se concluye que el juego libre ha sido favorable en la creatividad.

En conclusión, el juego libre en la creatividad permite en la actualidad que el niño aprenda de una forma didáctica, jugando, siendo uno de los pilares de la educación que guían a la atención educativa, por lo tanto, el niño desarrolla sus habilidades motoras, cognitivas, comunicativas y sociales para el aprovechamiento de su desarrollo integral,

por ello, se sugiere a la universidad desarrollar investigaciones con diseño cuasi experimental para las futuras investigaciones de los estudiantes de educación inicial.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacionales

Herrera y Solange (2020), realizó su investigación en Ecuador titulada: Importancia del juego simbólico para el desarrollo de la creatividad en la etapa infantil, Quito, en la universidad central del Ecuador para optar título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvulario, presenta como objetivo general: determinar la importancia que tiene la aplicación del juego simbólico para el desarrollo de la creatividad en la etapa infantil. Además de ello, emplea una metodología es exploratoria y descriptiva, con un enfoque cualitativo respaldado mediante fichas textuales. Esta investigación, al ser bibliográfica - documental, prescinde de población y muestra, es decir que no vamos a necesitar de dichos datos para el proceso de investigación. Debido a la emergencia sanitaria por covid-19. Finalmente, se llegó a la conclusión, que el juego simbólico es muy importante en el desarrollo de la creatividad, ya que durante el juego el niño pone en práctica alguna de sus destrezas mentales como el ingenio y la creatividad, permitiéndole dar vida a cosas y personajes que suelen ser producto de su imaginación, siendo capaces de representar lo que ellos desean para dar respuesta a sus inquietudes e interrogantes sobre el mundo que les rodea a través de su pensamiento creativo.

Padilla (2017), realizó su investigación en Ecuador denominado: Guía didáctica para el desarrollo de la creatividad aprendizaje interactivo Educación inicial Guayaquil-Ecuador, en la universidad de Guayaquil para optar el grado de magister en diseño

curricular, presenta como objetivo general: diseñar una guía de estrategias didácticas para dar solución a la problemática presentada en la comunidad educativa en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Maritza Thalía Albán Quiñones de Arrobo”. La metodología se basó en métodos teóricos, científico y deductivo con nivel descriptivo, como técnica de investigación utilizo la entrevista, encuesta y como instrumento de evaluación el cuestionario estadísticamente los datos alcanzados a través de la escala de Likert. La investigación realizada como elemento novedoso aporta una metodología que comprende: una guía que ayude a los docentes con actividades para el aprendizaje interactivo y así obtener mejores resultados, que ayude a través de actividades lúdicas a fortalecer el desarrollo del individuo. En conclusión, las educadoras deben enfatizar el desarrollo cognitivo mediante la creatividad y el razonamiento en los niños, así se obtendrá niños capaces de resolver problemas y creativos.

Rojas (2017), realizó su investigación en Ecuador titulada: Intencionalidad docente para el desarrollo del pensamiento creativo en los párvulos de nivel Inicial 2017-2018 en Cuenca, Ecuador, en la universidad de Cuenca-Ecuador para optar título de Magíster en Educación con mención en Desarrollo del Pensamiento, tuvo como objetivo general: analizar la intencionalidad docente que promueve el desarrollo del pensamiento creativo en los párvulos del nivel Inicial 2 en la unidad educativa Ciudad de Cuenca en el segundo trimestre del año lectivo 2017-2018. Además de ello, emplea una metodología de enfoque cualitativo de tipo descriptivo con un diseño fenomenológico, por ello aplicó como instrumentos metodológicos la revisión de documentos, la observación y la entrevista a las docentes tutoras de los paralelos “A y B” correspondientes al nivel Inicial.

En conclusión, la creatividad como la habilidad para crear cosas nuevas e innovadoras y para desarrollarla es necesario preparar los ambientes de aprendizaje, adecuarlos y brindar los materiales, herramientas y recursos necesarios.

2.1.2 Nacionales

León (2021), realizó su investigación en Jamalca titulada: El juego libre como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la Institución educativa 235-distrito Jamalca Amazonas-2021, en la universidad Uladech para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, presenta como objetivo general: determinar que el juego libre como estrategia didáctica desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años. Además de ello, emplea una metodología cuantitativa y nivel explicativo, el diseño pre experimental. La población y muestra estuvo conformado por veinte estudiantes, el autor empleó la lista de cotejo. Entre sus principales resultados obtenidos antes y después de los juegos libres, el nivel de calificación “C” disminuyó de 45% a 10%, el nivel “B” de 35% a 40%, en la “A” aumento de 10% a 40%, así mismo en la calificación en “AD” de 0% subió a 10%. Finalmente, se llegó a la conclusión que al implementar los juegos libres generaron una diferencia significativa, constituyendo una estrategia eficaz para el desarrollo del aprendizaje.

Clavo y Díaz (2018), realizó su investigación en Bagua Grande titulada: Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de I.E.I. N.º 16210 del distrito de Bagua Grande, provincia de Utcubamba, Región Amazonas, en la Universidad Católica de Trujillo, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, presenta como objetivo general: demostrar que la aplicación de

estrategias motivacionales desarrolla la creatividad en niños y niñas de cinco años de la. El estudio asumió el tipo aplicada, explicativa y cuantitativa, con diseño pre experimental; para la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación, como instrumento un test para medir la creatividad de los veintidós niños y niñas de cinco años de edad integrantes del grupo muestral, aplicado antes y después del programa experimental. Los resultados de post test indican que después de ser aplicadas las estrategias motivacionales en el grupo de estudio, se logró desarrollar significativamente la creatividad, encontrándose que el 81,5% de niños y niñas de la muestra se ubicaron en el nivel creativo, indicando que la mayoría de estudiantes logró desarrollar su creatividad en los aspectos de preparación, incubación iluminación y verificación.

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

desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020.

2.1.3 Locales

Figuerola (2018), realizó su investigación en Chiclayo titulada: Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años - Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo – 2018 en la universidad César Vallejo, para optar título profesional de licenciada en educación inicial, presenta como objetivo general: determinar en qué medida el juego libre en sectores promueven la autonomía en niños de cuatro años de la I.E.P. “Santa Ana”. La metodología se basó en un diseño pre experimental con un solo grupo; mediante su diseño pre y post test. Entre sus principales resultados, el 100% de los niños se ubicaron en el nivel de logrado, lo cual demostró la significatividad para el desarrollo de la autonomía del programa trabajado Finalmente, se llegó a la conclusión: que el juego libre favorece los aprendizajes significativos al interactuar con sus pares, por ello es importante que las docentes implementen sus aulas para el desarrollo de estas y ejecuten actividades que incluyan como la más importante estrategia el juego libre en sectores para promover la autonomía.

Anastacio (2018), realizó su investigación en Piura titulada: El juego libre como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de 03 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen pastor de Villa Pedregal Grande, Catacaos – 2018 en la universidad Uladech, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, presenta como objetivo general: Determinar de qué manera el juego libre como estrategia didáctica desarrolla la creatividad en los niños de 3 años. Además de ello, emplea una metodología de la investigación, se basó en un enfoque cuantitativo de tipo aplicada,

diseño pre experimental con aplicación de Pre test y Post Test, el autor empleó como técnica la observación y la lista de cotejo como instrumento, con una muestra de 20 estudiantes. Entre sus principales resultados obtenidos antes y después de aplicar la propuesta de intervención se incrementó significativamente de cero al 65%, el nivel Proceso se mantuvo en un 6% y el nivel Inicio se redujo del 70% al 5%. Finalmente, se llegó a la conclusión: que la estrategia docente, ejecutada es un elemento muy cercano a la realidad del estudiante de 3 años, como es el juego libre, lo que posibilitó que los niños desarrollarán las dimensiones de originalidad, fluidez y flexibilidad y con ello mejorarán su capacidad de creatividad.

Común y Reategui (2020), realizó su investigación en Pucallpa titulada: El juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 05 años de la IEI.Nº423 Virgen María, Pucallpa 2019, en la Universidad Nacional de Ucayali, para optar el grado de bachiller, presenta como objetivo general determinar la relación existente entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 05 años. Además de ello, emplea una metodología de investigación fue no experimental con su diseño descriptivo correlacional transaccional. Para la recolección minuciosa de información, el autor empleó la observación y el instrumento fue la ficha de observación y cuaderno de campo. La muestra de esta investigación se conformó de treinta 30 estudiantes. Entre sus principales resultados el 86.7% de niños y niñas observados siempre participan el en juego libre en los sectores y el 83.3% tienen un nivel alto de creatividad, en cuanto a los resultados de la prueba de hipótesis general, se obtuvo un valor estadístico Rho igual a 0,618 y un p-valor de positivo 0.000, lo cual establece una relación positiva moderada. Finalmente, se llegó

a la conclusión que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1 El juego

2.2.1.1 Definición

Ante todo, el juego, según Ferland (2005) es “una actitud subjetiva donde placer, curiosidad, sentido del humor y espontaneidad se dan la mano, lo que se traduce en una conducta escogida libremente y de la que no se espera ningún rendimiento específico” (p.26).

Los niños deben ser libres para actuar según sus propios deseos, libres para elegir el papel que quieren representar, cómo realizarlo y decidir libremente qué representará por eso “El juego es una actividad voluntaria, libremente elegida y no admite imposiciones externas” (Mequé et al., 2016, p.25).

Vengas et al. (2018), en su libro, nos manifiestan que el juego como una conducta universal en los niños se manifiesta de manera espontánea y es un instrumento que impacta en el desarrollo afectivo, cognitivo, psicomotor y social, permitiéndole al niño que exteriorice sus sentimientos, que comprenda las normas, que desarrolle la memoria, la atención y aprenda o imite conductas sociales.

El juego está basado en la creatividad, en donde las capacidades lúdicas permitirán ser el creador en todas las actividades que se propongan, ayudándole a ejercitar funciones de desarrollo en cuanto a la socialización, motricidad, afectividad y pensamiento, teniendo

como características predominantes el placer, la libertad, la gratitud, la participación activa, la alegría emocional y la tranquilidad.(Gallardo, 2017)

White (2012) manifiesta que las diferentes habilidades que se desarrollan en el transcurso del juego impactan directamente en los procesos de aprendizaje, definiendo el éxito que este tendría desde la educacional inicial hasta su adultez, presentándose oportunidades de crecimiento individual y grupal, desarrollando habilidades y actitudes, beneficiándose en cuanto a que desarrollen pensamientos divergentes, aprendan a negociar, explorar, desarrollar el lenguaje oral, la memoria, la indagación y autorregularse emocionalmente.

2.2.1.2 El Juego libre:

Según Ferland (2005) se refiere que “En un juego libre, el niño decide qué hacer con los objetos sin ser forzado a ello. Este tipo de juego favorece la imaginación, la fantasía y la creatividad” (p.27).

El juego libre se trata de una actividad o momento didáctico que su realización puede hacerse diariamente en las diferentes actividades del aula, pero también puede hacerse al aire libre, en el patio o en el jardín de la escuela con una duración de una hora.

El juego libre es una actividad espontánea en donde sus características son el entretenimiento y la distracción que genera la curiosidad, creatividad y el placer, aquí el niño establece sus propias reglas, elige los materiales y tiene poder de decisión, incluida cuando finalizará, sin intervención de agentes externos. (Sánchez, 2021)

2.2.1.3 Secuencia metodológica del juego libre

Primer momento:

La planificación y organización: se organizan con quien, y donde jugarán, planean sus propios acuerdos o normas distribuyéndose en los sectores, es por ello que es manejable la cantidad de niños por sector.

Segundo momento:

Desarrollo del juego: los niños comienzan su juego desarrollando su imaginación, es acompañado por el docente quien a su vez les da el soporte.

Tercer momento:

Socialización, representación, metacognición y orden: los niños reunidos en asamblea explican lo que jugaron y lo representan si lo desean, es por eso, que a su vez guardan y ordenan los juguetes y materiales (Ministerio de educación, 2019, pp.25-26).

En el programa curricular de educación inicial, uno de los siete principios de la educación, por lo tanto, Ministerio de educación (2016) establece el juego libre como:

Uno de los principios educativos, es por ello, que siendo una actividad libre y placentera, les permite a los niños actuar de manera natural, establecer reglas, tomar decisiones, y asumir roles. Además, a través del juego los niños mueven diferentes habilidades motoras, cognitivas, sociales y comunicativas. (p.21)

2.2.1.4 Teorías

De acuerdo con Carbonero (2016) considera las siguientes teorías:

-Teoría del instinto. Decroly (1907) plantea que el juego es un instinto que puede conducir a un estado agradable o desagradable, según sea satisfactorio o no.

-Teorías derivadas de la ficción de Clapared (1909) el juego está diseñado para mostrar la personalidad del individuo y el individuo juega con propósitos ficticios.

-Teoría del psicoanalista de Freud (1916). El juego simbólico es un medio para obtener la felicidad y satisfacer los deseos subconscientes insatisfechos. Freud entendió que el niño creó su propio mundo, donde puede insertar las cosas como le plazca a un mundo amigable.

-Teoría del placer funcional. Buhler (1924). Está construido sobre la base de divertirse a través de la práctica del juego y el dominio gradual.

-Teoría sociocultural. Vigostky y otros psicólogos de la escuela soviética (1926). Desarrollaron una teoría sobre el origen social de los juegos y concluyeron que los juegos crean una zona de desarrollo reciente en el niño, a través de la cual puede entenderse a sí mismo y a los demás.

2.2.1.5 Características del juego libre

Mogollón (2018) plantea ciertas características del juego libre:

- Existe libertad al realizarlo, porque el estudiante elegirá con quien jugar y donde jugar, pudiendo ser de manera espontánea o incondicional ya que, no es obligada ni asignada.
- El estudiante durante el juego desarrollará habilidades psicomotrices, aptitudes cognitivas y habilidades motoras.
- Genera satisfacción, siendo agradable y llamativa, distrayendo a los participantes,

siendo esta actividad natural y agradable.

- Sirve para relacionar a los niños con su entorno de manera familiar, social y cultural, a través de diferentes acciones, por ello el juego representa una actividad esencial en toda persona.
- Permite la relación mediante el juego desde la primera infancia, mediante el juego con el ambiente que le rodea, vivenciando e interiorizando lo aprendido, fortaleciendo sus habilidades y capacidades.

2.2.1.6 Tipos del Juego libre

- **Juego motor**

Relacionado al movimiento con el propio cuerpo y las sensaciones que se puede producir en el niño, como saltar sobre un pie, tirar de una cuerda, tirar una pelota, correr, etc. A los niños pequeños les gustan mucho los juegos de movimientos porque están en la etapa de ejercitar y dominar su cuerpo.

Es un elemento pedagógico que ayuda a desarrollar las capacidades creativas y la comprensión de conceptos intrínsecos que se encuentran implícitos en el lenguaje, facilitando el desarrollo de aspectos importantes de la personalidad del estudiante, de sus habilidades sociales, del carácter, de los dominios motores, así como sus capacidades físicas, que a través de la experiencia facilitará autonomía y adaptación. (Baena, 2016)

- **Juego cognitivo.**

Mediante el juego despiertan la curiosidad del niño, por lo tanto, el juego cognitivo comienza cuando el bebé toca objetos y busca un entorno para la exploración y la

manipulación. Sin embargo, el interés del niño pasó a intentar resolver un desafío que requiere la participación de su inteligencia, pues no es solo como fin el uso de objetos.

Estos juegos están basados en la realización de destrezas intelectuales como las operaciones básicas, el lenguaje y la memoria para poder desarrollar las actividades lúdicas propuestas, siguiendo reglas establecidas que pueden ser extensas o complicadas, que pueden desarrollarse en tableros o en fichas de escritura.

- **Juego social**

Es la interacción principal con otra persona que es objeto del juego de los niños que le ayudan a aprender a interactuar con los demás, los juegos sociales le permiten cómo relacionarse con pertinencia, calidez, afecto y con soltura. Además, acerca a las personas que juegan vinculándose de una manera especial.

Esta actividad que genera interacción entre los niños o niños y adultos, generando confianza, apertura ante los participantes y motivándolos a expresar sus estrategias y opiniones; permitiendo que su atención esté centrada en la actividad, permitiéndoles anticiparse, a expresar su creatividad, a ser tolerantes y respetuoso con los demás participantes, en general a comunicarse con los demás.

2.2.1.7 Importancia del juego libre en la educación inicial

Mogollón (2018), manifiesta que el juego libre tiene mucha relevancia en el comienzo de la educación escolar porque da paso al desarrollo infantil, realizando las siguientes acciones:

- Los niños pueden ingresar a un mundo de sueños, deseos, también presentan temores o ansiedades, dando paso a manifestar su creatividad.

- El infante corre, salta, trepa, gatea, arrastra, etc. Estas son actividades motoras gruesas.
- Para que el infante pueda realizar el juego libre, usa distintas acciones u objetos como: Chapas, palos, rasgar, punzar, recortar papeles, etc. Siendo estas actividades finas.
- Se desenvuelve en destrezas y habilidades que lo hacen pensar, imaginar, razonar y dar soluciones a los diferentes problemas que se puedan presentar durante el juego. (p.22)

En ese sentido, desarrollar el aprendizaje mediante el juego es relevante, toda vez que es una manera de comunicación, que se realiza en un determinado tiempo y espacio, teniendo un valor propio, que no se realiza con normas establecidas, ni para resultados establecidos, por lo que el juego tendrá sus propias reglas que las establecerá los participantes, es decir por los niños en el proceso del juego, en donde los niños tendrán que afrontar el juego basándose en a su realidad.

2.2.2 Creatividad

2.2.2.1 Definición

Según Marina (2013) manifiesta que “Si “crear” es un acto, “creatividad” es una capacidad, una competencia. Es el hábito de crear” (p.12).

Por otro lado, Berbel (2012) afirma que la creatividad es “El deseo de crear es un estado natural en el niño”(párr.7).

De acuerdo con Torres (2011) manifiesta que es un proceso la creatividad; otros, es una característica reflejada en el producto; mientras que otros piensan que es un rasgo

de personalidad, una forma de pensar, como también el resultado de un proceso cognitivo de orden superior, es decir, puede hacer algo con lo que le permita como persona mejorar su desempeño.

2.2.2.2 Teorías

Según Esquivias (2004) muestra algunos de los teóricos que estudian el tema y a quienes se les considera pioneros en investigar y profundizar el tema:

Piaget (1964) “la creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando este es asimilado en su pensamiento” (p.5).

Freud (1963) “La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión” (p.5).

Rodríguez (1999): “La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas” (p.6).

Barron (1968) “La creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia” (p.7).

Una de las definiciones más actualizadas y que integra a los procesos cognitivos, emocionales y ambientales es la propuesta por Gallardo (2014) nos muestra a la creatividad como un proceso integrador, que hace interactuar al sujeto con la actividad a desarrollar, activando las dimensiones cognitivas, de motivación y afectivas y diferentes elementos que pueden interactuar en la creatividad integrándose los procesos emocionales, ambientales y cognitivos.

Así mismo, Gardner (1999): La creatividad no es un fluido que pueda fluir en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes dominios, a los que llamo inteligencia, como las matemáticas, el lenguaje o la música. Alguien puede ser muy original y creativo, incluso imaginativo en una de estas áreas, pero no especialmente creativo en ninguna otra.

A su vez, es importante manifestar que es erróneo el pensamiento de que el desarrollo de la creatividad solo se puede dar en el plano artístico, porque la creatividad también puede darse en el contexto de la educación, por lo tanto, se utiliza como parte de los recursos didácticos, según las necesidades individuales y sociales. (Redondo, 2017)

2.2.2.3 Cómo favorecer la creatividad en los niños

Con la finalidad de que los estudiantes puedan desarrollar sus capacidades de pensar, actuar e imaginar, con la finalidad de que su creatividad se desarrolle en el proceso del juego es por ello que el docente tiene que realizar actividades que potencien la imaginación de los niños en las conversaciones que se tienen dentro del aula, fomentando la libertad y la expresión en la clase, incentivando a que las ideas de los estudiantes fluyan de forma natural, favoreciendo el trabajo grupal con la finalidad de generar el intercambio de ideas; teniendo en cuenta que todos los niños tiene potenciales para el desarrollo de su creatividad, por lo que resulta necesario que se incremente sus cualidades creativas a través del juego. (Ramírez y Cedacero, 2016, pp.32-33)

2.2.2.4 Las ventajas de la creatividad

Según Anastasio (2020) las ventajas de la creatividad son:

- La toma de conciencia de uno mismo producto de la mejora de la autoestima.

- Permite desarrollar la comunicación, haciendo que pueda desenvolverse en un entorno de socialización.
- Trae consigo el desarrollo integral del niño.
- Sirve como punto entre la realidad y la imaginación, permitiendo que exteriorizan sus emociones y den lugar a nuevos conocimientos, surgiendo la necesidad de que la mejora a dicha capacidad sea constante.

2.2.2.5 Dimensiones de la creatividad

Son características de las personas creativas, según Goñi (2000) “Guilford determinó que la creatividad implica pensamiento divergente, representado por la fluidez, flexibilidad y originalidad de los procesos de pensamientos” (p. 104).

a) **Fluidez:** “Fluidez de pensamiento: La facilidad por lo cual las ideas pueden ser generadas (fluidez de palabra, fluidez de ideas, fluidez de asociación, y fluidez de expresión”(Goñi, 2000, p. 138).

Sin embargo, la fluidez al niño le permite expresarse con habilidad, destreza y facilidad sus necesidades, intereses y emociones de acuerdo al contexto en que se encuentra.

b) **Flexibilidad:** “Flexibilidad significa adaptación y acomodación, pero también apela a la capacidad de adoptar otras formas en oposición a las nociones de rigidez e inmovilidad. Tener flexibilidad es, por tanto, disfrutar de la capacidad de modificar comportamientos y actitudes” (Obradors, 2018, p.80).

Es decir, la flexibilidad permite al niño adecuarse y adaptarse con facilidad en diferentes situaciones de acuerdo a su necesidad e intereses.

c) **Originalidad:** “La originalidad es un rasgo que nos permite (con un solo vocablo) calificar que es creativo. La palabra original entraña varios significados que están muy en concordancia con lo que se suele entender por creatividad”(Obradors, 2018, p.81).

Para Goñi (2000) la “Originalidad de pensamiento: no repetir las ideas de otros, tener ideas nuevas y originales (ideas inteligentes o poco inteligentes)” (p. 138).

Es por ello que, la originalidad le permite al niño a recrear el juego con ideas nuevas, creando y transformando nuevas situaciones de juego en la vida diaria.

Así mismo, Velasco (2018) plantea:

- **Fluidez.** - Es la cantidad de ideas que una persona puede generar sobre un tema.
- **Flexibilidad.** - Es la mezcla de las ideas generadas; surge de la capacidad de pasar fácilmente de una categoría a otra y de abordar problemas desde diferentes perspectivas.
- **Originalidad.** - Esta es la relativa rareza de las ideas generadas: solo dos o tres de cada cien personas proponen tales ideas.

2.2.2.6 La creatividad en la educación inicial

Como expresa, Mendo (2019) que toda maestra que tiene la noción de creatividad podría ser creativa, de allí que los estudiantes y la maestra tienen que ser creativos, es por ello que Piaget manifiesta que si la persona tiene creaciones restringidas debe ser forjador y creador más no conformista.

Es por ello que el rol del maestro en las aulas de estudio son la estimulación de capacidades y habilidades creativas en los niños, dependiendo del grado de preparación a reconocer la diferencia, la apertura, la tolerancia para desarrollarse en diferentes ambientes, permitiéndoles desenvolverse en entornos comprometidos en la fluidez, motivación y originalidad.

2.2.2.7 Relación entre el juego libre y la creatividad

Es una estrategia real y conveniente que sirve para promover que los niños se desarrollen a graves de contenidos creativos, siendo una actividad que fomenta la ilusión, creación, fantasía e imaginación.

Los niños pueden impulsar posturas vitales, que los puedan acercar a una vida de provecho y satisfacción a través de la creatividad, por ello el juego proporciona autonomía e independencia para imaginar, deleitarse de un mundo permisible, inventar, en donde la imaginación, el ensueño, la fantasía y la ilusión se unen, ingresando a un mundo de imaginación, que les permitirá desarrollar el potencial que ayudara a favorecer su formación personal.

Es por ello que la actividad lúdica realizada permanentemente por los niños, creara espacios para el juego, elegirán a sus compañeros, sus objetos de juegos basados en su propia autodeterminación, adquiriendo conciencia sobre ellos mismos y sobre su entorno.

Aunque la creatividad de un niño, si no se estimula desde la niñez, puede desaparecer a medida que el niño crece, decimos que la creatividad es la habilidad o el talento innato de un niño. (Cori et al., 2020, pp. 42-43)

III. HIPÓTESIS

Hipótesis general:

El juego libre influye significativamente en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021.

Hipótesis estadísticas:

Hi: El juego libre influye significativamente en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021.

Ho: El juego libre no influye significativamente en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 536 Paul Harris, Sullana de Piura-2021

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de investigación

En el presente estudio se utilizó un tipo de investigación cuantitativo, según Hernández y Mendoza (2018) nos indica que la investigación cuantitativa “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p.5).

4.1.2. Nivel de investigación

Esta investigación utilizó el nivel de investigación explicativo, según Hernández y Mendoza (2018) los niveles explicativos “Pretenden establecer las causas de los sucesos o fenómenos que se estudian” (p.95).

4.1.3. Diseño de la investigación

En la presente tesis se utilizó el diseño pre- experimental de tipo: pre y post test aplicado con un solo grupo de niños que de acuerdo al autor Hernández y Mendoza (2018) nos dice que “Los pre experimental se denominan así porque su grado de control es mínimo. Son diseños con un grupo único” (p.141).

Según Hernández y Mendoza (2018) el diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo es:

$$G \quad O_1 \quad x \quad O_2$$

Dónde:

G: Grupo experimental

O₁: Pre test o prueba de entrada.

x: el juego libre

O₂: Post test o prueba de salida.

4.2. Población y muestra.

4.2.1. Población

El presente estudio de investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial N.º 536 Paúl Harris del AH César Vallejo, ubicado en la provincia de Sullana, departamento de Piura, la población estuvo constituida por niños del nivel inicial, cuenta con 10 aulas, 5 aulas en el turno mañana y 5 aulas en el turno tarde con un total de 267 estudiantes matriculados de la edad de 3, 4 y 5 años. Por ello, Ventura (2017) manifiesta que “La población es un conjunto de elementos que contienen ciertas características que se pretenden estudiar” (p.648).

Tabla 1

Distribución de la Población de la Institución Educativa N°536 “Paúl Harris”

Situación Final	Total	Grupo 3 años		Grupo 4 años		Grupo 5 años	
		H	M	H	M	H	M
Matriculados	267	46	41	49	48	38	45

Nota. Nómina de matrícula 2021

4.2.2 Criterios de inclusión y exclusión

a) Criterios de inclusión

- ✓ Niños con 4 años cumplidos.
- ✓ Niños matriculados en el sistema SIAGIE.
- ✓ Niños que asisten regularmente a clases.

b) Criterios de exclusión

- ✓ Niños que no asisten regularmente a clases.
- ✓ Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

- ✓ No se evaluará en el post test a participantes que no fueron evaluados en el pre test.

4.2.3. Muestra:

La muestra estuvo constituida por el aula amistad de 4 años del nivel inicial, que en su totalidad fueron treinta niñas y niños, por consiguiente, Pastor (2019) define la muestra como un “subconjunto de las unidades de una población” (p.245).

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudio de los niños de 4 años

Grado	Aula	Hombres	Mujeres	Total
4 años	Amistad	17	13	30

Nota. Nómina de matrícula 2021

4.2.4 Técnica de muestreo

La muestra fue seleccionada a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia. Según Otzen y Manterola (2017) “Permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador” (p.230).

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Tabla 3

Definición y operacionalización de la variable e indicadores

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Independiente Juego libre	“En un juego libre, el niño decide qué hacer con los objetos sin ser forzado a ello. Este tipo de juego favorece la imaginación, la fantasía y la creatividad” (Ferland, 2005, p.27).	El juego libre es una actividad en la que el niño decide cómo, con quién y a qué jugar, guiados por su propio instinto y por su curiosidad innata, sin reglas y sin límites.	Juego motor	Realiza movimientos de manera autónoma	-Realiza movimientos con su propio cuerpo como correr, saltar, trepar. -Realiza acciones y juegos de manera autónoma -Muestra coordinación al desplazarse en situaciones de juego.	Ordinal Logro destacado
			Juego cognitivo	Explora y manipula objetos de su entorno	-Explora objetos de su entorno -Realiza diferencia entre lo real e imaginario de lo que está jugando. -Juega a representar algo a partir de sus intereses y necesidades.	Logro esperado En proceso
			Juego social	Juega con otros niños y se integra en actividades de grupo.	-Se relaciona con los niños del aula -Juega en pequeños grupos con sus compañeros -Expresa entusiasmo al jugar con sus pares. -Propone ideas de juego en grupo	En inicio

Dependiente Creatividad	Marina (2013) manifiesta que “Si “crear” es un acto, “creatividad” es una capacidad, una competencia. Es el hábito de crear” (p.12).	La creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.	Fluidez	Expresa de forma rápida sus ideas.	-Cuando juega con sus pares, manifiesta sus ideas de forma clara -Dialoga de manera espontánea al momento del juego. -Demuestra fluidez al expresarse cuando juega
			Flexibilidad	Manifiesta habilidad para cambiar de una idea a otra al momento de jugar.	-Expresa sus ideas libremente cuando juega -Dialoga con otros niños sobre el juego elegido. -Escucha las consignas del juego y las acepta.
			Originalidad	Comunica ideas novedosas, diferentes y únicas en los juegos a realizar.	-Proponen ideas nuevas e innovadoras de juego a sus compañeros. -Crea juegos de acuerdo a sus intereses -Construye creativamente con los materiales que se le da. -Participan en la creación de juegos.

Fuente. Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnica de recolección de datos

Esta investigación utilizó la técnica de observación, según Sánchez et al. (2021), nos indica que “es una técnica de recogida de información en la cual el observador participa en la vida del grupo u organización que estudia” (p.4).

4.4.2 Instrumento de recolección de datos

El instrumento utilizado fue la guía de observación, según Lobera (2010), citado por Hinostroza (2021) manifiesta que “Es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse como afirmaciones o preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula señalando los aspectos que son relevantes al observar” (p.41). La guía de observación está constituida por 10 ítems de los cuales: 3 ítems corresponden a la dimensión fluidez, 3 ítems corresponden a la dimensión flexibilidad y 4 ítems corresponden a la dimensión originalidad, los cuales fueron tabulados otorgándose la puntuación en relación con el baremo tal como se muestra a continuación:

Tabla 4

Baremo

Baremo	
Logro destacado	18-20
Logro esperado	15-17
En Proceso	11-14
En Inicio	0-10

Fuente. Elaboración propia

4.4.2.1. Validez del Instrumento

El instrumento utilizado fue validado por la técnica juicio de expertos, según Matheus et al. (2018) “El juicio de expertos consiste básicamente en solicitar a una serie de personas la demanda de un juicio hacia un objeto, un instrumento, un material de enseñanza, o su opinión respecto a un aspecto concreto” (p.232).

La validez del instrumento fue por 3 expertos licenciados en la carrera de Educación Inicial:

Tabla 5

Validez del instrumento

Nombres y apellidos	Nivel	Grado de instrucción
Angelica María Dios Valladolid	Educación inicial	Licenciada
Haydee del Pilar Herrera Sandoval	Educación inicial	Licenciada
Juliana Mendoza Infante	Educación inicial	Licenciada

Fuente. Elaboración propia

Se envió el informe de opinión de expertos del instrumento de investigación, lo revisaron y emitieron una opinión aprobando y dando algunas observaciones, lo cual fueron corregidas para luego aplicar el instrumento a la muestra de estudio.

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

De acuerdo con Hernández (2018) “La confiabilidad o fiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo, caso o muestra, produce resultados iguales” (p.228).

Para medir la confiabilidad de la guía de observación se utilizó el coeficiente de alfa Cronbach, se aplicó una prueba piloto con una muestra de 15 niños del aula creativos

de 4 años de la IEI N° 078 “Almirante Miguel Grau”, el resultado de la prueba fue de 0.87, lo que indico que la confiabilidad del instrumento es aceptable.

4.5 Plan de análisis

Esta investigación se analizó e interpretó los resultados usando la hoja de cálculo de Excel 2019, además se analizará los datos con el programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Sciences) Versión 15, permitiendo comprobar su efectividad del proyecto. Se ha utilizado una estadística descriptiva, los datos se han organizado en tablas y figuras de frecuencias y porcentajes, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para probar la hipótesis. Se realizó las siguientes acciones:

Primero, se diseñó una base de datos en Excel para registrar las respuestas de la escala de validación, agrupando las puntuaciones según los indicadores y decodificar acorde al baremo.

Segundo, se realizó un análisis de frecuencias para calcular las frecuencias absolutas y relativas de cada dimensión, las mismas frecuencias representadas por tablas de distribución de frecuencias y de figuras o gráficos de columnas, las cuales fueron elaboradas de acuerdo a los objetivos del estudio.

Tercero, el análisis cuantitativo se realizó mediante estadística descriptiva y la prueba del estadístico rangos de wilcoxon y muestras correlacionadas, siempre que los datos se ajustaran a una distribución normal.

Cuarto, se interpretó los resultados escribiendo el significado e interpretación de los valores más representativos en las tablas y figuras.

4.5.1 Procedimiento

- Para ejecutar la investigación se gestionó el trámite con la directora de la I.E.I. N.º 536 Paul Harris, mediante una carta de presentación emitida por la universidad, el cual fue aceptada para aplicar el instrumento en dicha institución, así mismo se coordinó con la docente a cargo del aula de 4 años amistad para poder realizar el pre test para saber en qué nivel estaban las y los niños antes de aplicar las sesiones de aprendizaje.
- Se aplicó el pre test entre el 18 y 22 de octubre, con un promedio de 35 a 40 minutos en grupos de 15 niñas y niños de 4 años (lunes y miércoles), por medio del aplicativo WhatsApp (videollamada).
- Se organizaron 10 sesiones de aprendizaje durante los meses de octubre y noviembre (del 25 de octubre al 17 de noviembre, 3 veces a la semana: lunes, miércoles y viernes) con una duración de desarrollo de 30 a 40 min con los siguientes temas: me jugamos a crear un cuento en familia; jugando con mis amigos a las mariposas de colores nuevo todo mi cuerpo”, me divierto imitando los movimientos del cuento motor; me divierto jugando con mi cuerpo; me divierto jugando con mi cuerpo; juego, imagino y creo; el juego del papel.
- Asimismo, se evaluó mediante el post test para medir el logro del nivel después de haber aplicado el juego libre como estrategia para mejorar el nivel de la creatividad, los días de aplicación del post test fueron el 19, 22 y 24 de noviembre, en grupos de 10 niñas y niños de 4 años con una muestra total de 30 niños, por medio del aplicativo WhatsApp (videollamada).

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 6

Matriz de consistencia

Título	Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Juego libre en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 Paul Harris, Sullana, Piura -2021</p>	<p>General</p> <p>¿Cómo influye el juego libre en la creatividad en los niños de la Institución Educativa inicial N°536 Paul Harris, Sullana, Piura -2021?</p> <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> •¿Cuál es el nivel de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 Paul Harris, Sullana, Piura -2021, antes de la aplicación del juego libre? • ¿Cuál es el nivel de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 Paul Harris, Sullana, 	<p>General:</p> <p>Determinar la influencia del juego libre en la creatividad en los niños de la Educativa Inicial N° 536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021.</p> <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> •Identificar el nivel de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021, mediante un pre test antes de la aplicación del juego libre. • Aplicar actividades de juego para mejorar el nivel de la 	<p>Hipótesis general:</p> <p>El juego libre influye significativamente en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021.</p> <p>Hipótesis estadísticas:</p> <p>Hi: El juego libre influye significativamente en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021.</p> <p>Ho: El juego libre no influye significativamente en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 536 Paul Harris, Sullana de Piura-2021</p>	<p>Tipo:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Nivel:</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño:</p> <p>Pre experimental</p> <p>Población:</p> <p>267 niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa N°536 Paul Harris</p> <p>Muestra:</p> <p>30 niñas y niños de 4 años del aula Amistad de la Institución Educativa N°536 Paul Harris</p>

<p>Piura -2021, después de la aplicación de juego libre?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Existe diferencia en el nivel de creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 Paul Harris, Sullana, Piura -2021, antes y después de la aplicación del juego libre? 	<p>creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021</p> <ul style="list-style-type: none"> •Identificar el nivel de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021, mediante un post test después de la aplicación del juego libre. •Distinguir la diferencia en el nivel de creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 Paul Harris, Sullana, Piura -202, antes y después de la aplicación del juego libre. 		<p>Muestreo: Tipo no probabilístico por conveniencia</p> <p>Variable 1: El juego libre Variable 2: creatividad</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación</p> <p>Plan de análisis: paramétrico Wilcoxon</p> <p>Principios éticos: Libre participación y derecho a estar informado</p>
--	--	--	--

Fuente. Elaboración propia

4.7. Principios éticos

Los principios éticos a que se somete este trabajo de investigación, están orientados a los principios en Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2021) y está sujeto a orientar el desarrollo de las siguientes actividades:

- ✓ **Protección a las personas**, para esta investigación se trabajará con personas para ser específicos con niños, el cual necesita cierto grado de protección donde se tiene que respetar su dignidad humana, su identidad, diversidad, confidencialidad y su privacidad de cada infante. Los que participen de esta investigación tienen que ser de manera voluntaria.
- ✓ **Libre participación y derecho a estar informado**, tienen que estar informados las personas que ayudarán en dicha investigación, en este caso la directora, docente, y los padres de familia de cada niño con los que se trabaja, informándolos sobre los propósitos y finalidades de dicha investigación.
- ✓ **Beneficencia no maleficencia**, la investigadora debe seguir las normas establecidas por la institución educativa y del aula donde aplicara su instrumento de evaluación, por lo tanto, es su obligación cuidar del bienestar de los infantes que participaran en dicha investigación.
- ✓ **Integridad científica**, quiere decir que el investigador debe extender sus actividades de enseñanza y su ejercicio profesional siguiendo las normas de su profesión, asimismo debe mantener la integridad científica al declarar los conflictos de interés si afecta el curso de estudio o los resultados.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

5.1.1 Resultados descriptivos

El presente estudio tiene como finalidad dar respuesta al objetivo general que pretende determinar la influencia del juego libre en la creatividad en los niños de la Educativa Inicial N.º 536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021, cuyos resultados se establecen de acuerdo a lo planificado en los objetivos específicos que se muestran a continuación:

Tabla 7

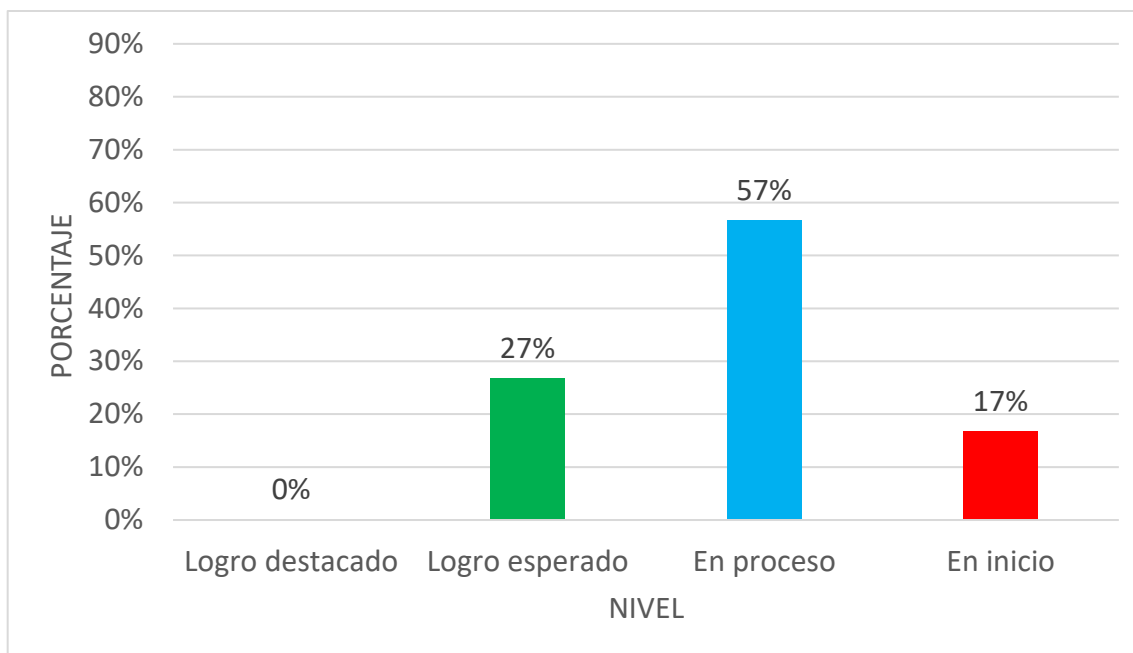
Nivel de la creatividad de los niños de 4 años (pre test)

Nivel	fi	%
Logro destacado	0	0%
Logro esperado	8	27%
En proceso	17	57%
En inicio	5	17%
Total	30	100%

Nota. Guía de observación 18-10-21

Figura 1

Porcentaje del nivel de la creatividad de los niños de 4 años (pretest)



Fuente. tabla 7

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 7; figura 1, el nivel de creatividad de niños de 4 años del aula Amistad en el pre test; el 27% han alcanzado un nivel de logro esperado; 57% en proceso, el 17% en inicio y no hubo ningún niño en el nivel de logro destacado, lo que demuestra que hay mayor porcentaje de niños en el nivel en proceso de la creatividad, al aplicar el pre test.

Tabla 8

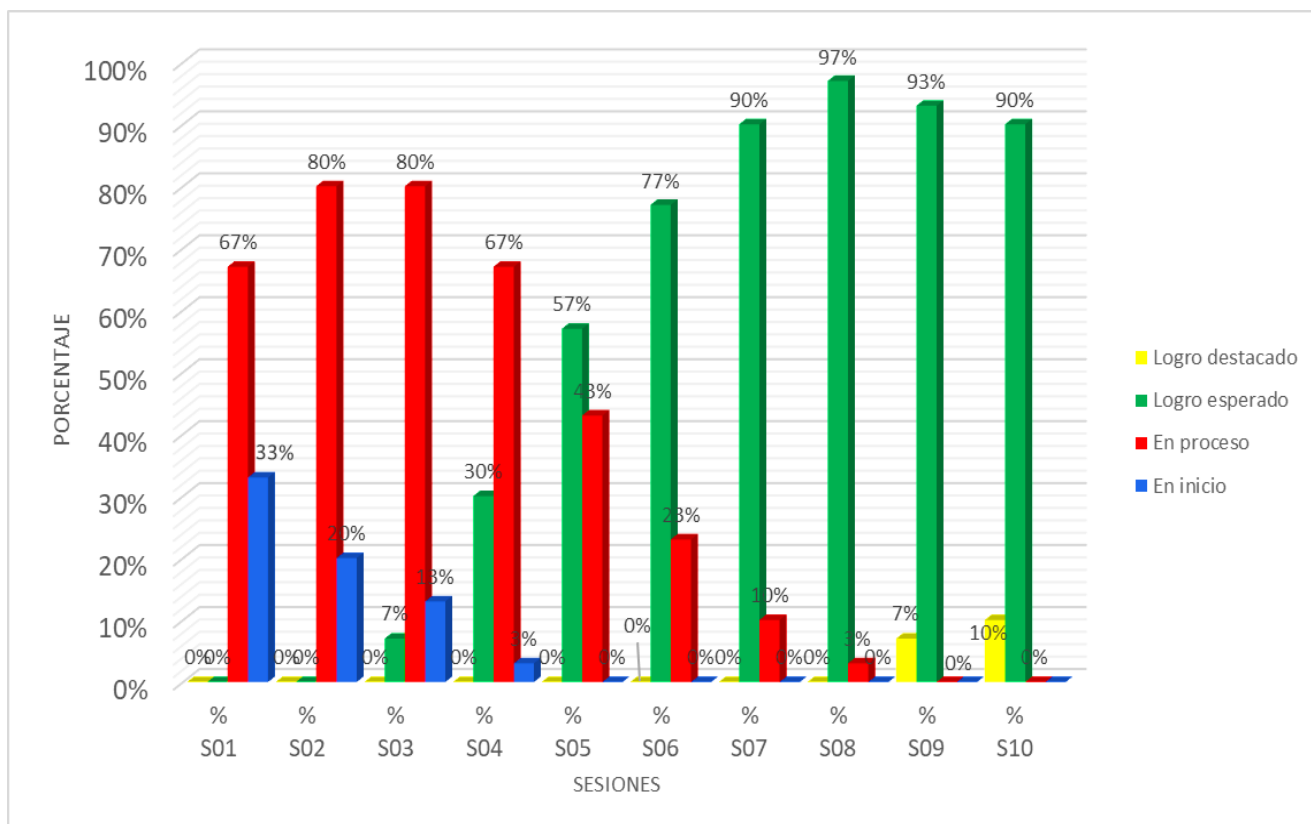
Actividades para mejorar el nivel de la creatividad en los niños de 4 años

NIVELES	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	7	3	10
Logro previsto	0	0	0	0	2	7	9	30	17	57	23	77	27	90	29	97	28	93	27	90
En proceso	20	67	24	80	24	80	20	67	13	43	7	23	3	10	1	3	0	0	0	0
En inicio	10	33	6	20	4	13	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	30	100	30	100	30	100	30	100	30	100	30	100	30	100	30	100	30	100	30	100

Nota. Guía de observación 18-10-21

Figura 2

Porcentaje de las actividades para mejorar el nivel de la creatividad



Fuente. tabla 8

Los datos obtenidos en la tabla 8; figura 2 sobre el nivel de creatividad en los niños de 4 años del aula Amistad, como se puede apreciar en el gráfico con relación a la aplicación de actividades del juego libre mediante las experiencias de aprendizaje se observó que los niños iban mejorando significativamente; es así que en la primera sesión obtuvieron el 67% en proceso y el 33% en inicio, mientras en las dos últimas sesiones los niños mejoraron tanto es así que en la novena sesión el 7% de los niños alcanzaron un nivel de logro destacado, el 93% en logro esperado y en la décima sesión los resultados muestran que; el 10% alcanzaron un nivel de logro destacado y el 90% en logro esperado, podemos afirmar que a partir de la quinta sesión hasta la décima sesión los resultados de los porcentajes han ido aumentando desde el nivel en inicio o proceso hasta el nivel de logro destacado o esperado lo que demuestra que, mediante el juego libre como estrategia ayuda a mejorar la creatividad de los niños de 4 años.

Tabla 9

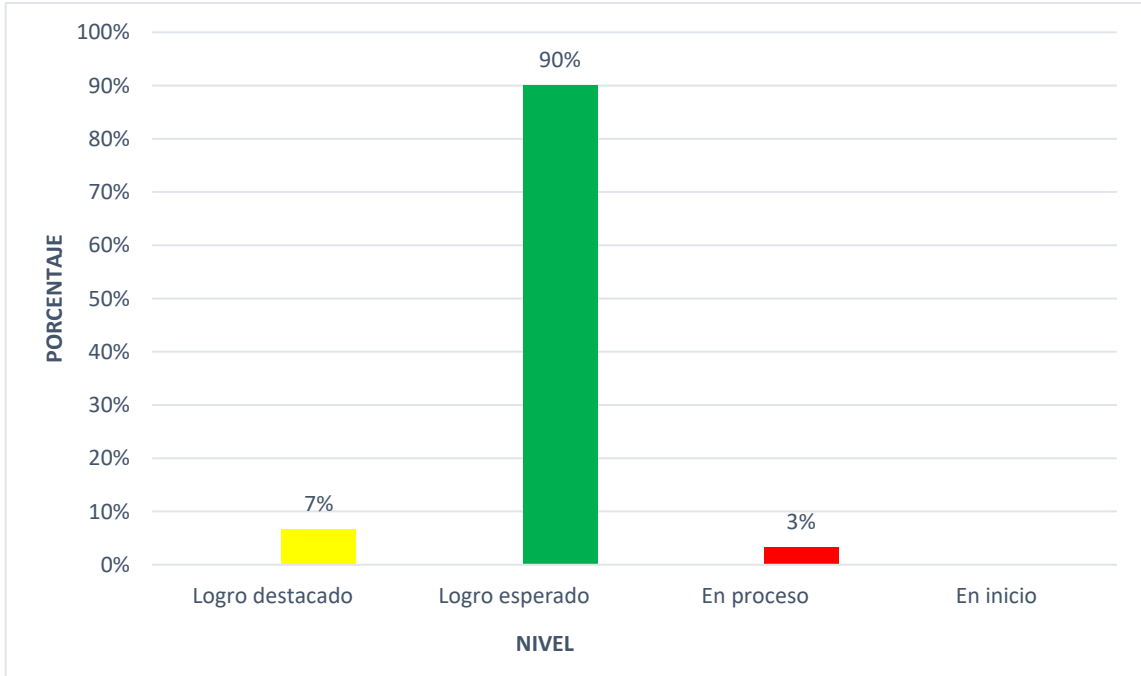
Nivel de la creatividad de los niños de 4 años (post test)

Nivel	fi	%
Logro destacado	2	7%
Logro esperado	27	90%
En proceso	1	3%
En inicio	0	0%
Total	30	100%

Nota. Guía de observación 18-10-21

Figura 3

Porcentaje del nivel de la creatividad de los niños de 4 años (post test)



Fuente. tabla 9

En la tabla 9; figura 3 los resultados en el post test de la muestra de investigación sobre el nivel de creatividad de los niños de 4 años del aula Amistad muestran que; el 7% alcanzaron un nivel de logro destacado, el 90% un nivel de logro esperado y el 3% en proceso y ningún niño alcanzo el nivel en inicio, lo que demuestra que hay un mayor porcentaje de niños que se encuentran en un nivel de logro esperado después de aplicar el juego libre como estrategia.

Tabla 10

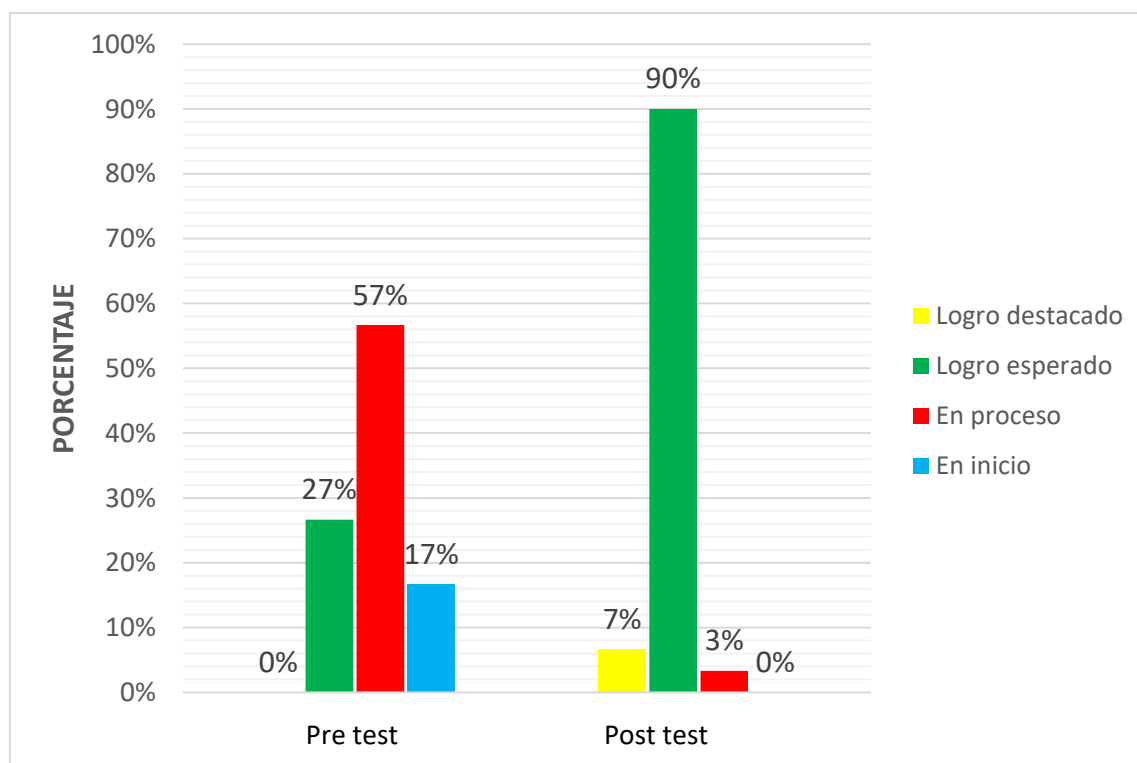
Nivel de la creatividad de los niños de 4 años (pre test y post test)

NIVEL	PRETEST		POSTEST	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0%	2	7%
Logro esperado	8	27%	27	90%
En proceso	17	57%	1	3%
En inicio	5	17%	0	0%
TOTAL	30	100%	30	100%

Nota. Guía de observación 18-10-21

Figura 4

Porcentaje del nivel de la creatividad de los niños de 4 años (pre test y post test)



Fuente. tabla 10

En la tabla 10; figura 4 sobre el desarrollo de creatividad de los niños de 4 años del aula Amistad de la I.E.I. N. ° 536 Paul Harris, comparando los resultados antes y

después de aplicar la estrategia del juego libre; los resultados obtenidos muestran que el nivel en inicio disminuyó del 57% al 3%; en el nivel en proceso disminuyó del 17% al 0%; el nivel de logro esperado aumentó del 27% al 90% y el nivel de logro destacado aumentó al 7%, podemos afirmar que hay un mayor porcentaje de niños que logro alcanzar un nivel de logro esperado a favor del post test, lo que demuestra que el juego libre influye significativamente en la creatividad en los niños de 4 años.

5.1.2 Resultados inferencial

En esta investigación se formuló la hipótesis general para comprobar si el juego libre influye significativamente en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N.º536 Paul Harris, Sullana de Piura-2021. Para ello, se realizó una prueba de normalidad y se aplicó estadística no paramétrica a los resultados, por lo que, dependiendo de la muestra y características del estudio, se realizó una prueba de Wilcoxon para realizar comparaciones de medias mediante SPSS Vs 25.

H₁: El juego libre influye significativamente en la creatividad de los niños.

H₀: El juego libre no influye significativamente en la creatividad de los niños.

Nivel de Significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

Prueba de Normalidad

a). Planteamiento de la hipótesis

H₀: Los datos tienen una distribución normal.

H₁: Los datos no tienen una distribución normal.

b). Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

c). Prueba de estadística a emplear

Se empleó la prueba de Shapiro-Wilk

Tabla 11

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
pretest	,926	30	,038
Post test	,834	30	,000

Criterio de decisión

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

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

Decisión y conclusión

En la tabla 11 se da la prueba de normalidad con 29 grados de libertad menor a 50, por lo que se utiliza la prueba de Shapiro Wilk, y el valor de Sig. es $0,000 < 0,05$, por lo que se rechaza H_0 y se acepta H_1 , se concluye que H_1 tiene una distribución no normal y se utilizará pruebas estadísticas no paramétricas. En este sentido, se utilizará la prueba de Wilcoxon.

Prueba estadística

Objetivo general: Determinar la influencia del juego libre en la creatividad en los niños de la I.E.I. N.°536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021

Contraste de hipótesis con la prueba de Wilcoxon

a) Hipótesis:

$H_0: Me_1 - Me_2 = 0$, El juego libre no influye diferencias significativas en la creatividad de los niños.

$H_1: Me_1 - Me_2 \neq 0$, El juego libre influye significativamente en la creatividad de los niños.

b) Nivel de Significancia: $\alpha=0.05$

c) Estadístico de Prueba: Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 12

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Puntaje Pre test	Rangos negativos	23 ^a	13,78	317,00
Puntaje Post test	Rangos positivos	2 ^b	4,00	8,00
	Empates	5 ^c		
	Total	30		

a. Puntaje Pre test < Puntaje Pos test

b. Puntaje Pre test > Puntaje Pos test

c. Puntaje Pre test = Puntaje Pos test

Tabla 13

Estadísticos de prueba

Estadísticos de prueba^a	
	Puntaje Pre test - Puntaje Pos test
Z	-4,171 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Según la tabla 13 de la prueba estadística de rangos con signos de Wilcoxon, se obtiene un estadístico de prueba ($Z=-4.171$) y un valor $p=0.000$ que es menor al nivel de significancia ($\alpha=0.05$), en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula, es decir, se acepta la hipótesis del investigador, por consiguiente existe evidencia suficiente para afirmar que el juego libre influye significativamente en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 536 Paul Harris, Sullana de Piura-2021.

5.2 Análisis de resultado

En relación con el primer objetivo específico, se identificó el nivel de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021, mediante un pre test antes de la aplicación de actividades del juego libre en los niños del aula amistad de 4 años; el 57% han alcanzado el nivel en proceso y el 17% en inicio, lo que significa que la mayoría de los niños muestran dificultad para desarrollar la creatividad, por lo que es necesario implementar diferentes estrategias didácticas para desarrollar esta capacidad.

Estos resultados al compararlos con la tesis de Anastasio (2018) titulada, el juego libre como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de 03 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen pastor de Villa Pedregal Grande, Catacaos 2018; los resultados infieren que más de la mitad (70%) de los niños se encuentran en nivel inicio en el pre test, es decir, los niños tienen dificultades para desarrollar la creatividad.

De estos resultados se puede inferir que ambos porcentajes obtenidos en el pre test, son diferentes porque la mayor cantidad de los niños se encontraron en un nivel en proceso, a diferencia de los resultados obtenidos de la investigación hallada, los niños se ubicaron en el nivel en inicio, también son diferentes porque utilizó la lista de cotejo como instrumento de evaluación. En cuanto al diseño de investigación es igual al de Anastasio porque usó una metodología de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental.

Por ello, según Piaget (1964) considera que “la creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando este es asimilado en su pensamiento” (p.5).

Por consiguiente, la creatividad es un elemento básico que ayuda a mejorar la personalidad integral, permitiendo a los niños enfrentarse a un mundo muy diverso, donde deben solucionar las dificultades y adquirir conocimientos significativos en los diferentes entornos en los que se encuentran.

Con relación al segundo objetivo específico, se aplicó actividades de juego libre para mejorar el nivel de desarrollo de creatividad a los niños Institución Educativa Inicial

N°536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021, en su primera sesión; el 67% de los niños de 4 años estaban en proceso y el 33% en inicio, lo que demuestra que se encuentran en proceso respecto al desarrollo de la creatividad; mientras en las dos últimas sesiones los niños obtuvieron como resultados el 93% y el 90% en logro esperado, el cual se demuestra que los niños consiguieron desarrollar las capacidades propuestas durante la aplicación de las actividades logrando expresar de forma rápida y fluida sus ideas, aceptando sugerencias de sus pares para realizar sus actividades, nuevas reglas para el juego y creando situaciones de juegos nuevos e innovadores.

Estos datos al compararlos con la tesis de León (2019) titulada el juego libre como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la Institución educativa 235-distrito Jamalca Amazonas-2021, el cual ejecutó 10 sesiones aplicando como estrategia el juego libre los resultados en su primera sesión el 65% y 33% de los niños no cumplieron en su totalidad los ítems, mientras que en los dos últimas sesiones obtuvo como resultado el 92% y 100% de los niños lograron cumplir con todos los ítems propuestos, es decir, pasando de nivel en inicio o en proceso a nivel de logro esperado logrando desarrollar sus aprendizajes de manera significativa.

Es por ello que de los resultados obtenidos de la investigación encontrada podemos inferir que, durante la aplicación de las 10 sesiones de aprendizaje, los resultados obtenidos en los porcentajes de los niños a partir de la novena y décima sesión en ambas investigaciones obtuvieron como resultados de logro esperado, por lo tanto, los resultados se asemejan a la investigación de León, a pesar de que utilizó un instrumento de evaluación diferente los niños lograron cumplir con todos los ítems formulados.

Además, el juego libre es una actividad espontánea en donde sus características son el entretenimiento y la distracción que genera la curiosidad, creatividad y el placer, aquí el niño establece sus propias reglas, elige los materiales y tiene poder de decisión, incluida cuando finaliza, sin intervención de agentes externos. (Sánchez, 2021)

Con relación al tercer objetivo específico, se identificó el nivel de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021, mediante un post test después de la aplicación del juego libre, los resultados de los niños de 4 años del aula Amistad, muestran que el 7% lograron un nivel de logro destacado, el 90% un nivel de logro esperado y el 3% en proceso, por lo tanto, la mayoría de ellos asciende desde el nivel en inicio o en proceso al nivel de logro esperado o logro destacado, es decir, los niños han alcanzado las metas de aprendizaje propuestas, lo que demuestra que el juego libre como estrategia de enseñanza es eficaz para desarrollar la creatividad.

Estos datos, al compararlos con la tesis de Clavo y Díaz (2018) titulada Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de Educación Inicial, en sus resultados del post test obtuvo un 81.5% lo que indica que la mayoría de los niños han logrado el desarrollo de la creatividad, lo que demuestra que el juego libre como estrategia de enseñanza mejora el desarrollo de la creatividad.

De lo anterior podemos deducir que, los resultados son similares, ya que gran cantidad de los niños alcanzaron un nivel de logro esperado, mientras tanto en la investigación hallada, los resultados obtenidos en el post test la mayor cantidad de niños

han conseguido desarrollar la creatividad, Clavo y Díaz utilizó diferente instrumento de evaluación y muestra de estudio.

Ministerio de educación (2016) establece el juego libre como:

Uno de los principios educativos, es por ello, que siendo una actividad libre y placentera, les permite a los niños actuar de manera natural, establecer reglas, tomar decisiones, y asumir roles. Además, a través del juego los niños mueven diferentes habilidades motoras, cognitivas, sociales y comunicativas. (p.21)

En relación con el cuarto objetivo específico, se distinguió la diferencia en el nivel de creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 Paul Harris, Sullana, Piura -2021, antes y después de la aplicación del juego libre como estrategia de enseñanza; los resultados obtenidos muestran que; el nivel en inicio disminuyó del 17% al 0%; el nivel en proceso disminuyó del 57% al 3%; el nivel de logro esperado aumentó del 27% al 90% y el nivel de logro destacado aumentó del 0% al 7%, por tanto, el juego libre influye significativamente en la creatividad en los niños.

Estos resultados al compararlos se asemejan con la tesis de Pariona (2020) titulado juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020, en sus resultados del pre test el 45% de los niños estaban en inicio respecto al nivel de creatividad y en el post test el 68%, en un nivel de logro esperado lo que significa que la mayoría de los niños lograron desarrollar la creatividad después de aplicar el juego libre como estrategia de aprendizaje.

De estos resultados se puede concluir que ambas investigaciones, antes y después de utilizar la estrategia de juego libre, los resultados obtenidos de los porcentajes de los niños son diferente debido a que, Pariona sus resultados obtenidos son menores en cuanto al nivel en inicio y nivel de logro esperado, sin embargo, utilizó igual instrumento de evaluación, pero diferente muestra de estudio.

Son características de las personas creativas, según Goñi (2000), “Guilford determinó que la creatividad implica pensamiento divergente, representado por la fluidez, flexibilidad y originalidad de los procesos de pensamientos” (p. 104).

En lo que se refiere al objetivo general, se determinó la influencia del juego libre en la creatividad en los niños, podemos deducir que los datos obtenidos en el pre y post test se demuestra mejora significativa a favor del juego libre como estrategia influye significativamente en la creatividad. Además, los resultados en el estadístico SPSS con la prueba no paramétrica de Wilcoxon obtuvimos como resultado un valor calculado= -4.171 y como valor $p = 0.000$ que es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0), a un nivel de significancia del 5% es decir, se acepta de hipótesis del investigador, por consiguiente, existe evidencia suficiente para afirmar que el juego libre influye significativamente en la creatividad.

Sin embargo, en la tesis de Común y Reategui (2019) titulada el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 05 años obteniendo en los resultados de hipótesis consiguió una Rho de 0,618 con un p-valor= 0.000, es decir, hay una relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años.

Se concluye que los resultados de la hipótesis hallados en ambas investigaciones son iguales en el valor $p = 0.000$, a pesar de que han utilizado diferentes pruebas estadísticas al comparar los resultados antes y después de utilizar el juego libre como estrategia, el cual se demostró que existe mejora significativa a favor del juego libre y como estrategia influye significativamente en la creatividad.

Así como lo fundamenta Ferland (2005) “En un juego libre, el niño decide qué hacer con los objetos sin ser forzado a ello. Este tipo de juego favorece la imaginación, la fantasía y la creatividad” (p.27).

VI. CONCLUSIONES

Según los resultados se determinó que, la hipótesis de la investigación se acepta, cabe resaltar que los resultados de la prueba de hipótesis de Wilcoxon mostraron un nivel de significancia ($\alpha=0.05$), donde el 90% de los niños alcanzaron un nivel de logro esperado, logrando mejorar la fluidez, flexibilidad y originalidad expresando sus ideas de manera espontánea al momento del juego, proponiendo ideas nuevas e innovadoras a sus compañeros aplicado el dialogo.

Del resultado obtenido del pre test antes de la aplicación del juego libre, se observó que el 57% de los niños alcanzó el nivel en proceso y el 17% en nivel en inicio porque algunos niños no escuchaban las consignas del juego y algunas veces no expresaban de forma rápida sus ideas.

Por otro lado, los resultados de la ejecución de las 10 sesiones de aprendizaje mostraron que, los niños pueden expresar con rapidez y fluidez sus ideas y crear nuevas e innovadoras situaciones de juego. Los resultados de la evaluación mostraron que la mayoría (90%) de los niños alcanzaron el nivel de logro esperado del desarrollo de la creatividad a partir de la quinta sesión.

Los resultados del post test después de la aplicación del juego libre como estrategia. Lo más destacado fue que el 90% de los niños han alcanzado un nivel de logro esperado porque les permitió explorar objetos de su entorno, escuchar las consignas del juego y aceptarlas. El porcentaje más bajo fue que el 3% de los niños poco exploraban y manipulaban objetos de su entorno y apenas proponían ideas nuevas e innovadoras de juegos.

Al comparar las pruebas antes y después, se pudo verificar que, el juego libre como estrategia si mejora significativamente la creatividad, ya que la mayoría de los niños obtienen buenas calificaciones; esto significa que los niños lograron desarrollar su creatividad.

VII. RECOMENDACIONES

Este estudio resalta la importancia de la investigación, por ende, en función a los resultados obtenidos, se considera realizar algunas recomendaciones:

Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Fortalecer las capacidades de observación de los estudiantes de educación para identificar las características del juego libre de los niños según grupos de edad.

Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se sugiere a la universidad desarrollar investigaciones con diseño cuasi experimental para las futuras investigaciones de los estudiantes de educación inicial.

Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se recomienda al director y docentes de la institución educativa organizar e impulsar el juego libre con el propósito de abordar actividades enfocadas en el juego donde capte la atención, estimule su desarrollo tanto físico, cognitivo y social, que les permita el desarrollo de la creatividad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anastacio Rivas, M. I. (2018). *El juego libre como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de 03 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen pastor de Villa Pedregal Grande, Catacaos - 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad los Angeles de Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17587/creatividad_juego_libre_anastacio_rivas_maria_irma.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Baena, A (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital Emasf*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5351993.pdf>
- Berbel, E. (2012). *Taller de escritura creativa para niños y adolescentes*. Editorial Alba.
<https://n9.cl/h3pq5>
- Carbonero, C. (2016). *El juego motor en la infancia*. Editorial Wanceulen.
<https://n9.cl/obuto>
- Clavo Neyra, M. y Díaz Saavedra, B. (2018). *Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de Educación Inicial*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo].
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCTB_46bc4c9db87b15429223a6b269635c
- Comun Cuba, S. S. y Reategui Saavedra, M. L. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años I.EI.N°423 Virgen María*,

Pucallpa 2019. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali].http://www.repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4595/UNU_educacion_2020_tesis_sharai-comun_magda-reategui.pdf?sequence=1&isallowed=y

Cori Mato, E., Marquez Soto, Y. R., y Melendez Valentin, L. V. (2020). *La hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares-2018*. [Tesis para optar el Título de segunda especialidad, Universidad Nacional Hermilio Valdizán].
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6080/2ED.EI091C78.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Esquivias Serrano, M. T. (2004). *Creatividad: Definiciones , Antecedentes Y Aportaciones*. 5(1), 1–17.
https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Ferland, F. (2005). En *¿Jugamos? Juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Ediciones Madrid.
<https://n9.cl/c141m>

Figuerola, Chambergó, Y.V. (2018). *Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años - Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo - 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad César Valejo]. <https://n9.cl/2qdcbb>

Gallardo León, M.J. (2014). *La creatividad en la escuela*. [Tesis de pregrado, Universidad de Jaén]. <https://hdl.handle.net/10953.1/1442>

- Gallardo Martín, E. (2017). *Educación Infantil: Psicomotricidad y Socialización mediante el Juego*. Editores ICB, S.L. (Interconsulting Bureau S.L.) 2da Edición.
<https://n9.cl/5d3ck>
- Goñi Vindas, A. (2000). *En Desarrollo de la creatividad*. Editorial UNED.
<https://n9.cl/5edr>
- Hernández, R. y Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education.
<https://g.co/kgs/xqg5jK>
- Herrera Regalado, K.S. y Tapia Palaquibay, A.J. (2020). *Importancia del juego simbólico para el desarrollo de la creatividad en la etapa infantil*. [Tesis de pregrado, Universidad central del Ecuador]. <https://n9.cl/54u5d>
- Hinostroza León, A. (2021). *Nivel de socialización en niños y niñas según género de 3 años en una institución educativa pública, Nepeña, 2021*. [Tesis pre gado, Universidad Los Angeles de Chimbote]. <https://n9.cl/teefa>
- León Toro, N. (2021). *El juego libre como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la Institución educativa 235-districto Jamalca Amazonas-2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Los Angeles de Chimbote].
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23388/APREN
 DIZAJE_ESTRATEGIA_LEON_TORO_NERY%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23388/APREN_DIZAJE_ESTRATEGIA_LEON_TORO_NERY%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Matheus Marín, A. C, Romero López, R., y Parroquin Amaya, P. C. (2018). Validación por expertos de un instrumento para la identificación de habilidades y competencias de un profesional en el área de logística. *Cultura Científica y Tecnológica*, (63).
<https://erevistas.uacj.mx/ojs/index.php/culcyt/article/view/2206/2001>

Marina, J. (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. Editorial Grupo planeta Spain.
<https://n9.cl/xxfvje>

Mendo Bazán, R. L. (2019). *Creatividad infantil*. [Tesis segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. <https://1library.co/document/q75g6wvz-creatividad-infantil.html>

Mequé , E., Blanch , S. y Montserrat , A. (2016). *El juego en la primera infancia*. Editorial Octoedro.
<https://books.google.com.pe/books?id=MAiIDwAAQBAJ&lpg=PT5&ots=6UyvaybqMN&dq=El%20juego%20en%20la%20primera%20infancia.&lr&hl=es&pg=PT5#v=onepage&q=El%20juego%20en%20la%20primera%20infancia.&f=false>

Ministerio de educación. (2016). *Educación Basica Regular. Programa curricular de Educación Inicial*. <https://n9.cl/7vs2>

Ministerio de educación. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego*. <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/04/El-Juego-Simbolico-en-la-Hora-del-Juego-Libre-en-los-Sectores-29-05-19.pdf>

- Mogollón Gutierrez, V. (2018). *El espacio de la hora del juego libre para mejorar el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33310/mogollon_gv.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Obradors Barba, M. (2018). En *Creatividad y generación de ideas: Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad*. Universitat de València. <https://n9.cl/6jtxi>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International journal of morphology*, 35(1), 227-232. Scielo. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022017000100037
- Padilla Beltrán, L.P. (2017). *Guía didáctica para el desarrollo de la creatividad aprendizaje interactivo Educación Inicial*. [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/27057/1/EC-UG-POS-DP-MDC-017.pdf>
- Pariona Ventura, N. I. (2020). *Juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020*. [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. file:///C:/users/ay012la/downloads/desarrollar_la_creatividad_juego_libre_sector_es_pariona_ventura_norma_isabela.pdf
- Pastor, B. F. R. (2019). Población y muestra. *Pueblo continente*, 30(1), 245-247.

- Redondo Lillo , M. (2017). *El desarrollo de la creatividad infantil a través del cuento*. [Tesis pregrado, Universidad de Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/22957/TFG-.964.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rojas Muñoz, A. V. (2019). *Intencionalidad docente para el desarrollo del pensamiento creativo en los párvulos de nivel inicial*. [Tesis de maestría, Universidad de Cuenca].
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/33758/1/Trabajo%20de%20Titulaci%c3%b3n.pdf>
- Torres Soler, L. C.(2011). *Creatividad en el aula*. Editorial Universidad Nacional de Colombia.
- Sánchez Bracho, M., Fernández, M., y Díaz, J. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 107–121.
<https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>
- Sánchez Montero, M. (2021). *En clase sí se juega: Una guía práctica para crear tus propios juegos en el aula*. Ediciones Paidós.
https://planetadelibroscom.cdnstatics2.com/usuaris/libros/fotos/333/original/portada_en-clase-si-se-juega_manu-sanchez-montero_202107230914.jpg
- Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. (13 de enero del 2021). *Código de ética para la investigación*.
<https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/co>

digo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf

Velasco Tapia, L. (2018). Desarrollo del Pensamiento Creativo. *Itescam.Edu.Mx*, 3(2), 1–64.

https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/desarrollo_pensamiento_creativo.pdf



Ventura León, J.L.(2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista Cubana de Salud Pública*. 2017;43(4):648-649. <https://n9.cl/a0nry>

Vengas Rubeales, M.F., Venegas Rubeales, A.M. y García Ortega, M.P. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Editorial IC. <https://n9.cl/2niqr>

White, R. (2012). *The Power of Play*. Minnesota, United States of America: Minnesota Children's Museum. <https://n9.cl/pk6rm>

ANEXOS

Constancia de aplicación

 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN “Año del bicentenario del Perú: 200 años de independencia”	<table border="1"><tr><td colspan="2">TRAMITE DOCUMENTARIO IEI 536 PAUL HARRIS</td></tr><tr><td colspan="2" style="text-align: center;">RECIBIDO</td></tr><tr><td>Nº DE EXPEDIENTE:</td><td>052-2021</td></tr><tr><td>Nº DE FOLIOS:</td><td>01</td></tr><tr><td>FECHA:</td><td>14 de octubre</td></tr><tr><td>HORA:</td><td>10.39 a.m</td></tr><tr><td colspan="2" style="text-align: center;"> FIRMA:</td></tr></table>	TRAMITE DOCUMENTARIO IEI 536 PAUL HARRIS		RECIBIDO		Nº DE EXPEDIENTE:	052-2021	Nº DE FOLIOS:	01	FECHA:	14 de octubre	HORA:	10.39 a.m	 FIRMA:	
TRAMITE DOCUMENTARIO IEI 536 PAUL HARRIS															
RECIBIDO															
Nº DE EXPEDIENTE:	052-2021														
Nº DE FOLIOS:	01														
FECHA:	14 de octubre														
HORA:	10.39 a.m														
 FIRMA:															
Chimbote, 12 de octubre del 2021															
<u>OFICIO N° 190-2021-EPE-ULADECH CATÓLICA</u>															
Sr(a). María Elena Espinoza Agurto Directora de la I.E.I. N° 536 “Paul Harris” Prolongación Andrés Garrido Mz P Lte 04															
Presente. -															
De mi consideración:															
Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante Coronado Rivera Carmen Guisela con código de matrícula N° 0407181027 , de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado “JUEGO LIBRE EN LA CREATIVIDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 536 “PAUL HARRIS”, SULLANA, AÑO 2021” , durante los meses de octubre y noviembre del presente año.															
Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.															
Es espera de su amable atención, quedo de usted.															
Atentamente,															
 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  Pbro. Dr. Segundo Arribero Díaz Flores Director															
Cc/ Archivo	Urb. Buenos Aires As Zona Semiurbana Mz F Lt 2a-2b – Nuevo Chimbote, Perú Cel: 950084289 www.uladech.edu.pe														

Instrumentos detallados y su validación

GUIA DE OBSERVACIÓN:

Datos generales:

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

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

Objetivo: Determinar la influencia del juego libre influye en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 536 Paul Harris, Sullana, Piura-2021.

Orientaciones: Luego de observar a los niños de 4 años la investigadora marcará con una (x) la valoración correspondiente en la guía de observación.

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Valoración			
		Logro Destacado	Logro Esperado	En proceso	En inicio
		Dimensión Fluidez			
1	Cuando juega con sus pares manifiesta sus ideas de forma clara				
2	Dialoga de manera espontánea al momento del juego.				
3	Demuestra fluidez al expresarse cuando juega				
		Dimensión Flexibilidad			
4	Expresa sus ideas libremente cuando juega				
5	Dialoga con otros niños sobre el juego elegido.				
6	Escucha las consignas del juego y las acepta.				
		Dimensión Originalidad			
7	Proponen ideas nuevas e innovadoras de juego a sus compañeros.				
8	Crea juegos de acuerdo a sus intereses				
9	Construye creativamente con los materiales que se le da.				
10	Participan en la creación de juegos.				

Fuente. Elaboración propia de la alumna

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN**

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Haydee del Pilar Herrera Sandoval
- 1.2. Grado Académico: Licenciada en Educación Inicial
- 1.3. Profesión: Profesora
- 1.4. Institución donde labora: IEI N° 536 Paul Harris
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente de aula
- 1.6. Denominación del instrumento: Guía de observación
- 1.7. Autor del instrumento: Carmen Guisela Coronado Rivera
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento de la variable: Creatividad

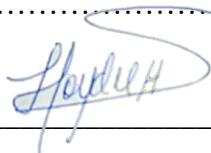
N° Ítem	Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: FLUIDEZ								
1.	Cuando juega con sus pares manifiesta sus ideas de forma clara	x		x		x		
2.	Dialoga de manera	x		x		x		

	espontánea al momento del juego.							
3.	Demuestra fluidez en su vocabulario.	x		x		x		
Dimensión 2: FLEXIBILIDAD								
4.	Expresa sus ideas libremente cuando juega	x		x		x		
5.	Dialoga con otros niños sobre el juego elegido.	x		x		x		
6.	Escucha las consignas del juego y las acepta.	x		x		x		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD								
7.	Proponen ideas nuevas e innovadoras de juego a sus compañeros.	x		x		x		
8.	Crea juegos de acuerdo a sus intereses	x		x		x		

9.	Construye creativamente con los materiales que se le da.	x		x		x		
10.	Participan en la creación de juegos.	x		x		x		

Otras observaciones generales:

.....



Haydee del Pilar Herrera Sandoval
 Lic. en Educación Inicial
 DNI N° 03600833

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES:

3.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Lic. Angélica María Dios

Valladolid

3.2. Grado Académico: Licenciada en educación inicial

3.3. Profesión: educación Inicial

3.4. Institución donde labora: IEI N° 1030 San Rafael _Castilla- Piura

3.5. Cargo que desempeña: Docente de aula de 5 años

3.6. Denominación del instrumento: Guía de observación

3.7. Autor del instrumento: Carmen Guisela Coronado Rivera

3.8. Carrera: Educación Inicial

IV. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento de la variable: Creatividad

N° Ítem	Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: FLUIDEZ								
1.	Manifiesta sus ideas de forma clara	x		x		x		
2.	Dialoga de manera espontánea al momento del juego.	x		x		x		

3.	Demuestra fluidez en su vocabulario.	x		x		x		
Dimensión 2: FLEXIBILIDAD								
4.	Expresa sus ideas libremente cuando juega	x		x		x		
5.	Dialoga con otros niños sobre el juego elegido.	x		x		x		
6.	Escucha las consignas del juego y las acepta.	x		x		x		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD								
7.	Proponen ideas nuevas e innovadoras de juego a sus compañeros.	x		x		x		
8.	Crea juegos de acuerdo a sus intereses	x		x		x		
9.	Construye creativamente con los materiales que se le da.	x		x		x		
10.	Participan en la creación de juegos.	x		x		x		

Otras observaciones generales:

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



Angélica María Dios Valladolid

Firma

Lic. Angélica María Dios Valladolid

DNI N° 00244123

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Juliana Mendoza Infante.

1.2. Grado Académico: Licenciada en Educación Inicial

1.3. Profesión: Profesora

1.4. Institución donde labora: IEI “Benjamín Zapata Silva”

1.5. Cargo que desempeña: Docente de aula

1.6. Denominación del instrumento: Guía de observación

1.7. Autor del instrumento: Carmen Guisela Coronado Rivera

1.8. Carrera: Educación Inicial

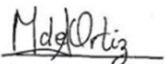
II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento de la variable: Creatividad

N° Ítem	Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: FLUIDEZ								
1	Manifiesta sus ideas de forma clara	x		x		x		
2	Dialoga de manera espontánea al	x		x		x		

	momento del juego.						
3	Demuestra fluidez en su vocabulario.	x		x		x	
Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
4	Expresa sus ideas libremente cuando juega	x		x		x	
5	Dialoga con otros niños sobre el juego elegido.	x		x		x	
6	Opina libremente ante la elección de juego.	X		X		X	
Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
7	Proponen ideas nuevas e innovadoras de juego a sus compañeros.	x		x		x	
8	Crea juegos de acuerdo a sus intereses	x		x		x	
9	Construye creativamente con los materiales que se le da.	x		x		x	
10	Participan en la creación de juegos.	x		x		x	

Otras observaciones generales:


 Juliana L. Mendoza Infante
 DNI N° 42843558

Confiabilidad

PRUEBA PILOTO (confiabilidad)

				Variable 0: juego libre										Variable 1: Creatividad										Total
				Ítems										Ítems										
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
0		II	4	1	0	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	0	0	0	27
1		II	4	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	29
2		II	4	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	0	0	2	1	1	0	29
4		II	4	1	0	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	0	0	0	1	2	0	23
5		II	4	0	1	2	1	1	2	0	1	2	1	1	0	1	2	0	0	1	1	0	1	22
6		II	4	1	1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	0	1	1	0	1	23
7		II	4	0	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	0	1	1	0	0	26
8		II	4	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	1	1	1	2	0	0	1	0	0	1	21
9		II	4	2	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	16
0		II	4	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	10
0		II	4	1	1	1	1	0	1	0	0	1	2	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	19
1		II	4	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	2	1	0	0	1	0	1	0	0	14
2		II	4	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	14
4		II	4	2	2	2	1	2	1	1	1	2	0	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	25
5		II	4	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	14
			sumatoria	5	2	6	6	6	6	5	5	5	6	6	14	6	6	3	2	5	3	4	1	102
			VARIANZA	0.1875	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.1875	0.1875	0.1875	0.25	0.25	0.3289	0.25	0.25	0.6875	0.25	0.6875	0.1875	0.5	0.1875	
			vi	5.8																				
			vt	34.03																				
			K	20																				

$$\alpha = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum V_i}{V_T} \right)$$

$$\alpha = 0.87$$

La confiabilidad de instrumento es aceptable

LEYENDA		
Guía de observación para evaluar el nivel de creatividad de los estudiantes.	0	Bajo
	1	Regular
	2	Bueno

Consentimiento informado de padres de familia

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente guía de observación es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado, "**Juego libre en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 "Paul Harris", Sullana, Piura-2021**", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de cuatro años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione la guía de observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo ZUÑIGA JIMENEZ JUANITA DE LOS MILAGROS, padre de familia de la Institución Educativa N°536 "Paul Harris", con DNI 70051486 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada " **Juego libre en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 "Paul Harris", Sullana, Piura-2021**", realizado por la estudiante **Carmen Guisela Coronado Rivera**, estudiante del octavo ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Carmen Guisela Coronado Rivera

Firma del Investigador

Juanita De Los Milagros Zúñiga Jiménez
familia

Firma del padre de

Fecha: Lunes 18 de octubre del 2021

Hora: 02:00 pm

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente guía de observación es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado, "**Juego libre en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 "Paul Harris", Sullana, Piura-2021**", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de cuatro años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

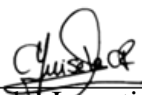
Toda la información que proporcione la guía se observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo RUIZ MOGOLLON ANA MARIA, padre de familia de la Institución Educativa N°536 "Paul Harris", con DNI 47989712 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada " **Juego libre en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 "Paul Harris", Sullana, Piura-2021**", realizado por la estudiante **Carmen Guisela Coronado Rivera**, estudiante del octavo ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Carmen Guisela Coronado Rivera


Firma del Investigador

Ruiz Mogollón Ana María


Firma del padre de familia

Fecha: Lunes 18 de octubre del 2021

Hora: 02:00 pm

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Formulario: de autorización de padres

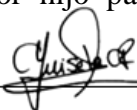
Estimado padre de familia, la presente guía de observación es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado, "**Juego libre en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 "Paul Harris", Sullana, Piura-2021**", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de cuatro años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione la guía de observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo PALOMINO SAAVEDRA ERICKA MELISSA, padre de familia de la Institución Educativa N°536 "Paul Harris", con DNI 46881680 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada " **Juego libre en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 "Paul Harris", Sullana, Piura-2021**", realizado por la estudiante **Carmen Guisela Coronado Rivera**, estudiante del octavo ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.



Carmen Guisela Coronado Rivera

Firma del Investigador

Palomino Saavedra Ericka Melissa



Firma del padre de familia

Fecha: Lunes 18 de octubre del 2021

Hora: 02:00 pm

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente guía de observación es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado, "**Juego libre en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 "Paul Harris", Sullana, Piura-2021**", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de cuatro años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione la guía de observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo ORDINOLA TINEO MAGDALENA JANET padre de familia de la Institución Educativa N°536 "Paul Harris", con DNI 41269043 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada " **Juego libre en la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N°536 "Paul Harris", Sullana, Piura-2021**", realizado por la estudiante **Carmen Guisela Coronado Rivera**, estudiante del octavo ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Carmen Guisela Coronado Rivera


Firma del Investigador

Ordinola Tineo Magdalena Janet


Firma del padre de familia

Fecha: Lunes 18 de octubre del 2021

Hora: 02:00 pm

Base de datos

N° DE ESTUDIANTES	VARIABLE DEPENDIENTE						Pretest	
	FLUIDEZ		FLEXIBILIDAD		ORIGINALIDAD		CUANTI	CUALI
	CUANTI	CUALI	CUANTI	CUALI	CUANTI	CUALI		
Estudiante 1	4	Inicio	2	Proceso	4	Proceso	10	Inicio
Estudiante 2	3	Proceso	5	Proceso	5	Inicio	13	Proceso
Estudiante 3	4	Proceso	4	Proceso	4	Proceso	12	Proceso
Estudiante 4	5	Inicio	5	Proceso	5	Proceso	16	Logro
Estudiante 5	5	Proceso	5	Logro	5	Inicio	17	Logro
Estudiante 6	5	Proceso	5	Proceso	5	Proceso	15	Logro
Estudiante 7	5	Proceso	5	Proceso	5	Proceso	15	Logro
Estudiante 8	4	Proceso	2	Logro	4	Inicio	10	Inicio
Estudiante 9	4	Inicio	4	Proceso	5	Inicio	13	Proceso
Estudiante 10	3	Proceso	4	Proceso	3	Proceso	10	Inicio
Estudiante 11	3	Inicio	3	Proceso	4	Proceso	10	Inicio
Estudiante 12	3	Proceso	3	Proceso	4	Proceso	10	Inicio
Estudiante 13	5	Inicio	5	Inicio	4	Proceso	14	Proceso
Estudiante 14	5	Proceso	5	Proceso	4	Pocoso	14	Proceso
Estudiante 15	4	Proceso	4	Proceso	4	Inicio	16	Proceso
Estudiante 16	4	Proceso	5	Proceso	5	Proceso	14	Proceso
Estudiante 17	4	Proceso	5	Proceso	5	Proceso	14	Proceso
Estudiante 18	6	Proceso	6	Logro	5	Inicio	17	Logro
Estudiante 19	2	Proceso	6	Inicio	5	Inicio	13	Proceso
Estudiante 20	4	Proceso	6	Logro	4	Proceso	14	Proceso
Estudiante 21	5	Inicio	5	Proceso	3	Logro	13	Proceso
Estudiante 22	4	Proceso	6	Proceso	6	Proceso	17	Logro
Estudiante 23	6	Inicio	6	Proceso	5	Proceso	17	Logro
Estudiante 24	5	Inicio	4	Proceso	5	Proceso	14	Proceso
Estudiante 25	5	Proceso	5	Inicio	4	Logro	14	Proceso
Estudiante 26	4	Proceso	4	Proceso	4	Logro	12	Proceso
Estudiante 27	4	Proceso	3	Proceso	4	Inicio	11	Proceso
Estudiante 28	4	Proceso	4	Inicio	4	Proceso	12	Proceso
Estudiante 29	3	Inicio	3	Proceso	5	Proceso	11	Proceso
Estudiante 30	6	Proceso	6	Proceso	4	Logro	16	Logro

N° DE ESTUDIANTES	VARIABLE DEPENDIENTE						POS TEST	
	FLUIDEZ		FLEXIBILIDAD		ORIGINALIDAD		CUANTI	CUALI
	CUANTI	CUALI	CUANTI	CUALI	CUANTI	CUALI		
Estudiante 1	5	Logro	6	Logro	6	Logro	17	Logro
Estudiante 2	5	Logro	6	Logro	5	Logro	16	Logro
Estudiante 3	5	Logro	6	Logro	6	Logro	17	Logro
Estudiante 4	5	Logro	6	Logro	5	Logro	16	Logro
Estudiante 5	6	Logro	6	Logro	5	Logro	17	Logro
Estudiante 6	5	Logro	5	Logro	7	Logro	17	Logro
Estudiante 7	6	Logro	5	Logro	6	Logro	17	Logro
Estudiante 8	6	Logro	5	Logro	6	Logro	17	Logro
Estudiante 9	5	Logro	5	Logro	6	Logro	16	Logro
Estudiante 10	6	Logro	5	Logro	6	Logro	17	Logro
Estudiante 11	5	Logro	5	Logro	5	Logro	15	Logro
Estudiante 12	6	Logro	5	Logro	7	Logro	18	Logro esperado
Estudiante 13	6	Logro	6	Logro	6	Logro	18	Logro esperado
Estudiante 14	5	Logro	5	Logro	6	Logro	16	Logro
Estudiante 15	5	Logro	6	Logro	5	Logro	16	Logro
Estudiante 16	4	Proceso	4	Proceso	5	Logro	13	Proceso
Estudiante 17	6	Logro	5	Logro	6	Logro	17	Logro
Estudiante 18	6	Logro	5	Logro	6	Logro	17	Logro
Estudiante 19	6	Logro	5	Logro	6	Logro	17	Logro
Estudiante 20	6	Logro	5	Logro	4	Logro	15	Logro
Estudiante 21	6	Logro	5	Logro	6	Logro	17	Logro
Estudiante 22	5	Logro	6	Logro	6	Logro	17	Logro
Estudiante 23	5	Logro	5	Logro	5	Logro	15	Logro
Estudiante 24	6	Logro	5	Logro	5	Logro	16	Logro
Estudiante 25	6	Logro	6	Logro	6	Logro	17	Logro
Estudiante 26	5	Logro	5	Logro	5	Logro	15	Logro
Estudiante 27	5	Logro	5	Logro	6	Logro	16	Logro
Estudiante 28	5	Logro	5	Logro	5	Logro	15	Logro
Estudiante 29	6	Logro	5	Logro	6	Logro esperado	17	Logro
Estudiante 30	5	Logro	5	Logro	7	Logro	17	Logro

Baremo	
Logro esperado	18-20
logro	15-17
Proceso	11-14
Inicio	0-10

Programa y sesiones de aprendizaje

Actividad de aprendizaje nº01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 I.E** : N.º 536 “PAUL HARRIS”- SULLANA
1.2 PROFESORA : CARMEN CORONADO RIVERA
1.3 AULA/SALA : AMISTAD
1.4 EDAD : 04 AÑOS
1.5 SESION DE APRENDIZAJE : “JUEGO, IMAGINO Y CREO”







II. APRENDIZAJE ESPERADOS Y EVALUADOS


AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS CONTEXTUALIZADOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor	Guía de observación

PERSONAL SOCIAL	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	<p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.</p> <p>Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</p>	
----------------------------	------------------------------------	--	---	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
Actividades permanentes 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se inicia la actividad saludando a los niños, enviando mensajes de las actividades permanentes ✓ Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: saludo, oración, calendario, como está el tiempo, recomendaciones del lavado de manos etc. ✓ Se invita y se les recuerda a los padres de familia reportar la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy 	videos Imágenes Audios	5min
Inicio 	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra les envía un video denominado Escuchan la canción: la imaginación https://www.youtube.com/watch?v=kWilNIsocTY <p><u>Problematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente presenta a lulu (títere) a los niños y niñas y les comenta que tiene una amiguita que está muy triste porque ella no tiene con quien jugar, ni tiene idea con que objetos jugar, 	Parlante USB Preguntas Audios Videos títere	10min

	<p>niños Uds. le ayudarían a lulu a crear un juego divertido para que juegue con sus amiguitos</p> <p><u>Rescate de saberes previos</u></p> <p>Comentan: ¿De qué nos habla la canción?, ¿Qué juegos te gustaría realizar?, ¿Por qué?, ¿Qué cosas sueles imaginar cuando juegas?, ¿Qué objetos utilizas cuando juegas?</p> <p><u>Propósito</u></p> <p>Se les comunica el propósito de la actividad del día de hoy: Que las niñas y los niños hoy dialogan acerca del juego o de los juegos que realizan, lo que imaginan y los usos que les dan a los objetos, así como sobre las emociones vividas.</p>		
<p>Desarrollo</p> 	<p><u>Gestión y acompañamiento</u></p> <p>❖ Observan el ppt con algunos, juegos de movimiento.</p>  <p>❖ Dialogamos: ¿Qué juego observas?, ¿Has realizado algún juego parecido?, ¿Qué otro juego realizas cuando estas solo?, ¿De qué trata tu juego? ¿Qué personajes imaginas? ¿Qué objetos o materiales utilizas? ¿Qué dices mientras juegas?</p> <p>Observan el video juego, imagino y creo dando orientaciones de la actividad del día.</p>	<p>Televisor Celular Videos Carteles Audios</p>	<p>25min</p>

<p><u>Cierre</u></p> 	<p><u>Metacognición</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos realizas? ✓ ¿De qué trata el juego? ✓ ¿Qué materiales usas para tus juegos? ✓ ¿Los personajes son reales o imaginarios? ✓ ¿Cómo imaginas a tus personajes? ✓ ¿Cómo están vestidos? 	<p>Imágenes Audios</p>	<p>5min</p>
--	---	----------------------------	-------------

Actividad de aprendizaje nº02

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 LE : N.º 536 “PAUL HARRIS”- SULLANA
1.2 PROFESORA : CARMEN CORONADO RIVERA
1.3 AULA/SALA : AMISTAD
1.4 EDAD : 04 AÑOS
1.5 SESIÓN DE APRENDIZAJE : “JUGAMOS A CREAR UN CUENTO EN FAMILIA”




II. APRENDIZAJE ESPERADOS Y EVALUADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS CONTEXTUALIZADOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
Actividades permanentes	✓ Se inicia la actividad saludando a los niños, enviando mensajes de las actividades permanentes ✓ Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: saludo,	videos Imágenes	5min

	<p>oración, calendario, como está el tiempo, recomendaciones del lavado de manos etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se invita y se les recuerda a los padres de familia reportar la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy 	<p>Audios</p>	
<p>Inicio</p> 	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra les envía un video denominado Escuchan la canción: con mi propia imaginación. <p>https://www.youtube.com/watch?v=u0MRKmqo4go</p>  <p><u>Rescate de saberes previos</u></p> <p>Comentan: ¿Qué podemos crear con la imaginación?, ¿Qué imaginas al realizar tus juegos?, ¿Qué personajes has inventado en tus juegos?</p> <p><u>Propósito</u></p> <p>Se les comunica el propósito de la actividad del día de hoy: Que las niñas y los niños conversan y se organizan con sus familiares para la elaboración de un cuento colectivo. Además, proponen ideas sobre el personaje o los personajes.</p>	<p>Parlante USB Preguntas Audios Videos</p>	<p>10min</p>
<p>Desarrollo</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se motiva a planificar los personajes de un cuento, para ello preguntamos: ¿Cómo podemos crear un cuento?, ¿Quién o quiénes serán los personajes del cuento? ¿Cómo es este personaje?, ¿qué hace?, ¿dónde vive?, ¿qué le gusta hacer? ❖ Mediante le ppt observan un esquema de ideas sobre un personaje. 	<p>Televisor Celular Videos ppt Audios</p>	<p>25min</p>

	<div data-bbox="537 233 911 453" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="396 516 980 548">❖ Observan un video: describo a mi monstruo.</p> <p data-bbox="545 564 1008 638">https://www.youtube.com/watch?v=C6CDSpDcBWg</p> <div data-bbox="621 646 862 772" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="410 827 1019 1026">Dialogan mediante preguntas para dar ideas sobre su personaje: ¿Cómo te imaginas tu personaje?, ¿Dónde vivirá?, ¿Cómo se comunica?, ¿De qué manera se desplaza?, ¿tiene amigos?,</p>		
<p data-bbox="164 1041 245 1073"><u>Cierre</u></p> <div data-bbox="188 1157 367 1293" data-label="Image"> </div>	<p data-bbox="407 1083 597 1115"><u>Metacognición</u></p> <ul data-bbox="456 1125 1019 1451" style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo será el cuento a realizar? ✓ ¿Quiénes serán los personajes? ✓ ¿Qué vestimenta usaran nuestros personajes? ✓ ¿Qué actividades realizaran? ✓ ¿Dónde vivirán los personajes? ✓ ¿Qué actividad adicional realizara tu personaje? 	<p data-bbox="1081 1293 1203 1367">Imágenes Audios</p>	<p data-bbox="1292 1293 1365 1325">5min</p>

Actividad de aprendizaje N°03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 I.E** : N.º 536 “PAUL HARRIS”- SULLANA
1.2 PROFESORA : CARMEN CORONADO RIVERA
1.3 AULA/SALA : AMISTAD
1.4 EDAD : 04 AÑOS
1.5 SESION DE APRENDIZAJE : JUGANDO CON MIS AMIGOS A LAS MARIPOSAS DE COLORES MUEVO TODO MI CUERPO”.




II. APRENDIZAJE ESPERADOS Y EVALUADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS CONTEXTUALIZADOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
Actividades permanentes	✓ Se inicia la actividad saludando a los niños, enviando mensajes de las actividades permanentes ✓ Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: saludo,	videos Imágenes	5min

	<p>oración, calendario, como está el tiempo, recomendaciones del lavado de manos etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se invita y se les recuerda a los padres de familia reportar la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy 	<p>Audios</p>	
<p>Inicio</p> 	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente muestra una imagen relacionada a la canción (MARIPOSA)  <p><u>Rescate de saberes previos</u></p> <p>Comentan: ¿Qué observan?, ¿Qué será?, ¿Vuela o camina? ¿Qué color es? ¿la mariposa es grande o pequeña?</p> <p><u>Propósito</u></p> <p>Se les comunica el propósito de la actividad del día de hoy: Que las niñas y los niños desarrollen su imaginación al participar con juegos de su agrado realizando diversos movimientos con su cuerpo.</p>	<p>Parlante USB Preguntas Audios Videos títere</p>	<p>10min</p>
<p>Desarrollo</p> 	<p>La maestra comenta que hoy jugaremos con nuestros amigos a realizar movimientos con libras con nuestro cuerpo al escuchar la canción:</p>  <p>LA MARIPOSA</p> <p>La mariposa vuela y vuela Por arriba del jazmín La mariposa va y se posa Porque quiere ir a dormir</p> <p>La docente establece el dialogo a través de preguntas ¿De qué trata la canción? ¿Alguien escucho esta canción? ¿qué hace la mariposa para desplazarse de un lugar a otro? ¿Qué movimientos podemos hacer al escuchar esta</p>	<p>Televisor Celular USB</p> <p>Canción de la mariposa</p> <p>Hojas art color</p>	<p>25min</p>

	<p>canción? ¿Qué creen que pasaría? La maestra comenta en que consiste el juego.</p> <p>La docente coloca unas alitas de mariposa a las niñas y a los niños para que al escuchar la canción se desplacen por todo el patio moviendo su cuerpo al ritmo de la canción, por ejemplo: (movemos los brazos, cabeza, piernas) ¡Lo hemos hecho muy bien! ¡Ahora somos hermosas mariposas!</p> <p>Luego los niños de manera voluntaria son las mariposas de colores y dirigen el juego realizando diversos movientes con su cuerpo. Esto se repetirá cada vez que los niños lo deseen.</p> <p>Al final del juego y de tantos movimientos las niñas y los niños se sientan en los círculos de colores para realizar los ejercicios de respiración para que nuestro cuerpo regrese a la calma, luego podemos hidratar nuestro cuerpo tomando agua.</p> <p>en plastilina modelan la actividad que realizaron cada uno expone sus trabajos a sus compañeros.</p>	Cinta embalaje	
<p><u>Cierre</u></p> 	<p><u>Metacognición</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo te sentiste? ✓ ¿Te gusto el juego? ✓ ¿Qué fue lo que más te gusto? 	Imágenes Audios	5min

Actividad de aprendizaje N°04



I. DATOS INFORMATIVOS



I.E : N.º 536 “PAUL HARRIS”- SULLANA
 PROFESORA : CARMEN CORONADO RIVERA
 AULA/SALA : AMISTAD
 EDAD : 04 AÑOS
 UNIDAD DE APRENDIZAJE : UNO, CINCO, TRES, ¿CÓMO LO RESUELVO ESTA VEZ?

II. APRENDIZAJE ESPERADOS Y EVALUADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS CONTEXTUALIZADOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRIZ	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	*se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones armando su torre de latas y lanzando las pelotas para redundarlas, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	<i>Guía de observación</i>
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar las latas que tumbaron y las que no. Registrando las latas que tumbaron cada integrante de su familia	

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
<p>Actividades permanentes</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se inicia la actividad saludando a los niños, enviando mensajes de las actividades permanentes ✓ Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: saludo, oración, calendario, como está el tiempo, recomendaciones del lavado de manos etc. ✓ Se invita y se les recuerda a los padres de familia reportar la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy 	<p>videos Imágenes Audios</p>	<p>5min</p>
<p>Inicio</p>  	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra les envía un video denominado "MOMENDO EL CUERPO" ✓ https://www.youtube.com/watch?v=TwjMP8gW-80 <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente les presenta a los niños y niñas un pequeño video sobre como jugar a los bolos y les pregunta ¿Te gusto el juego? ¿Que estaban retumbando? ¿Qué personajes estaban en el video? <p>Rescate de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿te gusto el video? ¿Por qué? ¿te gustaría jugar este juego? ¿con quién te gustaría jugar? <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les comunica el propósito de la actividad del día de hoy. Que las niñas y los niños participen en juegos haciendo uso de expresiones matemáticas y resolviendo situaciones problemáticas. Asimismo, que relacionen, comparen, cuenten y organicen objetos en familia registrando los puntajes obtenidos. 	<p>Parlante USB Preguntas Audios Videos</p>	<p>10min</p>

<p>Desarrollo</p>  	<p><u>Gestión y acompañamiento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les propone observar el programa tv de 9:00 a 9:30 am ✓ Culminando el programa se les envía un mensaje por audio resaltando los aspectos más importantes desarrollados en el programa televisivo ✓ Se les envía un video organizado por la docente reforzando el tema de la clase de hoy, referente a derrumbando latas ✓ Luego se les presenta a través de cartelitos con audio las siguientes preguntas ¿Cuántas latas tumbaron? ¿Cuántas latas quedaron? ¿te gusto el juego? ¿ah que distancia podemos hacer nuestro lanzamiento? ¿Cuántos integrantes pueden jugar? ✓ Se escuchan los audios con las respuestas de los niños y se les agradece <p><u>Promover la aplicación de lo aprendido</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les propone a los niños y niñas dibujar y registrar en su portafolio lo que más les gusto del juego (derrumbando latas) 	<p>Televisor Celular Videos Carteles Audios</p>	<p>25min</p>
<p><u>Cierre</u></p>  	<p><u>Metacognición</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿que aprendimos en la actividad de hoy? ✓ ¿Qué fue lo que más te gusto de la clase? ✓ ¿Cómo se han sentido en la actividad de hoy? ✓ ¿para qué nos servirá lo aprendido? <p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les envía un cuadro de doble entrada para que puedan registrar las cantidades de elementos que han tumbado o los que no. <p><u>Reto</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mamita papito ayuda a tu niño (a) a registrar en un cuadro de doble entrada la cantidad de materiales que lograron tumbar de cada integrante de su familia 	<p>Imágenes Audios</p>	<p>5min</p>

	según el orden en que lanzaron, utilizando palotes (enviar video explicando el cuadro) (foto video)		
--	---	--	--

Actividad de aprendizaje N°05

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E : N.º 536 “PAUL HARRIS”- SULLANA

PROFESORA : CARMEN CORONADO RIVERA

AULA/SALA : AMISTAD

EDAD : 04 AÑOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE : ME DIVIERTO JUGANDO CON MI CUERPO Y



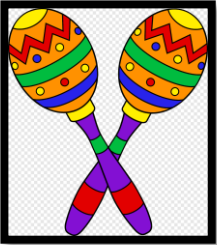
REALIZO DIFERENTES POSTURAS





II. APRENDIZAJE ESPERADOS Y EVALUADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS CONTEXTUALIZADOS	CAMPO TEMATICO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	Orea proyectos desde los lenguajes artísticos	. Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Muestra y comenta de forma espontánea a sus familiares, su instrumento musical al crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Música y movimiento	Guía de observación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como saltar, deslizarse, hacer giros, , etc. –en los que expresa sus emociones bailando la canción “moviendo nuestro cuerpo” explorando su cuerpo con relación al espacio y la superficie.		
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	usa estrategias de estimación y calcula.	Utiliza el conteo hasta 5 para señalar cuentas instrumentos musicales ah que han visualizado en el video empleando material concreto de su entorno “tapas, cucharas, chapas” etc.		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
<p>Actividades permanentes</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se inicia la actividad saludando a los niños, enviando mensajes de las actividades permanentes ✓ Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: saludo, oración, calendario, como está el tiempo, recomendaciones del lavado de manos etc. ✓ Se invita y se les recuerda a los padres de familia reportar la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy 	<p>videos Imágenes Audios</p>	<p>5min</p>
<p>Inicio</p>  	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra les envía un video denominado “este es el baile del movimiento” ✓ https://www.youtube.com/watch?v=FzSbcGSaiIU <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente les presenta a los niños un video (instrumentos musicales), y les pregunta ¿te gustaron los instrumentos que mostraron? ¿Qué instrumentos te gustaría tocar? ¿Qué instrumento te gustaría realizar? <p>Rescate de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿te gusto el video? ¿Por qué? ¿Qué nos mostró el video? ¿conoces algún instrumento? <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les comunica el propósito de la actividad del día de hoy. Que las niñas y los niños se muevan y desplacen por el espacio, acomodando su cuerpo a diversas posturas, para representar sus movimientos. Asimismo, que despierten su interés por los instrumentos musicales, sonoros hechos con material de reúso. 	<p>Parlante USB Preguntas Audios Videos</p>	<p>10min</p>

<p>Desarrollo</p> 	<p><u>Gestión y acompañamiento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les envía un video organizado por la docente reforzando el tema de la clase de hoy, referente a como crear tu propio instrumento musical de reciclaje. ✓ Luego se les presenta a través de cartelitos con audio las siguientes preguntas: ¿Cómo lo elaboraron? ¿Qué instrumento te llamó la atención? ¿Cómo elaboraron la pandereta? ✓ Se escuchan los audios con las respuestas de los niños y se les agradece <p><u>Promover la aplicación de lo aprendido</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les propone a los niños y niñas crear un instrumento musical reciclable representándolo en un dibujo. 	<p>Televisor Celular Videos Carteles Audios</p>	<p>25min</p>
<p><u>Cierre</u></p> 	<p><u>Metacognición</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿que aprendimos en la actividad de hoy? ✓ ¿Qué fue lo que más te gusto de la clase? ✓ ¿Cómo se han sentido en la actividad de hoy? ✓ ¿para qué nos servirá lo aprendido? <p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les envía un modelo realizando un instrumento musical de reciclaje <p><u>Reto</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mamita papito ayuda a tu niño(a) a elaborar un instrumento sonoro con material reciclado luego lo presenta realizando sonidos y moviendo su cuerpo (enviar video) (foto& video) 	<p>Imágenes Audios</p>	<p>5min</p>

Actividad de aprendizaje N°06

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E : N.º 536 “PAUL HARRIS”- SULLANA

PROFESORA : CARMEN CORONADO RIVERA

AULA/SALA : AMISTAD

EDAD : 04 AÑOS


UNIDAD DE APRENDIZAJE : ELABORAMOS UNA MASCARA DE LOS ANIMALES



II. APRENDIZAJE ESPERADOS Y EVALUADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS CONTEXTUALIZADOS	CAMPO TEMATICO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Muestra y comenta de forma espontánea a sus familiares, su instrumento musical al crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Música y movimiento	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
Actividades permanentes 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se inicia la actividad saludando a los niños, enviando mensajes de las actividades permanentes ✓ Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes saludo, oración, calendario, como está el tiempo, recomendaciones del lavado de manos etc. ✓ Se invita y se les recuerda a los padres de familia reportar la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy 	videos Imágenes Audios	5min

<p>Inicio</p>	<p>✓ Motivación La maestra les envía un video de una canción adivina, adivina Se entablará el dialogo con los niños planteando interrogantes como: ¿qué es? ¿Dónde lo han visto? ¿Cómo suena su nombre? ¿Cuántas silabas tiene? ¿De qué color es? ¿Qué pasaría si no hubiera animales? Etc. Con los aportes que dan los niños empezaré el dialogo y colocaré la intensión pedagógica que es hacer máscaras de algunos animales.</p>	<p>Parlante USB Preguntas Audios Videos</p>	<p>10min</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Se entablará el dialogo con los niños planteando interrogantes como: ¿qué es? ¿Dónde lo han visto? ¿Cómo suena su nombre? ¿Cuántas silabas tiene? ¿De qué color es? ¿Qué pasaría si no hubiera animales? Etc.</p>	<p>Siluetas De animales Cartulina Ligas Plumones Hijas colores Etc</p>	<p>25min</p>
<p>Cierre</p>	<p>✓ Con los aportes que dan los niños empezaré el dialogo y colocaré la intensión pedagógica que es hacer máscaras de algunos animales.</p>	<p>Imágenes Audios</p>	<p>5min</p>

Actividad de aprendizaje nº07

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E : N.º 536 “PAUL HARRIS”- SULLANA
 PROFESORA : CARMEN CORONADO RIVERA
 AULA/SALA : AMISTAD
 EDAD : 04 AÑOS



II. SESION DE APRENDIZAJE : “JUGAMOS EN FAMILIA A CREAR UNA DANZA “

I. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja. • Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc).

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	MATERIALES	Tiempo
<p>Actividades permanentes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se inicia la actividad saludando a los niños, enviando mensajes de las actividades permanentes ✓ Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: saludo, oración, calendario, como está el tiempo, recomendaciones del lavado de manos etc. <p>Se invita y se les recuerda a los padres de familia reportar la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy</p>	<p>videos Imágenes - Audios</p>	5min

EXPLORACION DE MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> ○ La docente se viste con trajes típicos de la región como el tondero ○ Mostrará diferentes objetos que se encuentren en casa como los utensilios la cuchara, tapa de olla para crear música 		
	<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Se les mostrará siluetas de los objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Realizan su trabajo según su creatividad. ○ Exhiben sus trabajitos. <p>VERBALIZACION Les preguntamos sobre el trabajo realizado: ¿Qué dibujo es? ¿qué pintaste? ¿de qué color es la fruta que pintaron?</p>	Siluetas Música	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conversaremos con los niños sobre la actividad y les preguntaremos: ¿Les gusto lo que hemos realizado? ¿Cómo lo han realizado? ¿Qué materiales han utilizado? 		

Actividad de aprendizaje nº08

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1 I.E** : N.º 536 “PAUL HARRIS”- SULLANA
1.2 PROFESORA : CARMEN CORONADO RIVERA
1.3 AULA/SALA : AMISTAD
1.4 EDAD : 04 AÑOS
1.5 SESION DE APRENDIZAJE : “JUGAMOS A CONSTRUIR OBJETOS”






II. APRENDIZAJE ESPERADOS Y EVALUADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS CONTEXTUALIZADOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ▪ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
Actividades permanentes 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se inicia la actividad saludando a los niños, enviando mensajes de las actividades permanentes ✓ Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: saludo, oración, calendario, como está el tiempo, recomendaciones del lavado de manos etc. ✓ Se invita y se les recuerda a los padres de familia reportar la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy 	videos Imágenes Audios	5min

<p>Inicio</p> 	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se motivará mediante una canción video“yo tengo una casita” https://www.youtube.com/watch?v=cis-XswQgU ✓ Se entablará el dialogo a través de preguntas como: ¿les gusto la canción? <p><u>Rescate de saberes previos</u></p> <p>Comentan: ¿Cómo podemos hacer una casita? ¿les gustaría hacerla grande o pequeña? ¿Qué otra cosa les gustaría hacer? ¿con que material podemos hacer cosas? Etc</p> <p><u>Propósito</u></p> <p>Se les comunica el propósito de la actividad del día de hoy: Que las niñas y los niños construyan objetos con cuerpos geométricos.</p>	<p>Parlante USB Preguntas Audios Videos</p>	<p>10min</p>
<p>Desarrollo</p> 	<p><u>Gestión y acompañamiento</u></p> <p>Se les explicara el juego que vamos hacer a los niños tiene que observar bien los bloques grandes y pequeños, se entabla el dialogo a través de preguntas como ¿qué podemos hacer con estos bloques? ¿para qué nos servirán? luego los niños y niñas manipulan los objetos y desarrollan su creatividad ellos solos.</p> <p>En piso construyen libremente objetos como una casita, un puente, etc. Cuentan las piezas que han utilizado en su construcción y que cuerpos utilizaron.</p> <p>se les preguntara ¿Cómo construyeron su casita? ¿el puente? Etc. ¿utilizaron los mismos materiales? ¿Qué más podemos hacer? Etc.</p> <p>Ordenan el material utilizado.</p> <p>Se les explicara que dibujen y pinten la casita que construyeron</p>	<p>Televisor Celular Videos Cuerpos geométricos Hojas Crayones</p>	<p>25min</p>

<p><u>Cierre</u></p> 	<p><u>Metacognición</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ ¿ ¿Qué hemos hecho hoy? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Cómo se sintieron? Etc.✓ Dialoga con tus papitos sobre la experiencia vivida hoy.		<p>5min</p>
--	--	--	-------------

Actividad de aprendizaje nº10




I. DATOS INFORMATIVOS



- 1.1 I.E** : N.º 536 “PAUL HARRIS”- SULLANA
1.2 PROFESORA : CARMEN CORONADO RIVERA
1.3 AULA/SALA : AMISTAD
1.4 EDAD : 04 AÑOS
1.5 SESION DE APRENDIZAJE : “JUEGO Y ORDENO EL MATERIAL”


II. APRENDIZAJE ESPERADOS Y EVALUADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS CONTEXTUALIZADOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
P.S	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LABÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
Actividades permanentes 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se inicia la actividad saludando a los niños, enviando mensajes de las actividades permanentes ✓ Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: saludo, oración, calendario, como está el tiempo, recomendaciones del lavado de manos etc. ✓ Se invita y se les recuerda a los padres de familia reportar la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy 	videos Imágenes Audios	5min

<p>Inicio</p> 	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Invitamos a los niños a observar el siguiente video: “A guardar, a guardar” <p>https://www.youtube.com/watch?v=SexxNS3WSuo</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se entablará el dialogo a través de preguntas como: ¿les gusto la canción? <p><u>Rescate de saberes previos</u></p> <p>Comentan: - ¿Te gustó el video?, ¿De qué trata la canción?, ¿Qué observaste en el video?, ¿Qué estaban haciendo los personajes?, ¿Qué hicieron antes de ir a merendar?, ¿A ti te gusta jugar? ¿Con qué sueles jugar? ¿Qué haces cuando terminas de jugar?</p> <p><u>Propósito</u></p> <p>Se les comunica el propósito de la actividad del día de hoy: Que las niñas y los niños Aprendan a ordenar y guardar sus juguetes en su lugar.</p>	<p>Parlante USB Preguntas Audios Videos</p>	<p>10min</p>
<p>Desarrollo</p> 	<p><u>Gestión y acompañamiento</u></p> <p>Se les entonará la canción “TRES OSITOS MELOSOS”</p> <p>La docente les explicará la importancia de guardar las cosas en su lugar para después poderlo encontrar rápidamente. Se apoyará con unas imágenes para que discriminen a acción correcta.</p> <p>Se entabla el dialogo a través de preguntas: ¿qué pasa con los niños? ¿Quién encontrará más rápido sus cosas? ¿Cuál se ve más bonito? ¿Cómo son ustedes en su casa? ¿Cómo el niño a la niña? ¿Cómo debemos ser acá en el aula? Etc.</p> <p>Se les pedirá que mencionen la norma que vamos a trabajar mientras la docente la escribe para ellos puedan decorarlos</p>	<p>Televisor Celular Videos Hojas Crayones</p>	<p>25min</p>

	<p>Decoran la norma propuesta y la colocan en su cartel de normas del aula.</p> <p>Se les entregará una hoja para pinten la imagen correcta y marquen la acción incorrecta. Decoran su hoja de acuerdo a su creatividad.</p>		
<p><u>Cierre</u></p> 	<p><u>Metacognición</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿ ¿Qué hemos hecho hoy? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Cómo se sintieron? Etc. ✓ Dialoga con tus papitos sobre la experiencia vivida hoy. 		<p>5min</p>