



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR
LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°438-178 /MX-U
VINCHOS- AYACUCHO, 2023.**

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

AUTORA

DIAZ CRUZ YENNY JAQUELIN

ORCID: 0000-0002-7168-8020

ASESORA

PEREZ MORÁN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE, PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0031-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **19:20** horas del día **06** de **Enero** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°438-178 /MX-U VINCHOS- AYACUCHO, 2023.**

Presentada Por :
(3107182248) **DIAZ CRUZ YENNY JAQUELIN**

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

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

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°438-178 /MX-U VINCHOS-AYACUCHO, 2023. Del (de la) estudiante DIAZ CRUZ YENNY JAQUELIN, asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 5% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

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

Chimbote, 15 de Febrero del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mis padres por darme salud, vida, y fuerza para seguir luchando por todos mis sueños, a ellos con mucho cariño esta investigación.

Agradecimiento

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por darme la oportunidad de estudiar, recibir conocimientos a través de los docentes, que me formaron para ser una gran profesional.

A la Institución Educativa N°438-178 /MX-U VINCHOS, por darme las facilidades de poder ejecutar mi investigación y a los padres de familia por los consentimientos firmados.

A la profesora Dra. Graciela Pérez Moran, por brindarme su asesoría para llegar mi objetivo profesional de ser una licenciada en educación inicial.

Índice General

Carátula.....	i
Acta de sustentación.....	ii
Constancia de originalidad.....	iii
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento.....	VI
Índice General.....	VII
Lista de figuras.....	XI
Resumen.....	XII
Abstract.....	XII
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	5
2.1.3. Antecedentes Locales o regionales.....	6
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. Variable 1: Juegos libres.....	9
2.2.1.1. Definición de juegos libres.....	9
2.2.1.2. Enfoques del juego libre.....	9
2.2.1.3. Teorías de los juegos libres.....	10
2.2.1.4. Características del juego Libre.....	10
2.2.1.5. Clasificación de los juegos libres:.....	11
2.2.1.6. Estrategias del juego libre:.....	12
2.2.1.7. Importancia del juego libre.....	12
2.2.1.8. Funciones del juego libre en la educación inicial.....	12
2.2.1.9. Dimensiones del juego libre.....	13
2.2.1.10. Juego libre como propuesta educativa.....	14
2.2.2.11. Funciones del juego.....	14
2.2.2. Variable 2: La Creatividad.....	15
2.2.2.1. Definición de creatividad:.....	15
2.2.2.2. Enfoques de la creatividad:.....	16
2.2.2.3. Teoría de la creatividad.....	16
2.2.2.4. Características de la creatividad.....	17

2.2.2.5. Clasificación de la creatividad.....	18
2.2.2.6. Estrategias en el proceso del desarrollo de la creatividad	21
2.2.2.7. Importancia de la creatividad.....	22
2.2.2.8. Funciones de la creatividad en la infancia	22
2.2.2.9. Dimensiones de la creatividad	22
2.2.2.10. El desarrollo de la creatividad en la etapa escolar.....	24
2.2.2.12. Niveles de la creatividad.....	25
2.2.2.11. Relación entre el juego libre y la creatividad.....	27
2.3. Hipótesis.....	27
2.3.1. Hipótesis general	27
III. METODOLOGÍA	28
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	28
3.2. Población y muestra	29
3.3. Variables. Definición y operacionalización	31
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información	33
3.5. Método de análisis de datos.....	34
3.6.. Aspectos éticos.....	35
IV. RESULTADOS.....	37
DISCUSIÓN	46
V. CONCLUSIONES	51
VI. RECOMENDACIONES	52
REFERENCIAS.....	53
ANEXOS	57
Anexo 01. Matriz de consistencia	57
Anexo 02. Instrumento de recolección de información	58
Anexo 03. Validez del instrumento	59
Anexo 04. Confiabilidad del instrumento.....	71
Anexo 05. Formato de Consentimiento informado.....	73
Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de la información	75
Anexo 07. Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos).....	76

Lista de Tablas

Tabla 1. Población de la Institución Educativa N° 438–178/MX-U Vinchos- Ayacucho.....	29
Tabla 2. Muestra de estudio de niños de 5 años	30
Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable	32
Tabla 4. Validadores.....	33
Tabla 5 Coeficiente de Kuder – Richardson (Kr-20)	34
Tabla 6 Nivel de creatividad mediante un pre test	37
Tabla 7 Sesiones de aprendizaje de juego libre para mejorar la creatividad.....	39
Tabla 8 Nivel de la creatividad mediante un post test.....	41
Tabla 9 Comparar el nivel de la creatividad antes y después de la aplicación del juego libre	42
Tabla 10 Prueba de normalidad	44
Tabla 11 Prueba de rangos de Wilcoxon	44
Tabla 12 Estadístico de prueba.....	45

Lista de figuras

Figura 1 Nivel de la creatividad mediante un pre test	37
Figura 2 Sesiones de aprendizaje de juego libre para mejorar la creatividad.....	40
Figura 3 Nivel de la creatividad mediante un post test	41
Figura 4 Comparar el nivel de la creatividad antes y despuésde la aplicación del juego libre.	42

Resumen

La presente investigación se originó a raíz de la observación de las dificultades que presentan los menores de 5 años para producir o crear elaboraciones con originalidad, así como para plantear soluciones novedosas, por esta razón se planteó como objetivo general: Determinar si la aplicación del juego libre mejora la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial I.E N° 432-201/MX-U Violeta Velásquez Ayacucho 2022. La metodología fue de tipo aplicada, nivel explicativa y diseño pre experimental. La población fue de 89 niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial I.E N° 432-201/MX-U Violeta Velásquez, mientras que la muestra fue de 15 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial I.E N° 432-201/MX-U Violeta Velásquez . La técnica que se empleó fue la observación y como instrumento se empleó la lista de cotejo. En cuanto a los resultados, se observa que el nivel de creatividad en un inicio se encontró el 60% en proceso, sin embargo, después de la aplicación estos resultados mejoraron, demostrando que el 67% alcanzaron un nivel de logro esperado. Lo que significa que la estrategia tiene relevancia en la intervención de la creatividad. En conclusión, el juego libre si mejora la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438-178/MX-U Vinchos-Ayacucho 2022.

Palabras clave: Creatividad, elaboración, fluidez, flexibilidad, juegos libres.

Abstract

The present research originated from the observation of the difficulties that children under 5 years of age have in producing or creating original creations as well as in coming up with innovative solutions. For this reason, the general objective was proposed: To determine whether the application of free play improves creativity in 5-year-old children at the Initial Educational Institution I.E N° 432-201/MX-U Violeta Velásquez Ayacucho 2022. The methodology was applied, explanatory level and pre-experimental design. The population was 89 5-year-old children at the Initial Educational Institution I.E N° 432-201/MX-U Violeta Velásquez, while the sample was 15 5-year-old children from the Initial Educational Institution I.E N° 432-201/MX- U Violeta Velásquez. The technique used was observation and the checklist was used as an instrument. Regarding the results, it is observed that the level of creativity at the beginning was 60% in process, however after the application these results improved, showing that 67% reached an expected level of achievement. Which means that the strategy has relevance in the intervention of creativity. In conclusion, free play does improve creativity in 5-year-old children in the Initial Educational Institution N° 438-178/MX-U Vinchos-Ayacucho 2022.

Keywords: Creativity, elaboration, fluency, flexibility, free games.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La creatividad en los niños es indiscutiblemente un valioso tesoro apreciado por todos. Sin embargo, se ha observado que algunos niños no han logrado desarrollarla. En cambio, muestran inseguridad para crear novedosas figuras, así como limitaciones para innovar en la creación de posibles soluciones frente a diversos problemas (Medina et al., 2019).

En estudios realizados a nivel internacional, como el de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2022) refiere que los sistemas educativos de los países deben repensar las políticas para la creatividad, ya que el efecto de la pandemia afectó de forma importante el sector de producción de creatividad en las escuelas de nivel infantil; en otras palabras los niños vieron afectada su capacidad para crear debido a la pandemia que dio lugar a las restricciones sociales. Asimismo, los problemas de creatividad en los niños son un tema de preocupación en todo el mundo, ya que la creatividad desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Esto se evidencia en que los niños de diferentes partes del mundo, puesto que más del 45% de ellos, no crean sus propios juegos, por ejemplo, esperando en todo momento que les entreguen un objeto para su distracción, no tienen una originalidad, flexibilidad y buena elaboración y sus trabajos.

Por otro lado, a nivel nacional, en Perú, un estudio de Vásquez (2022) identificó que en los niños de cuatro años se ha podido evidenciar diversos problemas de creatividad, es decir no se observó estimulación específica para desarrollar la creatividad. Esto se evidencia según el estudio que el 67% que los niños poseen poca imaginación para poder crear, construir o elaborar con el material que se proporciona, nuevas producciones. Además, al momento de realizar preguntas mediante la lluvia de ideas referido a un tema, tienen dificultades para crear e innovar diferentes alternativas de solución, también se deduce que en el aula se demuestra poco interés por llevar a cabo una estimulación adecuada de la creatividad, es decir emplea diversas estrategias que son monótonas y deja de lado los juegos, restándole poca importancia pedagógica.

Además, uno de los factores que posiblemente que estaría desencadenando este problema de creatividad es la falta de estimulación por parte de los padres, escuela, entorno, lo que dificulta que los niños tengan la poca capacidad de realizar actividades fluidas, flexibles, innovadoras y la originalidad correspondiente para llegar a una adecuada creatividad acorde a su edad. Por uno un factor predominante de estimulación, es que el niño no tiene estímulos novedosos lo que le limita la inspiración para nuevas ideas, miedo al fracaso en un adulto futuro. Además, el juego libre, imaginativo y el aprendizaje activo es esencial para la creatividad, por lo que los niños pueden perder oportunidades de exploración y descubrimiento. A largo plazo, la falta de creatividad en la infancia podría afectar su habilidad para enfrentar desafíos en la vida adulta y contribuir al desarrollo de soluciones originales. Por ende, en el presente estudio se emplearán los juegos libres como estrategia para potenciar dicha capacidad.

Esta problemática expuesta también se ha visto reflejada en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /MX-U Vinchos- Ayacucho, 2023, donde se observó que los niños presentan limitaciones en su capacidad para crear diversas alternativas de solución frente a los problemas, así como para adaptarse a nuevas situaciones, así mismo, esto afecta su desarrollo y su capacidad creativa. Así mismo se identificó que la falta de creatividad de los estudiantes se debe a que no se fomentan en el aula o recreos el juego libre como estrategia, donde los niños se vean involucrados o despierten su interés (PEI, 2023).

Es por esta razón que se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera el juego libre como estrategia mejora la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023?

El estudio se justificó mediante tres aspectos: En el aspecto teórico, puesto que se realizó con la intención de desarrollar la creatividad de los niños haciendo uso del juego libre como estrategia, dichos resultados serán favorables, en una propuesta para ser implementado como conocimiento a la educación inicial, ya que se demostrará que el juego libre como estrategia mejora el nivel de creatividad en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023. Basándonos en la teoría cognitiva de Piaget (1984) para los

juegos libres y para la creatividad la teoría de Torrance (1981) sobre el desarrollo creativo del niño.

Además, en el aspecto práctico, se ejecutó porque existe la necesidad de mejorar la creatividad en los niños de 5 años en nivel inicial y ayudará significativamente en el progreso, se facilitará la indagación de los juegos libre ofreciendo la conformidad de aplicar la estrategia en el centro educativo.

Así mismo, en el aspecto metodológico, se aprobó y validó el instrumento de indagación, ya que esto servirá como ayuda a otros investigadores en el nivel inicial.

En la presente investigación se planteó como objetivo general: Determinar en qué medida el juego libre como estrategia mejora la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438-178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023. Asimismo, de éste se desglosaron los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438-178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023, mediante un pre test. Diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje basadas en el juego libre como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438-178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023. Identificar el nivel de creatividad después de la aplicación del juego libre como estrategia en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438-178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023, mediante un post test. Comparar el nivel de creatividad antes y después de la aplicación del juego libre como estrategia en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438-178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Albújar (2020) decidió realizar su estudio en Ecuador, denominado: Expresión artística y creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años de educación inicial del Centro de Desarrollo Infantil Eduardo Villaquirán; tuvo como objetivo: determinar el nivel de importancia de la expresión artística y su incidencia en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Eduardo Villaquirán de la ciudad de Quito. La investigación fue de nivel descriptivo con un enfoque cualitativa y cuantitativa, se trabajó con una población constituida por todos los niños de educación inicial de dicho centro, así como una muestra de 22 estudiantes. La técnica empleada fue la observación mientras que el instrumento fue la lista de cotejo. Se concluyó que el 9% de estudiantes nunca trabajan con creatividad, lo que significa que la expresión artística y creatividad aporta significativamente en la educación del niño.

Rodríguez (2020) consideró realizar su estudio en Venezuela, titulado: Estrategias didácticas para la estimulación de la creatividad en los niños de los centros de Educación Inicial de Mesa Alta, en el municipio Antonio Rómulo Costa (Táchira – Venezuela); así mismo, tuvo como objetivo general plantear estrategias didácticas para de esta manera estimular la creatividad de los niños. La metodología fue de enfoque cualitativo de diseño pre experimental. La población fue constituida por todos los niños de educación inicial de dicho centro, así como se trabajó con una muestra a 20 niños de educación inicial. La técnica empleada fue la observación mientras que el instrumento fue la lista de cotejo. Se empleó como instrumento la observación y la entrevista. Se concluyó que se evidencia el poco uso de técnicas para la estimulación del pensamiento creativo, por lo que el docente debe aplicar estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad en los niños.

Parra (2019) realizó una investigación en Ecuador, titulada: El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de inicial 2 de la unidad educativa Fe y Alegría. Chimborazo, Riobamba, Periodo 2018-2019; tuvo como objetivo: determinar la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa Fe y Alegría; así mismo, aplicó

una metodología de tipo cualitativo, diseño no experimental y nivel explicativo; se trabajó con una población constituida por todos los menores de nivel inicial de dicha institución educativa, así como se conformó una muestra de 27 niños. La técnica que se utilizó fue la observación y el instrumento fue la lista de cotejo. Se concluyó que se ha observado en las interpretaciones anteriores el juego es la mejor forma para que el niño desarrolle su capacidad mental, sea capaz de sobrepasar retos, creando soluciones creativas.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Carbajal (2022) realizó un estudio en la ciudad de Trujillo, titulado: El juego y la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N°211, Trujillo - 2022, así mismo, tuvo como objetivo: Determinar la relación que tiene el juego y la creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 Santísima Niña María. La metodología de investigación fue descriptivo correlacional. La población se conformó por todos los niños de nivel inicial de la I.E. N° 211 y se seleccionó a una muestra de 63 niños de 3 años para formar parte de la muestra de estudio. El instrumento utilizado fue un cuestionario a través de la técnica de observación. Se concluyó que entre la variable juego y creatividad existe una correlación negativa muy baja con el valor de $Rho = -0,125$ con Sig. de 0,399; con un valor >0.005 , lo que significa que el juego aporta significativamente en la creatividad del niño.

Vásquez (2022) consideró realizar su investigación en Chiclayo, titulada: Estrategias didácticas para estimular la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°005 – Pucará; tuvo como objetivo: proponer un programa de estrategias didácticas para estimular la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°005 - Pucará; utilizó como metodología un estudio descriptivo de tipo aplicada y diseño pre experimental, se trabajó con una muestra que estuvo constituida por 22 niños de cuatro años de edad, se utilizó una ficha de observación mediante la técnica de observación. En conclusión, los datos obtenidos evidencian que un gran porcentaje de los niños tienen dificultad en algunas dimensiones como la, originalidad , flexibilidad y elaboración que presentaron porcentajes en nivel medio y bajo. Teniendo como base los resultados se diseñó un programa de estrategias didácticas para estimular la creatividad de los niños el cual fue validado por juicio de expertos.

Por otro lado, Mechan (2020) realizó su investigación en Chiclayo, denominado: Juego en sectores para potenciar la creatividad en niños de cinco años en la Institución Educativa N°008-La Victoria; consideró como objetivo: determinar la influencia de juegos en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°008 – La Victoria. La metodología fue pre experimental y de tipo de investigación es aplicada; se trabajó con una población y muestra de 30 niños y niñas, además se aplicó la técnica de observación y el instrumento fue la lista de cotejo; por lo tanto, se concluyó que, al contrastar los resultados de las evaluaciones ejecutadas, antes y después de aplicar el taller juego en sectores a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°008, Se puede deducir el taller juego en sectores un ambiente para crear jugando favorece en el desarrollo de la creatividad significativamente.

2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Gálvez (2022) realizó la investigación en Ayacucho, titulada: El juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 Señor de Arequipa Ayacucho-2022; así mismo, tuvo como objetivo: determinar la relación entre el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 Señor de Arequipa Ayacucho-2022. La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y no experimental, se utilizó una población constituida por todos los niños de nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 353 así como una muestra de 17 niños empleando la técnica de observación y la lista de cotejo como instrumento. Concluyó que el nivel de confianza del 95%, esto quiere decir que el juego libre se relaciona positivamente con la creatividad en niños.

Krupskaya (2022) realizó su estudio en Ayacucho, denominada: El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020; consideró, como objetivo de la investigación: demostrar la influencia del juego libre en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020. La metodología fue aplicada, nivel explicativo, diseño experimental, la población fue conformada

por todos los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana y se trabajó con una muestra de 24 niños. La técnica que se utilizó fue la observación, así como el instrumento fue la lista de cotejo. Se llegó a concluir en que la aplicación del juego libre influye en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños; resultado que fue refrendado a través de la medición de la prueba de rangos de Wilcoxon, al adquirir el valor de $p = 0,000 < 0,05$.

Andía (2021) realizó su investigación en Ayacucho, titulada: el juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la institución educativa inicial privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho-2021. Esta investigación tuvo como objetivo: Determinar la aplicación del juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial. La metodología que se utilizó fue de tipo cuantitativa y nivel experimental; el diseño fue pre experimental. Se utilizó una población conformada por todos los niños de nivel inicial de la institución educativa inicial privada Religiosa San Francisco de Asís, así como se trabajó con una muestra de 17 niños. La técnica que se empleó fue la observación y el instrumento fue la lista de cotejo. Se concluye que los resultados muestran que el pre test y el post test del Grupo Experimental se obtiene que el valor p es $0.000 < 0.05$, es decir que el juego libre mejora la creatividad de los niños y niñas.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable 1: Juegos libres

2.2.1.1. Definición de juegos libres

Venegas et al. (2018) sostiene que la hora del juego libre: Es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.

Además, Venegas et al. (2018) describe que: El juego libre en los sectores, tiene un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando el niño juega es libre para poner en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima y su autonomía de una manera importante.

El desempeño del juego, involucra roles activos de interacción frente a otros niños. Este ejercicio refuerza sus habilidades sociales: aprende a manejar sus emociones, proponer, apoyar, ayudar, afrontar y resolver conflictos, cooperar y comunicarse con efectividad (p.41). Asimismo, se dispone que el juego también es el canal por el cual el niño deja salir su mundo interior: sus ansiedades y miedos, sus formas de percibir las relaciones humanas, sus conflictos, ilusiones y deseos, todo esto se expresa a través de juego. De esta forma, el juego es una potente herramienta a través de la cual el niño gana capacidad expresiva, lo cual afianza su identidad (Ministerio de Educación, 2019). Asimismo, en lo intelectual, explora, experimenta, organiza o interactúa dentro de un contexto social adquiere nuevos conocimientos y experiencias que los hace madurar en el sentido personal.

2.2.1.2. Enfoques del juego libre

El juego es una acción inherente a su naturaleza, mediante el cual adquiere hábitos formativos, de trabajo y desarrollo psicomotor de su organismo. La actividad lúdica significa para el niño una ocupación de gran valor para su cuerpo y para la práctica de los valores del trabajo (Batllori, 2001).

Montessori (2003) explica que los juegos ayudan en la educación del niño ya que ellos aplican todos los sentidos para poder realizar la actividad, pues emplean material concreto lo cual puedan manipular y ayudará en su aprendizaje.

2.2.1.3. Teorías de los juegos libres

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa una función o asimilación reproductiva según la realidad de cada etapa evolutiva individual. Como aspecto esencial del desarrollo personal, las habilidades sensoriomotoras, simbólicas o de razonamiento son las habilidades que determinan el origen y desarrollo de los juegos (Piaget, 1956); Asimismo, Piaget asocia las tres estructuras básicas de los juegos con las etapas evolutivas del pensamiento humano: los juegos son ejercicios simples (similares a los animales); juegos simbólicos (abstracción, ficción); y juegos de azar regulados (colectivos). El resultado del acuerdo). Piaget se centra principalmente en la cognición, sin prestar demasiada atención a las emociones y motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es adoptar diferentes formas de inteligencia o lógica a medida que las personas se desarrollan. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

2.2.1.4. Características del juego Libre

El juego libre se caracteriza por generar una diversidad de acciones o estímulos en los niños como son: Generar una actividad personal con entorno al niño, el juego libre se denomina no literal. Asu vez, en esta actividad los positivo siempre va de la mano con el juego, es decir siempre los involucrados se divierten. También se le denomina un juego flexible, a su vez una incertidumbre no se sabe cómo terminara el juego. Por otro lado, el proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el Viaje el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre Aquí y ahora se vive siempre en tiempo presente.

a) El juego – trabajo como ejercicio de libertad

Todos pueden ejercer la libertad sin excepción. En los primeros años, también se puede entrenar al bebé para que pueda utilizar al maestro según su propia decisión. A través de

la práctica, los alumnos decidirán qué quieren hacer dentro del abanico de posibilidades sugerido por el profesor.

Es el profesor quien determina la meta propuesta, pero el estudiante toma su propia decisión sin desconocer la orientación del maestro, y el maestro siempre lo guiará (Sarlé, 2008).

b) El juego- trabajo como resolución del problema

Para determinar por qué esta técnica de juego binomial permite a los estudiantes enfrentar y resolver problemas específicos, es necesario saber que existe una situación de aprendizaje, es decir, el docente construye un cierto conocimiento de sus alumnos bajo ciertas reglas y en base a ciertas metas. Solo aprenden cuando los estudiantes se dan cuenta de que necesitan resolver el problema (Sarlé, 2008).

2.2.1.5. Clasificación de los juegos libres:

Dionicio (2017) manifiesta que los tipos de juego son:

- a) El juego motor o movimiento: El niño tiene una interacción con las partes de su cuerpo experimentando las emociones que tiene cuando juega, como, por ejemplo: correr, saltar, bailar, tirar la pelota, etc.
- b) Juegos cognitivos: Los niños interactúan desde que nace con los objetos que les rodea, manipulando y dando a conocer su inteligencia mediante los contactos de los objetos.
- c) El juego de carácter social: El niño se relaciona con el entorno que les rodea, dando a conocer también lo que es bueno y lo que no está bien, como, por ejemplo: Esperan su turno cuando les toca jugar, buscan a sus pares para que empiecen a jugar.
- d) Juego Simbólico: En este juego los niños parte de su imaginación al mundo real, van diferenciado cuando juegan y lo que está pasando de verdad, por ejemplo, cuando las niñas juegan a la Familia, se hacen pasar por madres, tías o hijas. Posteriormente se basan en las situaciones que logran obtener en casa o en algún otro lado, pero sabiendo así que todo es un juego.

2.2.1.6. Estrategias del juego libre:

Para Moretti (2011) afirmo que el juego es un proceso en la cual permite que los estudiantes puedan descansar en ese corto plazo, ya sea mentalmente o físicamente, porque le ayudará a obtener más energías en este proceso de tiempo, con la ayuda del docente podrán recobrar las energías que se realizó durante el proceso de juego, como, por ejemplo, la docente puede asignar a trabajar en grupos o individualmente a realizar ejercicios o alguna actividad lúdica. El juego permite que los niños puedan tener experiencias en donde les ayude a fomentar sus aprendizajes y poder descubrir por sí mismos, dando, así como resultados mejorar en sus saberes previos.

2.2.1.7. Importancia del juego libre

A través de los juegos podemos llamar un poco más la atención en las asignaturas, fomentando así el interés de los niños, mediante los conflictos que se presenten ellos mismos podrán ver en donde se están equivocando porque a través del juego no hay necesidad que se sientan mal, sino al contrario que lo vean con diversión a los trabajos o actividades propuestas por el docente, desarrollando así la paciencia y el control en ellos dentro de aula o en la vivencial, con dinámicas poder fortalecer el aprendizaje cada uno de los estudiantes (Pérez, 2021).

2.2.1.8. Funciones del juego libre en la educación inicial

Madueño (2016) con respecto al juego o los juegos que se desarrolla en las actividades de educación inicial, nos refiere que los juegos ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades motrices; es decir los juegos en educación inicial son planificados, son evaluados mediante un proceso psicológico; es decir los juegos tienen un sustento psicológico.

De la misma manera, los juegos son actividades libres en donde no se siente obligados, menos sometido a participar del juego, en tal sentido los que participan del juego se caracterizan por ser los infantes más participativos. Bernabeu y Goldstein (2008) definen: El juego es una actividad libre, donde su expresión original como lo expresa Hilda Cañequé, corresponde al deseo y elección subjetiva del jugador.

La realidad imaginaria del juego se origina de la mezcla de realidad con fantasía. El psiquiatra D.W. Winnicott, en su obra Realidad y juego, sitúa la actividad lúdica en el espacio fronterizo entre el mundo exterior y el mundo interior del individuo.

El espacio de juego es un lugar simbólico, fronterizo entre la realidad y la fantasía; el tiempo del juego es también imaginario; un tiempo fuera del tiempo en el que cualquier cosa puede suceder. Es muy fácil entrar y salir del espacio y del tiempo del juego. Los niños que juegan lo hacen con total espontaneidad.

2.2.1.9. Dimensiones del juego libre

Según Fernández (2015) propone el juego libre, los cuales se deben de desarrollar en los sectores, en el cual los niños se relacionarán con múltiples habilidades comunicativas, de este modo desarrollarán el juego libre:

a) Social

La Dimensión Social sustenta que el juego es quehacer vital para la persona, que lo beneficia en su desarrollo tanto físico, emocional y social. Con el juego se desea la vez que favorece en la adquisición de habilidades motoras y de pensamiento, se le enseña a respetar normas y le da relevancia al trabajo cooperativo (Fernández, 2015).

b) Cognitiva

Cognitivamente, se cree que la mejor forma es definitivamente a través de una forma que permita la manipulación. Los niños absorberán diferentes conceptos, como apilar objetos, probarse, transferir líquidos y comprender y distinguir el color y otras propiedades de los objetos (Fernández, 2015).

c) Motor

En esta dimensión el proceso de juego continuo, será explorado, manipulado y mejorado debido al desempeño y la práctica continuos. Según el autor, este es el juego que más se acerca al concepto de juego, pues a través de esta acción se desarrollarán sus habilidades motoras de forma global y equilibrada (Fernández, 2015).

d) Creativa

Ésta es el desarrollo de actividades de entretenimiento (llamadas juegos), se transforma en una actividad creativa que permite no solo comprender el entorno que lo rodea, sino también brindar herramientas relevantes para encontrar soluciones a cualquier conflicto o problema. Desacuerdos con uno de sus compañeros (Fernández, 2015).

2.2.1.10. Juego libre como propuesta educativa

Aizencang (2017) manifiesta que el juego desde el punto de vista educativo, parece tener un sentido diferente que obedece al hecho de propuestas planificadas y esta actividad se convierte en una herramienta de aprendizaje que debe ser considerado en la educación preescolar y que en ocasiones se da con participación libre de los estudiantes. Según Sarlé (2018) esta apreciación, es considerada desde los años sesenta, donde el juego surge como estructura y propuesta didáctica denominada juego trabajo y planteada como actividad a aplicarse en los jardines de infancia, con una forma especial de organizar el aula en espacios denominados rincones, cada espacio estaría vinculado con las actividades y contenidos que la docente enseña en forma grupal.

Asimismo, el juego trabajo tiene una estructura didáctica, el momento de la planificación que supone la elección por parte de los estudiantes del rincón y la propuesta a trabajar; el momento del desarrollo donde los estudiantes juegan en los diferentes rincones; el momento del orden, y finalmente, el momento de la evaluación. Pitluk (2019) sostiene que el juego libre en los sectores implica la posibilidad de jugar en el aula utilizando los espacios organizados en sectores sin consigna de trabajo alguna, simplemente los niños juegan orientados por sus intereses propios y de los demás que juegan en el mismo sector. Asimismo, es una propuesta de juego espontáneo donde los niños comparten e interactúan, precisando que este juego se realiza en sectores y no en rincones, ya que nos aleja de la idea de arrinconar materiales en los espacios determinado que se construyen y reconstruyen constante y creativamente

2.2.2.11. Funciones del juego

Según lo que nos propone Bernabeu y Goldstein (2008) que lo lúdico en sí no tiene constante un final, sino que es una acción que posibilita el que hacer varias cosas, puesto que

ocasiona que se dé un conjunto de actividades que involucra al sujeto que interviene en el juego. Hay que mencionar que la acción lúdica tiene consigo la constante de ir descubriendo y explorando muchas veces, lo que da lugar a la puesta en práctica de varias pruebas con la intención de lograr una mejor intervención en el juego. Allí cobra sentido que el jugador puede generar cambios significativos en el juego. Por otro lado, no se puede perder de vista que el juego posibilita el interactuar entre las personas. Es decir, cuando se juega los que intervienen se relacionan de manera natural dejando a un lado los estereotipos y da lugar a mostrarse tal como se es.

Cabe también anotar que la acción lúdica genera y da lugar a la internalización del aprendizaje, tanto cognitivo como físico, como lo menciona Piaget y Bruner, es decir que todo juego lleva consigo la puesta en marcha del pensamiento y del lenguaje. Otras de las constantes de la acción lúdica o el juego es su finalidad catártica y que da sentido a los diferentes aprendizajes. Así mismo gracias al juego el participante puede salirse de la realidad para ubicarse en su mundo imaginario, sin necesidad de verse afectado por tal situación.

2.2.2. Variable 2: La Creatividad

2.2.2.1. Definición de creatividad:

Según Torres (2011) manifiesta que: La creatividad es la capacidad que le permite al hombre cambiar formas tradicionales de pensar y actuar ante contradicciones no conocidas, planteando soluciones oportunas.

También, el autor manifiesta que: Ante los problemas, fluidez en todos los sentidos, flexibilidad, originalidad, actitud analítica y una tendencia marcada en el desarrollo del pensamiento. Esto nos da entender, que ante dificultades nace la creatividad; además, la creatividad puede ser una actividad, pero no toda actividad es creadora, recayendo la iniciativa de un correcto uso de estrategias.

Del Towe (2017) sostiene la creatividad es la capacidad de producir ideas u objetos, situaciones, nuevos y originales. Significa que la creatividad es la capacidad de crear, tener pensamientos originales, constructivos, creativos o divergentes, es uno de los elementos que se valoran mucho en la actualidad, por ello los especialistas apuntan que es una actitud que se debe promover y potenciar desde la infancia y a través de la imaginación. La creatividad es por un

lado la capacidad de tener, para un problema, distintos tipos de soluciones como la capacidad de pensar en ideas nuevas e innovadoras que sirvan para cambiar el curso de cómo se hacen las cosas. Todos nacemos con este don, pero es en la infancia cuando se encuentra más fértil para ser cultivado.

2.2.2.2. Enfoques de la creatividad:

Para Hernández (2011) la creatividad es una disposición para crear, que existe en estado potencial en cualquier individuo. Es un proceso mediante el cual una persona se percata de un problema, una dificultad, para lo cual no es capaz de encontrar solución conocida, entonces busca posibles soluciones.

Significa que la creatividad se materializa en una idea original que puede tener diferentes formas y puede aplicarse a diferentes ámbitos de la vida de un individuo, hoy en día tiene un gran valor para nuestra sociedad por lo que conviene promover su desarrollo temprano en el niño. Constituye un valioso estímulo para la inteligencia, pues dentro de un proceso creativo, el individuo debe analizar, asociar, relacionar objetos, elementos, situaciones y en él ocurren múltiples conexiones sensoriales que hace a nuestro cerebro más apto para afrontar los retos que más adelante tendrá que afrontar.

El desarrollo de la creatividad tiene que ver con el propio desarrollo del cerebro y las múltiples conexiones que se van formando en los primeros años de vida, estas conexiones dependen en parte de la genética y en parte de las experiencias que tenga el niño en esos primeros años de vida. El cerebro es un órgano maleable, susceptible a manipulaciones que permiten cambiar su configuración y potenciar su capacidad de respuesta en cualquier edad, sin embargo, es en la infancia cuando el cerebro tiene mayor capacidad de desarrollo, por lo que será la edad perfecta para estimularlo.

2.2.2.3. Teoría de la creatividad

Según Torrance (1981) propuso uno de los métodos de conceptualización más interesantes de la actualidad para conceptualizar y desarrollar la creatividad en el aula. Crean que la integración de seis recursos Hacer posible que las personas vean la creatividad como una realidad en lugar de un estado inalcanzable. Estos recursos son: La capacidad intelectual, lo

cognoscitivo, estilos de pensamiento, el carácter y el temperamento, la estimulación y el entorno los niveles de la creatividad, son 5:

- **Nivel expresivo:** Se refiere a la forma de expresar nuestros sentimientos, que se puede lograr a través de dibujos de los niños, que pueden establecer contacto y comunicación entre nosotros y el entorno.
- **Nivel productivo:** En este nivel se fortalecen las técnicas de ejecución y éxito, lo que significa atención a la cantidad, forma y contenido. El objetivo buscado es hacer el trabajo.
- **Nivel inventivo:** En este nivel, demuestra la capacidad de inventar dosis mayores y descubrir nuevas realidades.
- **Nivel Innovadora:** Destaca la originalidad de la creación, así como teorías innovadoras.
- **Nivel emergente:** Supone la creación de nuevos principios.

2.2.2.4. Características de la creatividad

Guilford (1965) importante investigador en el ámbito de la creatividad, diferencia cuatro funciones cognitivas, que son características psicológicas favorables para la creatividad. Son las siguientes:

- **La fluidez:** Que hace referencia a la cantidad de ideas que una persona puede producir con respecto a un tema determinado. Por ejemplo, el número de soluciones que haya para un problema dado en un tiempo determinado.
- **La flexibilidad:** Es la variedad y heterogeneidad que existe entre las ideas producidas; nace de la capacidad de pasar fácilmente de una categoría a otra, de abordar los problemas desde diferentes ángulos. Se mide, no por el número absoluto, sino por la cantidad de clases y categorías.
- **La originalidad:** Es la rareza relativa de las ideas producidas. Por ejemplo, de una población de cien personas tan sólo a dos o tres se les ocurre tal idea; por lo que se consideraría un pensamiento original. La creatividad a menudo hay que buscarla no

precisamente en el qué, sino en el cómo. Un hecho es original cuando es único e irrepetible, y contempla valores que para otros pasaron inadvertidos. Se debe establecer en relación a un grupo y momento determinado, puesto que no es lo mismo una respuesta en unas u otras circunstancias. La flexibilidad y la originalidad están intrínsecamente relacionadas pues para ser original debemos antes tener gran flexibilidad mental.

La viabilidad y sensibilidad para los problemas es la capacidad de producir ideas y soluciones que pueden ser realizables en la práctica. Hay muchas ideas que teóricamente son muy acertadas, pero que resultan difíciles o imposibles de llevar a cabo.

2.2.2.5. Clasificación de la creatividad

Para Taylor (1959) es muy importante tener que gracias a la observación durante el desarrollo de actividades de aprendizaje significativo que se realiza en el aula y nos daremos cuenta sobre la especial predisposición que tienen los educandos para crear, y muchos lo hacen de manera excelente y no les cuesta ningún esfuerzo, para entender la creatividad en sus diferentes momentos o niveles (p. 14).

Basado en Taylor (1959) podemos clasificar la creatividad en:

- **Creatividad expresiva**

Esta actividad está asociada a la expresión libre, espontaneidad y la improvisación. Busca crear formas de expresar el mundo interior, las emociones y sentimientos. Creadora de formas diversas de comunicar y expresar un mensaje en una vivencia. Está vinculada principalmente a las distintas manifestaciones artísticas: pintura, escritura, danza, escultura, etc., donde más vale el trabajo en sí, la autorrealización personal que el producto logrado.

Responde a la necesidad de auto identificación y de comunicación con el entorno. Dentro del tratamiento de la creatividad es la más auténtica pues la relación entre el sujeto, el objeto y el entorno es directa, es la expresión del yo auténtico sin límites, pues satisface una necesidad de expresión y busca comunicar el yo. En este nivel tenemos como ejemplo el dibujo libre, diálogos libres, improvisaciones dramáticas, entre otros.

Representa la forma más elemental de transformación, caracterizándose por la improvisación y la espontaneidad. El hombre es capaz de descubrir nuevas formas de manifestarse, que le permiten, por una parte, una auto identificación y por otra, una mejor comunicación con los demás y con el ambiente.

Estas nuevas formas de expresión permiten la captación e inclusión de la vida afectiva, de múltiples matices y relaciones no repetidas (p. 28).

- **Creatividad productiva**

Para Taylor (1959) en este tipo de creatividad la improvisación y la espontaneidad son sustituidas por la aplicación de técnicas y estrategias adquiridas a través de conocimientos y experiencias con el objetivo de obtener un resultado concreto. Busca la originalidad y tiene un fundamento más técnico. Satisface una necesidad de diferenciación e identificación y busca atraer la atención y crear necesidad. Tiene un sentido práctico, de solucionar algo, de mejorar algo, de satisfacer una necesidad del entorno. Se caracteriza por la acentuación del carácter técnico. Su orientación hacia la productividad permite el incremento numérico del producto, el afinamiento de detalles que lo hacen más apto y atractivo. En otras palabras, la improvisación es sustituida por la aplicación de técnicas y estrategias pertinentes y adecuadas al resultado perseguido. Se fija el objetivo a alcanzar, y el resultado es una realización valiosa por su originalidad.

Es el tipo de creatividad que está de tras de la mayor parte de los productos que utilizamos y hemos utilizado. Un ejemplo serio Beasely (1882) quien pensó que era momento de que las personas dejaran de morir trágicamente en accidentes marítimos e inventó las balsas salvavidas. Es decir, esta actividad se somete el producto como resultado a condiciones de tiempo, metodológicas y económicas.

- **Creatividad inventiva**

Taylor (1959) refiere que es la capacidad para descubrir nuevas realidades, de superar los presupuestos lógicos. Está asociada a una gran flexibilidad perceptiva, que es la que permite detectar nuevas relaciones entre los elementos existentes. Es el tipo de creatividad asociada a los descubrimientos científicos. Es un tipo de creatividad que satisface la necesidad de ir más allá, de desafiar el estado de cosas. Cabe la pregunta ¿Podrá volar

este cuando se fusionan los dos aparatos? Y para ello valen los niveles de creatividad como la expresión y el producto manteniéndose muy en cuenta lo que fije el propio sujeto creador. Tiene lugar cuando, superadas las expectativas lógicas, se llegan a manipular determinados elementos del medio. Este nivel de creatividad con valor social, se manifiesta en descubrimientos científicos.

En este nivel se sitúan los grandes hombres de la inventiva. Un ejemplo de este tipo de creatividad es Gertrude Belle Elion bioquímica y farmacóloga estadounidense, a quien se le debe el primer tratamiento contra la leucemia, el descubrimiento de medicamentos para tratar la malaria, la gota, la meningitis, el herpes y que en 1988 recibió el Premio Nobel de Fisiología y Medicina.

• **Creatividad innovadora**

Para Taylor (1959) Este tipo de creatividad altera y transforma la realidad. Una característica de este tipo de creatividad es una elevada capacidad de empatía e intuición hacia el entorno, que permite captar su esencia, sus posibilidades, las oportunidades y necesidades y crear algo totalmente nuevo que transforma esa realidad. Supone un buen nivel de flexibilidad ideacional y un alto grado de originalidad. El sujeto transforma el medio comunicando resultados únicos y relevantes. Debe captar las implicaciones y las relaciones existentes entre los elementos. Puede darse en la creación de actitudes hacia el cambio y traslado de cierta información a otros contextos.

Está impulsada por un fuerte deseo de cambio y de superación del entorno. Cabe la pregunta: Si buscas resultados distintos, no hagas siempre lo mismo que supone la modificación de los fundamentos básicos en un campo completo en el estudio de las ciencias, las humanidades, y las artes. Un ejemplo de este tipo de creatividad sería la invención de la imprenta.

• **Creatividad emergente**

Es la más revolucionaria de las caras de la creatividad, va más allá de modificar lo existente o de transformarlo, aquí se genera y crea un nuevo orden, unos nuevos principios. Es la que se asocia a los genios y tiene una clara necesidad de revolucionar y

transgredir. Un ejemplo de este tipo de creatividad es internet, que ha revolucionado muchos mercados, industrias, la economía y la sociedad en su conjunto, la forma de comunicarnos y relacionarnos, de comprar, los hábitos, entre otros. La fuerza creativa irrumpe con tal fuerza que ya no se trata de modificar, sino de proponer algo nuevo. Los sujetos aportan ideas radicalmente nuevas. En general se presenta en el lenguaje abstracto. Es el nivel que caracteriza al talento y al ingenio.

Como se ha visto, los niveles de creatividad planteados por Taylor, están fundamentalmente orientados hacia una escala de menor a mayor riqueza de la creatividad, aunque este criterio utilizado no es absoluto.

Esta es la clasificación de Taylor. Como se ha podido observar y analizar, a los dos primeros niveles pueden llegar la mayoría de las personas, los niveles restantes podrían alcanzarse en base de práctica y empeño consecuentes y prolongados. A manera de conclusión podríamos decir que: No se necesita de mayor esfuerzo para detectar el acto creativo, puesto que todos poseemos esa capacidad, por lo tanto, somos capaces de desarrollar todo trabajo o proyecto que nos propongamos realizar.

2.2.2.6. Estrategias en el proceso del desarrollo de la creatividad

La enseñanza del proceso creativo en nuestras aulas se produce cuando los docentes enseñan a sus alumnos y alumnas a detectar un problema, en el que la solución no es puramente mecánica, formulando las características o peculiaridades de dicho problema y motivándoles a pensar en las posibles soluciones (Prados, 2014). Pasos para el proceso creativo según Sternberg citado por (Prados, 2014).

- Reconocimiento de la existencia de un problema. Podemos empezar a entrenar a niños y niñas ya en la etapa infantil para expresar problemas. Por ejemplo, en las asambleas matinales se les puede plantear distintas situaciones para que nos avisen si prescriben algún tipo de problema a solucionar.
- La formulación del problema. Puede practicarse de forma colectiva en infantil y posteriormente de forma individual en primaria. Lo importante es que el alumnado aprenda a seleccionar los datos relevantes y necesarios para solucionar el problema y que los exprese de forma adecuada.

- El diseño de una estrategia o representación mental Los niños de etapa infantil nos darán todo tipo de soluciones, con un uso mayor de la fantasía que de la realidad, mientras que en primaria la realidad ira imponiendo en las soluciones. Pero, para que ambas etapas el alumnado sea capaz de diseñar distintos tipos de estrategias, los docentes hemos de dejar aparcadas nuestras críticas, por muy descabelladas que parezcan las soluciones presentadas, y enseñar al alumnado a elegir, de todas ellas la más idónea.

2.2.2.7. Importancia de la creatividad

Para Artola y Hueso (2006) todos los niños necesitan ser verdaderamente creativos para confiarse totalmente al esfuerzo y para hacer cualquier actividad que están haciendo ellos mismos. Lo que es importante en cualquier acto creativo es el proceso de la expresión de uno mismo. Las experiencias creativas pueden ayudar a los niños expresarse y hacer enfrentar sus sensaciones. La creatividad en la actividad de un niño ayuda a profesores a aprender más sobre lo que puede pensar el niño o lo que esté sintiendo. La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños para que prueben las nuevas ideas y nuevas maneras de pensamiento y de solucionar problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar la unicidad y la diversidad de los niños, y brindan oportunidades excelentes para personalizar nuestra enseñanza y enfocar la en cada niño.

2.2.2.8. Funciones de la creatividad en la infancia

Según Artola y Hueso (2006) la infancia es la edad idónea para el desarrollo de la creatividad, porque el niño es mucho más receptivo a los estímulos y tiene una gran capacidad de imaginación que aún no está limitada por el conocimiento ni la racionalidad que impone la sociedad. El niño es por naturaleza un ser creativo, sin embargo, esa creatividad tendrá pocas manifestaciones si no se desarrolla en un clima adecuado, con condiciones favorables para la creación (p.68).

2.2.2.9. Dimensiones de la creatividad

En su conferencia de la APA, señaló que la creatividad es una de las perspectivas más impactantes para el mundo.

En esta conferencia se expusieron sobre los instrumentos principales para evaluar y medir la creatividad, bajo el enfoque del pensamiento divergente, y que contenía sub dimensiones para puntuar las más elementales, tales como fluidez, flexibilidad originalidad y elaboración (Koger, 2022).

a) Fluidez

La fluidez como la capacidad de proponer múltiples ideas para solucionar un problema (Koger, 2022).

La fluidez como la capacidad de generar ideas, con el objetivo de aportar diversos problemas. El autor clasifica está en 3 modalidades: Por la cantidad de ideas, o de conocimiento y de expresión de la habilidad para crear nuevas ideas. (Guilford, 1978)

Basándose en lo que dicen estos autores se puede decir que esta dimensión por definición permite tomar en cuenta la producción abundante de ideas, un mayor número de soluciones a situaciones o problemas. Por tanto, en un alumno la fluidez se vería expresada por la aportación de muchas ideas, muchas respuestas, muchas soluciones, etcétera.

b) Flexibilidad

La flexibilidad es ideal para la toma de decisiones. Una respuesta del análisis de diferentes enfoques, tiene la fortuna de ser más válida desde una perspectiva. Una respuesta es más objetiva por la oportunidad de la confrontación y el examen de la argumentación. La flexibilidad provee distintas perspectivas y caminos, es una fuente de recursos y pilar creativo. En otras palabras, la flexibilidad es la capacidad de los seres humanos para modificar sus formas de pensar y permite intervenir ante un problema desde distintas ópticas ((Koger, 2022).

c) Originalidad

Es la capacidad de apropiarse de recursos y conocimientos para diseñar productos distintos a los que ya existen, además para demostrar la originalidad de los productos requieren de una mente abierta, así como de ideas nuevas y esquemas innovadores (Koger, 2022).

Es una cualidad propia de aquellas personas para fomentar ideas innovadoras y resolver problemas. Dicho en otras palabras, la originalidad se define también como la habilidad de las personas para generar ideas innovadoras, poco comunes, que sean únicas y libres de lo convencional.

Para que surja la originalidad debemos despojarnos de esquemas tradicionales, de estereotipos, de paradigmas, de estructuras rígidas, y más bien generar ideas opuestas a éstas: Ideas nuevas, únicas, creativas, originales, novedosas que sean activas, etc. (Koger, 2022).

d) Elaboración

La elaboración es una cualidad importante de la creatividad y se puede comprobar por sus evidencias en todo proceso creativo. La elaboración como su propio nombre lo indica se refiere a elaborar, realizar distintas ideas que lleve a las personas a transformar los resultados, así como de tener acceso de la imaginación a un plano tangible. En otras palabras, la elaboración es la capacidad que tienen los seres humanos para desarrollar, construir, perfeccionar ideas ((Koger, 2022).

2.2.2.10. El desarrollo de la creatividad en la etapa escolar

Las actividades que se realicen dentro del salón de clases también forman parte de la motivación dentro del aula. Estas actividades deben estar acorde a la edad de los niños y las niñas, así como también deben ser de su agrado, entre ellas se encuentran la lectura y la música a los niños les encanta escuchar historias, memorizar canciones, adivinanzas y trabalenguas los cuales ayudan al desarrollo de su memorización. En actividades físicas les gusta saltar, jugar con sus compañeros es en este nivel donde nuevas amistades identificándolas con niños del mismo sexo, aunque en determinados periodos prefieren estar solos (Torrance, 1981).

Ahora los niños ya pueden aprender sus primeras letras, números y actividades cotidianas como: abrocharse chompas, abotonar sacos y camisas, atarse cordones, tomando en cuenta a sus referentes que pueden ser niños o hermanos mayores y los adultos.

2.2.2.12. Niveles de la creatividad

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

- **Creatividad expresiva:** Esta actividad implica expresión estructurada, espontaneidad e improvisación. Intenta crear muchas formas de expresar su mundo interior, sentimientos y emociones. Las personas crean diferentes formas de comunicarse y expresar mensajes en experiencias. Esto se debe principalmente a las diversas expresiones artísticas: pintura, escritura, danza, escultura, etc., donde la obra en sí misma, logra una mejor autopercepción personal que el producto. Satisface la necesidad de autoidentificación y comunicación con el entorno.
- En la interpretación de la creatividad, la creatividad es la más auténtica, porque la relación entre sujeto, objeto y entorno es instantánea, es la expresión del Verdadero Ser sin límites, porque satisface la necesidad de manifestar y buscar comunicar el Ser. En este nivel, tenemos dibujo estructurado, diálogo estructurado, improvisaciones dramáticas y más como ejemplos. Representa la forma más básica de transformación, caracterizada por la improvisación y la espontaneidad. El hombre puede descubrir nuevas formas de expresarse, permitiéndole por un lado definirse a sí mismo y, por otro lado, comunicarse mejor con los demás y con el medio ambiente. Estas nuevas formas de expresión capturan e incluyen la vida emocional, los matices y las relaciones no amadas. Creatividad productiva para Taylor (1959), en esta forma creativa se reemplaza la improvisación y la improvisación por el uso de técnicas y estrategias adquiridas a través del conocimiento y la experiencia para lograr un resultado específico.
- Se esfuerza por la originalidad y tiene un fondo más técnico: Satisface una necesidad de diferenciación e identidad, y pretende atraer la atención y crear demanda. Tiene un sentido práctico, para solucionar algo, para mejorar algo, para satisfacer la necesidad del entorno. Se caracteriza por un énfasis en las características técnicas. Centrarse en el rendimiento le permite aumentar el volumen de su producto, afinando los detalles que

lo hacen más relevante y atractivo. En otras palabras, se reemplaza la improvisación por el uso de técnicas y estrategias apropiadas y apropiadas para lograr los resultados deseados. La meta se establece para ser alcanzada y el resultado es un logro que vale la pena por su singularidad. Este es el tipo de creatividad detrás de la mayoría de los productos que usamos y hemos usado.

Por ejemplo, en 1882, María Beasley decidió que era hora de que la gente dejara de morir trágicamente en accidentes de transporte e inventó el vehículo de rescate. Es decir, esta actividad como resultado del producto depende del tiempo, la metodología y las condiciones económicas.

- Creatividad inventiva para Taylor (1959) Este tipo de creatividad cambia y transforma la realidad. Un rasgo característico de este tipo de creatividad es una alta capacidad de empatía e intuición en relación con el entorno, lo que le permite captar su naturaleza, posibilidades, habilidades y necesidades y crear algo completamente nuevo para transformar esta realidad. Esto significa un buen grado de flexibilidad mental y un alto grado de originalidad. Entidad que transforma el entorno reportando resultados únicos y relacionados. Es necesario comprender los significados y las relaciones entre los elementos. Esto puede suceder al hacer cambios y transferir cierta información a diferentes contextos. Los impulsa un fuerte deseo de cambiar y trascender su entorno.

La pregunta es: Si está buscando resultados diferentes, no siempre lo haga, lo que significa modificar los cimientos de un campo integral de las ciencias, las humanidades y las artes. Un ejemplo de este tipo de innovación es la invención de la imprenta. Creatividad emergente Esta es la expresión más revolucionaria de la creación, va más allá de cambiar lo existente o transformarlo, aquí surge y crea un nuevo orden, unas nuevas leyes. Este es el zodíaco asociado con los genios y tiene una clara necesidad de revolución y ataque. Un ejemplo de este tipo de innovación es Internet, que ha revolucionado muchos mercados, industrias, economías y sociedades en su conjunto, incluida la forma en que nos comunicamos y nos comunicamos, las compras, los hábitos y más. La creatividad está irrumpiendo con tal poder que ya no se trata de cambiar, sino de entregar algo nuevo. Conspiracy trae ideas completamente nuevas. Suele representarse en un lenguaje abstracto. Este es el grado de talento e ingenio (p. 60). Como se ha señalado, los niveles de creatividad sugeridos por Taylor suelen estar orientados en una

escala de menos a más creativo, aunque este criterio utilizado no es absoluto. Esta es la clasificación de Taylor. Como se observó y analizó, la mayoría de las personas pueden lograr los dos primeros niveles, los niveles restantes se pueden lograr a través de la práctica constante y continua y el compromiso. En resumen, se puede decir: no se necesita mucho esfuerzo para descubrir un acto de creatividad, porque todos tenemos esta habilidad, por lo que podemos desarrollar cualquier trabajo o proyecto que nos propongamos.

2.2.2.11. Relación entre el juego libre y la creatividad.

Bernabéu y Goldstein (2008) en el libro *Creatividad y aprendizaje* refieren que el juego como herramienta pedagógica, aparece un análisis de las aportaciones de la creatividad, ofrece nuevos datos acerca de qué aspectos hay que incorporar a los métodos de enseñanza para que se favorezcan las actitudes creativas: Prestar atención a aquellas actividades que fomenten el trabajo, evitando la rutina y favoreciendo el dinamismo y la variedad.

Trabajar la relación solidaria con el grupo de alumnos como un contenido más, en un contexto en el que los niños puedan interactuar de forma respetuosa entre ellos y con su entorno inmediato:

- Favorecer una actitud crítica y la toma de decisiones.
- Realizar actividades que desarrollen la intuición, imaginación y fantasía. Fomentar el uso creativo del lenguaje.
- Desarrollar la capacidad de visualización.
- Favorecer una conducta lúdica que amplíe los márgenes de libertad en el aula y que permita aprender a través de todos los sentidos, así como atender a las emociones y a los sentimientos de los alumnos (p.58).

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

H1: El juego libre como estrategia si mejora significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023.

H0: El juego libre como estrategia no mejora significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 28023.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

La naturaleza de la investigación fue aplicada. En este sentido, de acuerdo con la explicación de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) la metodología aplicada se fundamenta en la búsqueda y generación de conocimientos científicos mediante su aplicación directa. En otras palabras, se utiliza para abordar y resolver los problemas planteados por el investigador.

El nivel de la investigación fue explicativo; ya que este tipo de estudio tiene relaciones de causalidad para completar sus objetivos, de manera que se puede llegar a una conclusión de causa y efecto sin la necesidad de experimentar; desde el punto de vista analítico, explica el comportamiento de una variable dependiente en función de la variable independiente, requiere de control, la finalidad del control es descartar las asociaciones aleatorias, causales o espurias (Hernández et al., 2018).

El diseño de investigación fue pre-experimental; el cual es un experimento en el cual, el grado de control sobre las variables es mínimo; a diferencia del experimento puro, se utilizan bastante en estudios de mercado. Para Hernández et al. (2018) la investigación pre experimental se define como diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como primer acercamiento al problema de investigación en la realidad.

Diseño pre experimentales con preprueba - posprueba con un solo grupo: a un solo grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo. En este diseño si existe un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo (Hernández et al., 2018).

Estos diseños también se denominan observacionales porque el investigador observa la realidad, no interviene en ella (preexperimental), para conocer el efecto de unas sobre otra variable. La nomenclatura de este tipo de estudio fue:

GE O1 X O2

Donde:

G.E.= Grupo de estudio (5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438–178 /MX-U Vinchos- Ayacucho 2021).

O1 = Pre test

X = Variable independiente (Juego libre).

O2 = Post test

3.2. Población y muestra

La población es un conjunto de personas, entidades u objetos cuya situación se está estudiando o investigando; en ese sentido, la población del estudio fue constituida por 89 niños de 3, 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438–178/MX-U Vinchos- Ayacucho 2021.

Para, Ñaupas et al., (2014) la población constituye las personas que fueron estudiadas y que estos deben tener elementos comunes. El concepto de población equivale al universo, al concepto de conjunto y éste es delimitado por el investigador según criterios de investigación.

Tabla 1

Población de la Institución Educativa N° 438–178/MX-U Vinchos- Ayacucho

Institución Educativa	Sección	N° de niños/estudiantes Cantidad
N° 438–178/MX-U Vinchos- Ayacucho	3 años	31 niños
	4 años	43 niños
	5 años	15 niños
Total		89 niños

Nota. Nómina de matrícula 2023

Hernández et al. (2019) la muestra constituye fundamentalmente un segmento más reducido de la población, siendo un conjunto de elementos que forman parte de ese grupo definido por sus características, al que se denomina población. La muestra de investigación fue conformada por de 15 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 438–178 /MX-U Vinchos, de la ciudad del distrito Ayacucho, provincia de Ayacucho departamento de Ayacucho, la cual se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 2

Muestra de estudio de niños de 5 años

Institución educativa	Ugel	Nivel/edad	Aula	N° de niños/as
N° 438-178 /MX-U	Ayacucho	5 años	Única	15
Vinchos				

Nota. Nómina de matrícula 2023

La técnica de muestreo empleada fue el no probabilístico por conveniencia. Tal como lo señala Cuesta (2009) quien define el muestreo no probabilístico como una técnica de muestreo donde se recogen las muestras a través de un proceso que permite a todos los integrantes de la población tener las mismas oportunidades.

Criterio inclusión

- Estudiantes matriculados el presente año.
- Estudiantes que cumplen 5 años de edad.
- Aquellos que aceptaron participar del estudio, a través de la autorización de sus padres.

Criterios exclusión

- Estudiantes que faltaron durante la evaluación.
- Aquellos que presentan necesidades educativas especiales.
- Estudiantes que ya no tienen 5 o hayan cumplido los 6 años.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: El juego libre

Venegas et al. (2018) sostiene que la hora del juego libre: Es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.

Variable dependiente: Creatividad

Torres (2011) manifiesta que: La creatividad es la capacidad que le permite al hombre cambiar formas tradicionales de pensar y actuar ante contradicciones no conocidas, planteando soluciones oportunas.

Tabla 3. *Matriz de operacionalización de la variable*

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
Variable Independiente	El juego libre es una estrategia que permite la mejora de la creatividad, a partir de sus dimensiones: Social, creativa, cognitiva y motor.	Social	Se vincula socialmente con sus compañeros.	Nominal	Si: 1 Punto No: 0 puntos
El juego libre		Creativa	Es creativo en sus actividades	-	
		Cognitiva	Desarrolla sus habilidades cognitivas		
		Motor	Desarrolla actividades motrices		
Variable dependiente	La creatividad se medirá a través de las dimensiones: Fluidez, flexibilidad originalidad y elaboración.	Fluidez	Formula interrogantes. Plantea diferentes ideas. Dialoga con otros.		
Creatividad		Flexibilidad	Expresa diferentes soluciones. Propicia diferentes desafíos. Identifica diferentes recursos		
		Originalidad	Expresa ideas novedosas. Propone soluciones. Crea historias u objetos		
		Elaboración	Construye ideas buscando la perfección posible.		

Nota. Elaboración propia

3.4 Técnica e instrumentos de recolección de información

La técnica empleada en el presente estudio fue la observación. Las técnicas de recolección de datos, fueron las distintas formas de obtener información, mientras que los instrumentos son los medios materiales que se empleó para recoger y almacenar la información.

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

El instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo, que consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el juego libre de la creatividad del aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar se producen o no (Sierra et al., 2002). Es decir, son instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas que para su ejecución pueden dividirse en una serie de indicadores claramente definidos.

Esta lista de cotejo, para la variable creatividad, estuvo compuesta por 04 dimensiones (Fluidez, Flexibilidad, Originalidad y Elaboración) y 05 ítems, los cuales permitieran analizar y obtener datos precisos sobre las variables del estudio en la Institución Educativa Cabe resaltar que este instrumento se aplicó a una muestra fue un total de 20 niños de 5 años.

La validación del instrumento de creatividad estuvo conformada por tres expertos, quienes dieron su veredicto final, para su respectiva aplicación y así obtener resultados de lo que pretende medir. Por ello Del Castillo (2017) manifiesta que instrumento es válido cuando mide realmente aquello que intenta medir, es el grado con que el instrumento es capaz de lograr ciertos objetivos. La validez se mide en grados, no de manera excluyente, sino en términos de alta, media o baja validez y debe de ser demostrada y comprobada, este instrumento fue validado por los siguientes expertos:

Tabla 4

Validadores

Validadores	Grado académico	Valoración
Mg. Flores Parde Karen Jaqueline	Maestra	100%
Mg. Valle Medina Belu	Maestra	100%
Mg. Olivos García Harold Raúl	Maestro	100%

Nota. Elaboración propia

La confiabilidad del instrumento fue medida a través del estadístico Kr-20 de Richardson que es una prueba de confiabilidad para instrumento dicotómico (Lista de cotejo), la cual contempla un puntaje de 0,802 ubicándose en los siguientes rangos:

Tabla 5

Coefficiente de Kuder – Richardson (Kr-20)

Niveles	Puntuación
Muy Fuerte	0,70 a 1,00
Sustancial	0,50 a 0,69
Moderada	0,30 a 0,49
Baja	0,10 a 0,29
Despreciable	0,01 a 0,09

3.5. Método de análisis de datos

El procedimiento para la recolección de datos se realizó de la siguiente manera:

- Se coordinó el permiso con la dirección de la Institución Educativa Inicial N° 438–178 /MX-U Vinchos- Ayacucho 2021.
- Se hizo uso del consentimiento informado para la aplicación de instrumentos lista de cotejo a los estudiantes de 5 años.
- Se nos proporcionó un día y una hora para realizar dicha evaluación, considerando las actividades de los maestros de aula para así no interrumpir sus sesiones de clases.
- En un inicio se aplicó un Pre– test para observar la creatividad en los niños de 5 años. Luego se aplicó un Pos test para observar la mejora de la creatividad, a raíz de la aplicación de la estrategia del juego libre.
- Los datos fueron evaluados en el software estadístico SPSS Versión 22.0. Se aplicó la prueba estadística no paramétrica de la T Student.
- Los datos recogidos a través de la escala de verificación, se analizó mediante procedimientos estadísticos, apoyándose en hoja de cálculo Excel y software estadístico SPSS.

Se realizó las acciones que se detallan a continuación:

- Primero, se diseñó en Excel una base de datos que sirvió para hacer el registro de las respuestas de la escala de verificación, se agrupó las puntuaciones por indicadores y se realizó la respectiva recodificación, de acuerdo al baremo.
- Segundo, se realizó el análisis de frecuencias, calculando frecuencias absolutas y relativas por cada una de las dimensiones, las mismas que se representaron a través de tablas de distribución de frecuencias y de figuras o gráficos de columnas, las que se elaboraron de acuerdo a los objetivos de investigación.
- Tercero, se realizó el análisis cuantitativo, mediante estadísticos descriptivos y la comparación de medias con la prueba estadística T Student para muestras relacionadas, siempre y cuando los datos tengan una distribución normal.
- Cuarto, se procedió a la interpretación de resultados, escribiendo el significado y explicación de los valores más representativos de las tablas y figuras.

3.6. Aspectos éticos

En la presente investigación se trabajó con los principios éticos aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0037-2023-CU-ULADECH católica, de fecha 13 de enero del 2023 (ULADECH, 2023):

- a) Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: su dignidad, privacidad y diversidad cultural.
- b) Libre participación por propia voluntad: estar informado de los propósitos y finalidades de la investigación en la que participan de tal manera que se exprese de forma inequívoca su voluntad libre y específica.
- c) Beneficencia, no maleficencia: durante la investigación y con los hallazgos encontrados asegurando el bienestar de los participantes a través de la aplicación de los preceptos de no causar daño, reducir efectos adversos posibles y maximizar los beneficios.
- d) Integridad y honestidad: que permita la objetividad imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación.

- e) Justicia: a través de un juicio razonable y ponderable que permita la toma de precauciones y limite los sesgos, así también, el trato equitativo con todos los participantes

IV. RESULTADOS

4.1. Identificar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438-178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023, mediante un pre test

Tabla 6

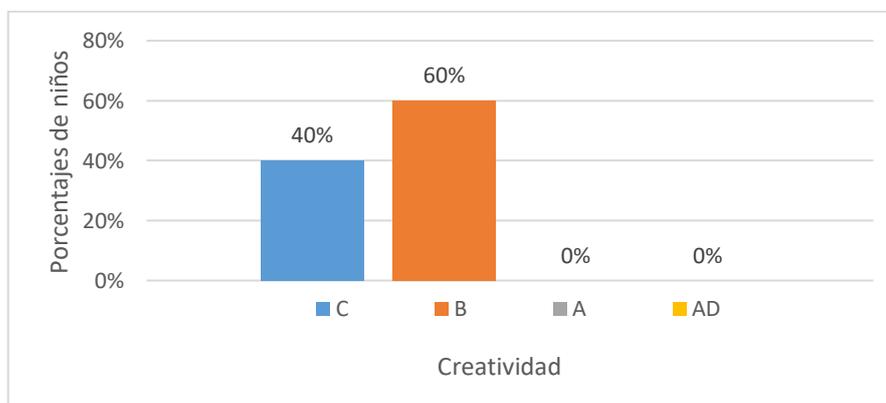
Nivel de creatividad mediante un pre test

Nivel de Aprendizaje	PRE TEST	
	N°	%
AD	0	0%
A	0	0%
B	9	60%
C	6	40%
Total	15	100%

Nota. AD significa logro destacado, A (logro esperado), B (en proceso), C (Inicio), Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 1

Gráfico de barras del nivel de creatividad mediante un pre test



Nota. Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas.

En la tabla 6 y figura 1, se observó que en cuanto al nivel de creatividad se encuentran el 60% obtuvieron B, mientras que el 40% la calificación fue C. Esto significa que los niños,

durante la evaluación del pre test, mostraron dificultades para crear, innovar, elaborar y diseñar con originalidad diferentes trabajos elaborados en el aula.

4.2. Diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje basadas en el juego libre como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023.

Tabla 7

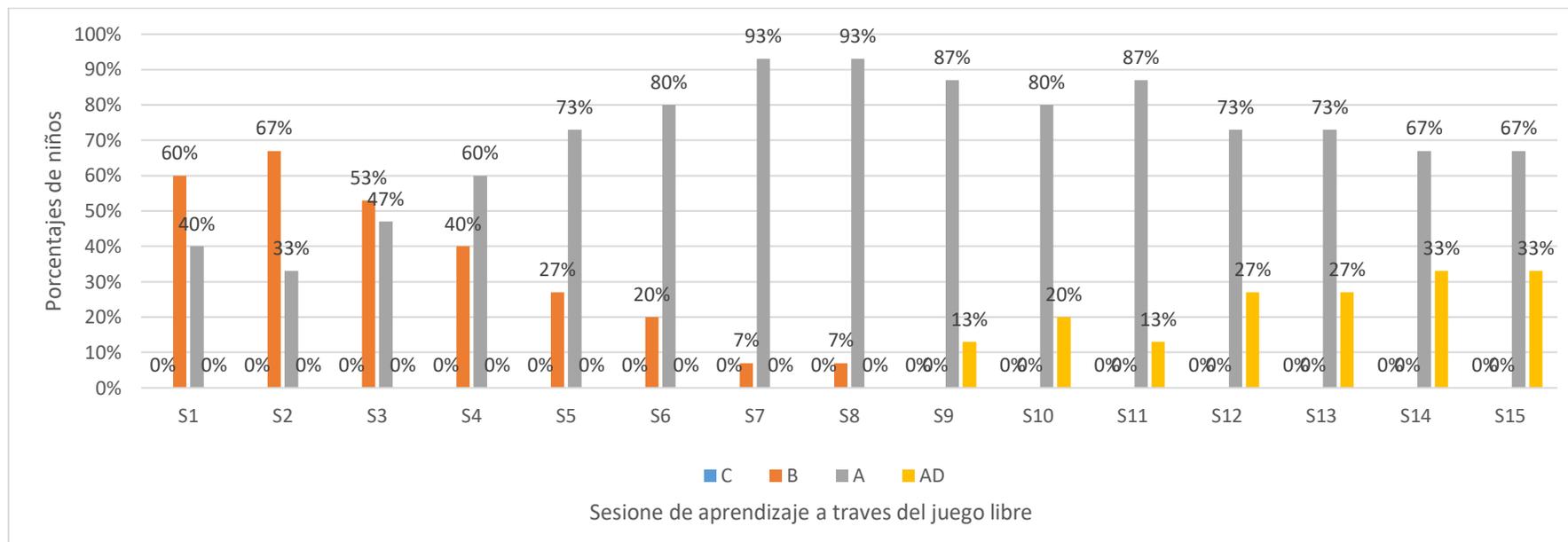
Sesiones de aprendizaje de juego libre para mejorar la creatividad

NIVEL DE LOGRO	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3		SESIÓN 4		SESIÓN 5		SESIÓN 6		SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SESIÓN 10		SESIÓN 11		SESIÓN 12		SESIÓN 13		SESIÓN 14		SESIÓN 15	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%																
AD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	13%	3	20%	2	13%	4	27%	4	27%	5	33%	5	33%
A	6	40%	5	33%	7	47%	9	60%	11	73%	12	80%	14	93%	14	93%	13	87%	12	80%	13	87%	11	73%	11	73%	10	67%	10	67%
B	9	60%	10	67%	8	53%	6	40%	4	27%	3	20%	1	7%	1	7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
C	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

Nota. AD significa logro destacado, A (logro esperado), B (en proceso), C (Inicio), Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 2

Sesiones de aprendizaje de juego libre para mejorar la creatividad



Nota. Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas.

En tabla 7 y figura 2, en relación a la aplicación de sesiones en base a la estrategia de juego libre, en la primera sesión se evidenció que el 60% obtuvieron B y el 40% obtuvieron A. A medida que avanzaba la aplicación de sesiones, es a partir de la séptima sesión que se evidencia un cambio notable, observando que el 93% obtuvieron A, mientras que un 7% aún seguía con nota B. Sin embargo, al finalizar la aplicación de las sesiones, se encontró que un 67% obtuvieron una calificación A y 33% obtuvieron AD. Por tanto, se concluye que la estrategia tiene relevancia pedagógica en la mejora de la creatividad.

4.3. Identificar el nivel de creatividad después de la aplicación del juego libre como estrategia en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023, mediante un post test

Tabla 8

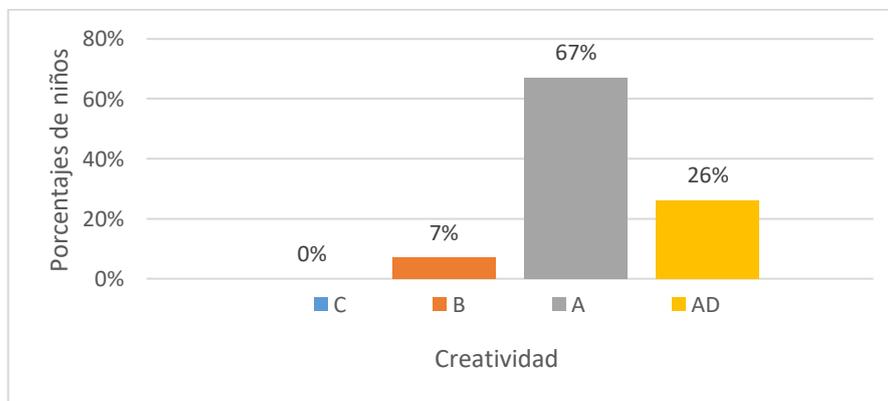
Nivel de la creatividad mediante un post test

Nivel de Aprendizaje	POST TEST	
	N°	%
AD	4	26%
A	10	67%
B	1	7%
C	0	0%
Total	15	100%

Nota. AD significa logro destacado, A (logro esperado), B (en proceso), C (Inicio), Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 3

Gráfico de barras del nivel de la creatividad mediante un post test



Nota. Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas.

En la tabla 8 y figura 3, se observó que en cuanto al nivel de creatividad después de la aplicación de la estrategia, se observa que el 67% obtuvieron una calificación de A, mientras que el 26% obtuvieron AD. Esto permite concluir que, mediante la evaluación del post test, la

mayoría de niños lograron ser capaces de expresar ideas novedosas y originales frente a un problema, así como para la crear de nuevas producciones.

4.4. Comparar el nivel de creatividad antes y después de la aplicación del juego libre como estrategia en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos-Ayacucho, 2023

Tabla 9

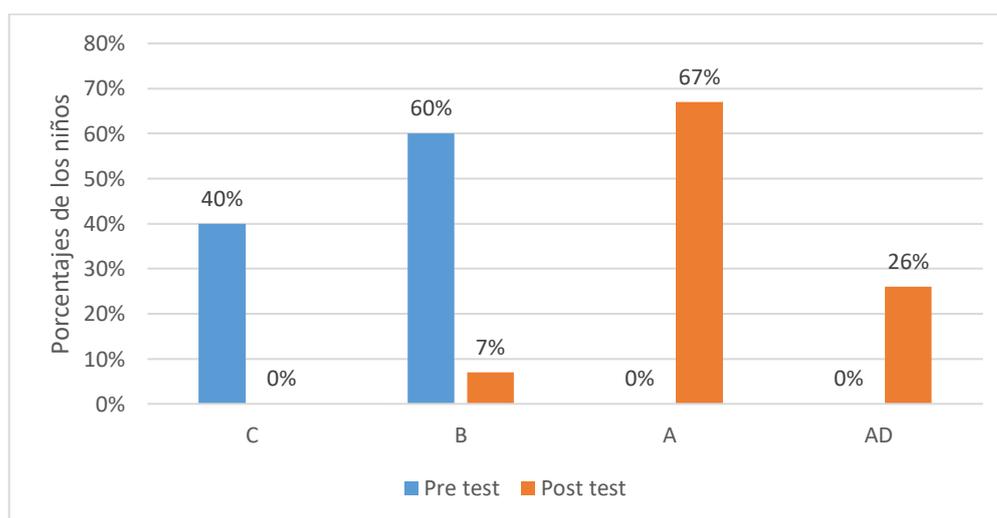
Comparar el nivel de la creatividad antes y después de la aplicación del juego libre

Nivel de Aprendizaje	PRE TEST		POST TEST	
	N°	%	N°	%
AD	0	0%	4	26%
A	0	0%	10	67%
B	9	60%	1	7%
C	6	40%	0	0%
Total	15	100%	15	100%

Nota. AD significa logro destacado, A (logro esperado), B (en proceso), C (Inicio), Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 4

Comparar el nivel de la creatividad antes y después de la aplicación del juego libre



Nota. Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas.

En la tabla 9 y figura 4, se observó que el nivel de creatividad en un inicio se encontró que el 60% obtuvieron una calificación de B, sin embargo, después de la aplicación estos resultados mejoraron, demostrando que el 67% alcanzaron una calificación de A. Lo que permite concluir que existen diferencias significativas entre el antes y después de la aplicación de los juegos libres.

Prueba de hipótesis

Tabla 10

Prueba de normalidad

		Shapiro - Wilk	
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,847	15	,016

Entonces se concluyó que si la prueba $P < 0,05$, se realiza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, entonces si $P < 0,05$ no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos se concluye que en la tabla 10, existe una sig. 0,016. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

H1: El juego libre como estrategia si mejora significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023.

H0: El juego libre como estrategia no mejora significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 28023.

Nivel de significancia: $5\% = 0,05$

Tabla 11

Prueba de rangos de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test - Pre test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	15 ^b	8,00	120,00
	Empates	0 ^c		
	Total	15		

a. Post test < Pre test

b. Post test > Pre test

c. Post test = Pre test

Tabla 12

Estadístico de prueba

Estadísticos de prueba^a	
	Post test - Pre test
Z	-3,415 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación del método global como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que el juego libre si mejora la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos-Ayacucho, 2023.

DISCUSIÓN

Identificar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438-178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023, mediante un pre test; se observó que en cuanto al nivel de creatividad se encuentran el 60% obtuvieron B, mientras que el 40% la calificación fue C. Esto significa que los niños presentan dificultades para crear, innovar, elaborar y diseñar con originalidad diferentes trabajos elaborados en el aula.

Para apoyar la investigación citamos el estudio de Vera (2017) quien desarrolló su investigación denominada: El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 y 3 años de edad del C.I.B.V Emblemático Chorledeg periodo lectivo 2016-2017, Que el desarrollo de la creatividad está relacionado directamente con la atención, motivación y el fortalecimiento de capacidades y habilidades que los estudiantes necesitan a lo largo de la vida. Esto mostrándonos similitud con la investigación en curso.

Respecto a esto, Bernabéu y Goldstein (2008) en el libro Creatividad y aprendizaje refieren que el juego como herramienta pedagógica, aparece un análisis de las aportaciones de la creatividad, ofrece nuevos datos acerca de qué aspectos hay que incorporar a los métodos de enseñanza para que se favorezcan las actitudes creativas.

Según Martínez (2008) manifiesta que: La creatividad es la capacidad que le permite al hombre cambiar formas tradicionales de pensar y actuar ante contradicciones no conocidas, planteando soluciones oportunas.

Esto pone de manifiesto la importancia de desarrollar la creatividad a través de estrategias pedagógicas en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438-178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023.

Identificar el nivel de creatividad después de la aplicación del juego libre como estrategia en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438-178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023, mediante un post test; se observó que en cuanto al nivel de creatividad después de la

aplicación de la estrategia, se observa que el 67% obtuvieron una calificación de A, mientras que el 26% obtuvieron AD. Esto significa que los niños y niñas mejoraron su capacidad de creatividad, gracias a la estrategia del juego libre.

Para corroborar estos resultados, citamos el estudio de Sandoval (2017) en su tesis denominada: El desarrollo de la creatividad a través del juego - trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura más del 50% del total de educandos se encuentra en proceso con referencia al desarrollo de la creatividad, esto en las primeras semanas. Posteriormente gracias a la ejecución del juego – trabajo se logró revertir los resultados encontrados en el diagnóstico, pues los niños gracias al juego de construcción pueden reflejar o dar a conocer sus ideas creativas.

Otro estudio parecido es el de Figueroa (2018) en su estudio denominado: Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años -Institución Educativa Privada Santa Ana – 2018. En el Pre-Test, se precisó que los niños se ubican en nivel de inicio, evidenciando escaso desarrollo de su Autonomía. En el Post-Test, todos los niños se ubican en el nivel logrado evidenciando que la ejecución de la estrategia juego libre en sectores: Yo lo puedo lograr ayudó en el desarrollo de la autonomía.

Respecto a las bases teóricas Del Carpio (2010) sostiene la creatividad es la capacidad de producir ideas u objetos, situaciones, nuevos y originales. Asimismo, Crisólogo (2011) la creatividad: Es una disposición para crear, que existe en estado potencial en cualquier individuo. Es un proceso mediante el cual una persona se percata de un problema, una dificultad, para lo cual no es capaz de encontrar solución conocida, entonces busca posibles soluciones.

Comparar el nivel de creatividad antes y después de la aplicación del juego libre como estrategia en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos-Ayacucho, 2023; se observó que el nivel de creatividad en un inicio se encontró el 60% obtuvieron una calificación de B, sin embargo, después de la aplicación estos resultados mejoraron, demostrando que el 67% alcanzaron una calificación de A. Lo que significa que la estrategia tiene relevancia en la intervención de la creatividad.

Un estudio que citamos es de Anastacio (2018) en su investigación o 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. Como resultados al comparar los datos obtenidos antes y después de aplicar la propuesta de intervención, la capacidad de creatividad respecto al nivel Logrado 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%. Se pudo demostrar que los niños desarrollarán las dimensiones de originalidad, fluidez y flexibilidad y con ello mejorarán su capacidad de creatividad.

En relación a esto, para Madueño (2016) con respecto al juego o los juegos que se desarrolla en las actividades de educación inicial, nos refiere que los juegos ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades motrices; es decir los juegos en educación inicial son planificados, son evaluados mediante un proceso psicológico; es decir los juegos tienen un sustento psicológico.

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

Finalmente, determinar en qué medida el juego libre como estrategia mejora la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023. Al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación del método global como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que el juego libre si mejora

la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023.

Un estudio que tiene que ver con estos resultados de la investigación es de Guevara (2019) en su estudio titulado: El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao Se dio como resultado la existencia de una relación significativa entre juego libre en los sectores y el lenguaje oral con un 95% de confianza ($p < 0.05$ y Rho de Spearman = 0.751, siendo una correlación positiva alta. Entonces esto nos demuestra la importancia y relación significativa entre el juego libre en los sectores y cada una de las dimensiones del lenguaje oral.

Otro estudio que se relaciona a los hallazgos de esta investigación, es el de Minaya (2017) en su tesis titulada Programa material reciclado para la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I Vida y Alegría - Ventanilla, 2017, En cuanto a los resultados en el pre test del grupo control se evidencia una 68% en inicio, 32% en proceso y logro 0% en el desarrollo de la creatividad. En el caso del grupo experimental se evidencia el 82 % en inicio, un 18% en proceso y un 0% en logro. Respecto al post test se obtuvo los resultados del grupo control donde se evidencia que el 93 % se encuentra en inicio, un 7% en y un 0% se encuentra en logro, mientras que el grupo experimental un 0 % se encuentra en un nivel de inicio en el desarrollo de la creatividad, un 57% se encuentra en un nivel de proceso en el desarrollo de la creatividad, y un 43% se encuentra en un nivel de logro para el desarrollo de la creatividad. El estudio concluye que es evidente la aceptación de la hipótesis general planteada.

Respecto a la teoría, Piaget (1956) él asocia las tres estructuras básicas de los juegos con las etapas evolutivas del pensamiento humano: los juegos son ejercicios simples (similares a los animales); juegos simbólicos (abstracción, ficción); y juegos de azar regulados (colectivos). El resultado del acuerdo). Piaget se centra principalmente en la cognición, sin prestar demasiada atención a las emociones y motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es adoptar diferentes formas de inteligencia o lógica a medida que las personas se desarrollan.

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

V. CONCLUSIONES

En este trabajo demostró que la aplicación del juego libre si mejora la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial I.E N° 432-201/MX-U Violeta Velásquez Ayacucho 2023; al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación del método global como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que el juego libre si mejora la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023.

En este trabajo se identificó el nivel de creatividad en los niños de 5 años mediante la pre prueba, se observa que la mayor proporción de niños se encuentran en proceso, mientras que el menor porcentaje en inicio. Siendo lo más relevante que los niños y niñas se encuentran en proceso de poder crear, innovador, elaborar y diseñar con originalidad diferentes trabajos elaborados en el aula. Considerando, la importancia de enseñar la creatividad desde temprana edad, que los niños puedan mejorar sus aprendizajes.

En este trabajo se aplicó el juego libre en los niños de 5 años, quienes en la primera sesión se demostró que el mayor porcentaje de niños se encontró en proceso y el menor porcentaje se ubicó en logro esperado; el cual fue mejorando en el transcurso de su aplicación, llegando la mayoría de niños a un nivel de logro esperado y otro porcentaje en logro destacado, demostrando que la estrategia tiene relevancia pedagógica en el nivel de creatividad. Por ende, la importancia de aplicar el juego libre en nivel inicial para ayudar a la creatividad.

En este trabajo se identificó el nivel de la creatividad en los niños de 5 años mediante el post test, en el cual se observó que la mayoría de niños ascendió a un logro esperado, mientras que un mínimo porcentaje se ubicó en logro destacado. Esto significa que los niños y niñas mejoraron su capacidad de creatividad, gracias a la estrategia del juego libre. Aportando así a la comunidad educativa una estrategia que permite la mejora de la creatividad.

Por último, en este trabajo se compararon los resultados de la aplicación del juego libre en los niños de 5 años, donde se evidenció que en un inicio los niños se encontraron en proceso, sin embargo, después de la aplicación estos resultados mejoraron, demostrando que la mayor proporción alcanzaron un nivel de logro esperado. Lo que significa que existen diferencias significativas entre el antes y después de la aplicación del juego libre.

VI. RECOMENDACIONES

Se sugiere a los directores de las escuelas de educación en las distintas universidades, llevar a cabo capacitaciones en relación al juego libre, luego de observar la eficacia de ésta en relación a la mejora de la creatividad, con el fin de dar a conocer a los estudiantes de educación, estrategias innovadoras en beneficio de los niños y niñas del nivel inicial.

Realizar estudios cuasi experimentales o de enfoque correlacional, con el fin de poder comparar la mejora del juego libre con la variable creatividad, en otras poblaciones o diferentes estatus socioeconómicos para conocer si mantiene su confiabilidad estadística.

A los docentes del nivel inicial, incluir en sus sesiones de aprendizaje las estrategias de juego libre, con el fin de promover y mejorar la creatividad en los menores de nivel inicial durante las clases, haciendo uso de juegos que se ajusten a sus necesidades.

REFERENCIAS

- Albújar, M. (2020). *Expresión artística y creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años de educación inicial del Centro de Desarrollo Infantil Eduardo Villaquirán* [Tesis de maestría. Universidad Central Del Ecuador] <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/23084/1/UCE-FIL-ALBUJA%20MARIA.pdf>
- Andia, A. (2021). *El juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la institución educativa inicial privada Religiosa San Francisco De Asís Ayacucho-2021*. [Tesis de titulación. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25353/JUEGO_LIBRE_Y_LA_CREATIVIDAD_ANDIA_PEREZ_AUREA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aizencang, N. (2017). *Jugar, aprender y enseñar*. Buenos Aires: Ediciones Manantial. <https://books.google.com.pe/books?id=J8gVBAAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Artola, C. y Hueso, J. (2006). *Importancia de la creatividad*. <https://www.pbs.org/wholechild/spanish/providers/play.html>
- Brougère, Gilles. (2020). *Juego y educación: (ed.)*. Prometeo Libros. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/190317>
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). *Creatividad y Aprendizaje. El Juego Como Herramienta Pedagógica*. Madrid. Narcea, S.A. Obtenido de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-nisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>
- Batliori, J. (2001). *Juegos de números y figuras*. Madrid, España: Parragón. <https://www.casadellibro.com/libro-juegos-de-numeros-y-figuras-educar-jugando/9788434223844/795849>
- Bernabeu, N. y Goldstein, A.(2008). *Creatividad y aprendizaje*. https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/03/Creatividad-y-aprendizaje_-El-juego-como-herramienta-pedago%CC%81gica-Natalia-Bernabeu-Andy-Goldstein.pdf

- Carbajal, C. (2022). *El juego y la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N°211, Trujillo - 2022* [Tesis de titulación- Universidad César Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/99085/Carbajal_ACL-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Cuesta, M. (2009). *Introducción al muestreo*. Universidad de Ovideo. <https://gestiopolis.com/muestreo-probabilistico-no-probabilistico-teoria/>
- Dionicio Carretero, C. del P. (2017). Aplicación de los juegos didácticos en la mejora del aprendizaje de números y relaciones, de los niños de 5 años en la institución educativa N° 1548 DEL AA.HH. San Francisco de Asís del distrito de Chimbote.
- Del Castillo, J. (2017). Validez del instrumento. [https://www2.congreso.gob.pe/sicr/biblioteca/Biblio_con.nsf/999a45849237d86c052577920082c0c3/96B415B0E5B5C0AA052584AF006B7372/\\$FILE/001.4-O64.PDF](https://www2.congreso.gob.pe/sicr/biblioteca/Biblio_con.nsf/999a45849237d86c052577920082c0c3/96B415B0E5B5C0AA052584AF006B7372/$FILE/001.4-O64.PDF)
- Fernández Pacheco, B. L. (2015). *El juego infantil y su metodología: técnico superior en educación infantil*: (ed.). Editorial CEP, S.L. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/50777>
- Gálvez, A. (2022). *El Juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la institución educativa inicial N° 353 Señor De Arequipa Ayacucho-2022* [Tesis de titulación. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28211>
- Guevara, M. (2019). El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao [Tesis maestrando, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio USIL. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8694/1/2019_Guevara-Zuloeta.pdf
- Guilford, H. (1965). *Creatividad y educación*. Buenos Aires: Paidós. <https://www.redalyc.org/pdf/3537/353744581012.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2019). *Metodología de la investigación* (Vol. 4, pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Methodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

- Hernández Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Obtenido de <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Hernández, O. (2011). La creatividad, los procesos de diseño, las herramientas y los medios gráficos. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/revistarquis/article/view/1289>
- Figueroa, Y. (2018). Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años - Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo. [Tesis para optar título profesional, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35832/Figueroa_CYV.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Krupskaya, J. (2022). *El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020* [Tesis de maestría. Universidad Nacional De San Cristóbal De Huamanga] http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/4948/1/TM%20EE38_Pra.pdf
- Koger, A. (2022). Creatividad Incrementa tu inspiracion. La clave para ser productivo y exitoso. https://www.google.com.pe/books/edition/Creatividad_Incrementa_tu_inspiracion_La/UimKEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=la+creatividad&printsec=frontcover
- Mechan, L. (2020). *Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria* [Tesis de titulación. Universidad César Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47964/Mechan_CLV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Medina-Sánchez, N., Velásquez-Tejeda, M. E., Alhuay-Quispe, J. y Aguirre Chávez, F. (2019). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio de Educación*, 15(2), 153-181. <https://revistas.uam.es/reice/article/view/7281>
- Minaya, K. (2017). Programa material reciclado para la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I Vida y Alegría - Ventanilla, 2017 [Tesis para optar título profesional, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17458/Minaya_BK.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Minedu. (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores. Repositorio Minedu. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>

- Minedu.(2016).Guía para formular e implementar el proyecto educativo institucional .Repositorio Minedu. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5100/Gu%c3%ada%20para%20formular%20e%20implementar%20el%20Proyecto%20Educativo%20Institucional%20%28PEI%29%20documento%20de%20trabajo.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Martínez V (2013). Métodos, técnicas e instrumentos de investigación. Academia Edu. Recuperado de http://www.academia.edu/6251321/M%C3%A9todos_t%C3%A9nicas_e_instrumentos_de_investigaci%C3%B3n
- Montesori, M. (2003). El método de la pedagogía científica aplicado a la educación de la infancia. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=199809edu/473837/Ense%C3%B1ar_el_juego_y_jugar_la_ense%C3%B1anza
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., Villagómez, A. (2014). Metodología de la investigación. <http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0028.pdf>
- Pérez. A.(2021). La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=M%C3%A1s%20que%20una%20oportunidad%20para,relacionarse%20y%20regular%20sus%20emociones.>
- Parra, M. (2019). *EL juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de inicial 2 de la unidad educativa Fe y Alegría. Chimborazo, Riobamba, Periodo 2018-2019. Ecuador* [Tesis de titulación. Universidad Nacional De Chimborazo] <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5853/1/UNACH-FCEHT-PI-E.PARV-2019-000012.pdf>
- Pitluk, L.(2019). Las prácticas actuales en la Educación Inicial. Argentina: Homo Sapiens. <https://laurapitluk.com.ar/wps/las-practicas-actuales-en-la-educacion-inicial/>
- Prados, M. (2014). Manual de psicología de la educación. Madrid: Ediciones Pirámide. <https://tecnicasdeaprendizajeefpem.files.wordpress.com/2018/01/manual-de-psicologia-de-la-educ.pdf>
- Piaget, J. (1984). Teoría del desarrollo cognitivo. <https://terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>

- Piaget, J. (1956). *Psicología del Niño*. España, Madrid: Editorial Morata.
<https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf>
- Rodríguez, L. (2020). Estrategias didácticas para la estimulación de la creatividad en los niños de los centros de educación inicial. *centers. CIEGC, 11*. <https://revistas-historico.upel.edu.ve/index.php/revinvformpedag/article/view/8233>
- Sandoval, B. (2017). El desarrollo de la creatividad a través del juego - trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura [Tesis para optar título profesional, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote] Repositorio Pirhua.
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sarlé, P. (2018). La escuela infantil: identidad en juego. *Revista del Instituto de Investigaciones en Educación, (11), 90-100*.
https://www.researchgate.net/publication/340836368_La_escuela_infantil_identidad_en_juego
- Sarlé, P. M. (2008). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires, AR: Paidós.
<https://acortar.link/hMR2Qm>
- Sierra, R., Sosa, K., González, V. (2002). La lista de cotejo. <https://cuaieed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/Capitulo-14-LISTA-DE-COTEJO.pdf>
- Towe, L. (2017). *Creatividad: ¿por qué no se me ocurrió?:* (ed.). FC Editorial.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/128141>
- Torres Soler, L. C. (2011). *Creatividad en el aula:* (ed.). Editorial Universidad Nacional de Colombia. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/127626>
- Taylor, I. (1959). Tipos de creatividad según Maslow, De Graff, Taylor y Guilford. Icemexico.
<https://www.icemexico.com/single-post/2017/09/15/tipos-de-creatividad-seg%C3%BAAn-maslow-degraff-taylor-y-guilford>
- Taylor, I. (1959). Creatividad: definiciones, antecedentes y apotaciones. *Revista Unam*.
<http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/portada.htm>
- Torrance, E. (1981). *Enseñanza creativa*. Santillana, Madrid. España.
<https://www.redalyc.org/pdf/4396/439642480017.pdf>

- UNESCO (2022). Re pensar las políticas para la creatividad: plantear la cultura como un bien público global. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380479>
- Vásquez, G. (2022). *Estrategias didácticas para estimular la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°005 – Pucará* [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo]https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78673/Vasquez_RGM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Venegas Rubiales, F. M. Venegas Rubiales, A. M. & García Ortega, M. D. P. (2018). El juego infantil y su metodología. SSC322_3: (2 ed.). IC Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/59270>
- Vera, D. (2017). El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 y 3 años de edad del C.I.B.V Emblemático Chorledeg periodo lectivo 2016-2017. dspace. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14899/1/UPS-CT007325.pdf>

ANEXOS

Anexo 01 Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De qué manera el juego libre como estrategia mejora la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023;</p> <p>Problemas específicos ¿Cuál es el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023, mediante un pre test?</p> <p>¿Cómo el diseño y la aplicación de sesiones de aprendizaje basadas en el juego libre como estrategia desarrollan la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023?</p> <p>¿Cuál es el nivel de creatividad después de la aplicación del juego libre como estrategia en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023, mediante un post test?</p> <p>¿Cuál es el nivel de creatividad antes y después de la aplicación del juego libre como estrategia en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023?</p>	<p>Objetivo general Determinar en qué medida el juego libre como estrategia mejora la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023.</p> <p>Objetivos específicos Identificar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023, mediante un pre test.</p> <p>Diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje basadas en el juego libre como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023.</p> <p>Identificar el nivel de creatividad después de la aplicación del juego libre como estrategia en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023, mediante un post test.</p> <p>Comparar el nivel de creatividad antes y después de la aplicación del juego libre como estrategia en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 438–178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023.</p>	<p>Hi: La aplicación del juego libre mejora significativamente la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial I N° 438–178 /MX-U Vinchos- Ayacucho 2021</p> <p>Ho. La aplicación del juego libre no mejorara significativamente la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438–178 /MX-U Vinchos- Ayacucho 2021</p>	<p>Variable 1: Juego libre</p> <p>Dimensiones Social Creativa Cognitiva Motor</p> <p>Variable 2: La creatividad</p> <p>Dimensiones Fluidez Flexibilidad Originalidad Elaboración</p>	<p>Tipo de estudio Cuantitativa</p> <p>Nivel Experimental</p> <p>Diseño Pre experimental</p> <p>GE O1 X O2</p> <p>Población y muestra: 89 niños de 3, 4 y 5 años y 15 niños de 5 años.</p> <p>Técnica la observación</p> <p>Instrumento lista de cotejo</p>

Nota. Elaboración propia

Anexo 02: Instrumento de recolección de información

Lista de cotejo de Creatividad

Apellidos y nombres:

Grado: **Sección:** **Sexo:**

I.E:

Fecha:

CREATIVIDAD		
Dimensión 1: FLUIDEZ	SI	NO
-Expresa sus inquietudes sobre algún problema que tenga.		
-Expresa sus ideas básicas sobre un tema sencillo.		
-Comunica varias soluciones cuando se presenta un problema.		
Dimensión 2: FLEXIBILIDAD		
-Busca y aplica estrategias sencillas frente a un problema.		
-Expresa varias ideas frente a una dificultad.		
-Cambia su estrategia de diseño por otra más adecuada.		
-Elige distintos materiales para diseñar su actividad artística.		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD		
-Expresa ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas.		
-Propone nuevas reglas en sus juegos.		
-Crea historias imaginadas.		
-Crea objetos novedosos a partir de su imaginación.		
Dimensión 4: ELABORACIÓN		
-Formula sus preguntas sobre un tema.		
-Comunica sus puntos de vista sobre su actividad artística.		
-Responde a la pregunta: ¿Cómo podemos mejorar esto?		

Anexo 03 Validez del instrumento

4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Mabel Margot Benites Rolando	
N° DNI / CE: 10403568	
Edad: 45 años	
Telefono celular: 982291840 Email: mabbenitesro@gmail.com	
<hr/>	
Titulo profesional: Licenciada en Educación Inicial	
Grado académico: Maestría <input checked="" type="checkbox"/>	Doctorado: <input type="checkbox"/>
Especialidad: Educación inicial	
Institución que labora: Directora de la I.E.I. N° 081	
<hr/>	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Titulo: EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°438-178 /MX-U VINCHOS-AYACUCHO, 2023.	
Autor(es): DIAZ CRUZ YENNY JAQUELIN	
Programa académico: EDUCACION INICIAL	
<hr/>	
 Firma	 Huella digital

4.6.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Mabel Margot Benites Rolando

Presente -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **DIAZ CRUZ YENNY JAQUELIN**, estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°438-178 /MX-U VINCHOS- AYACUCHO, 2023" y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

Firma de estudiante

DNI: 41125636

4.6.3 Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°438-178/MX-U VINCHOS- AYACUCHO, 2023								
	Variable 1: CREATIVIDAD	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: FLUIDEZ							
1	-Expresa sus inquietudes sobre algún problema que tenga.	X		X		X		
2	-Expresa sus ideas básicas sobre un tema sencillo.	X		X		X		
3	-Comunica varias soluciones cuando se presenta un problema.	X		X		X		
	Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
4	-Busca y aplica estrategias sencillas frente a un problema.	X		X		X		
5	-Expresa varias ideas frente a una dificultad.	X		X		X		
6	-Cambia su estrategia de diseño por otra más adecuada.	X		X		X		
7	-Elige distintos materiales para diseñar su actividad artística.	X		X		X		
	Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
8	-Expresa ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas.	X		X		X		
9	-Propone nuevas reglas en sus juegos.	X		X		X		
10	-Crea historias imaginadas.	X		X		X		

11	-Crea objetos novedosos a partir de su imaginación	X		X		X		
Dimensión 4. ELABORACIÓN								
12	-Formula sus preguntas sobre un tema	X		X		X		
13	-Comunica sus puntos de vista sobre su actividad artística	X		X		X		
14	-Responde a la pregunta ¿Cómo podemos mejorar esto?	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

Opinion de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Mabel Margot Benites Rolando DNI: 10403568

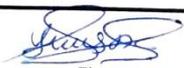
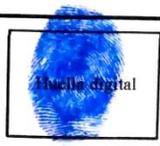

Mabel M. Benites Rolando
Magister en Educación
Cpc. N° 048652

Huella digital



4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Velu Marianella Valles Medina	
N° DNI / CE: 05958022	
Edad: 42 años	
Teléfono / celular: 973221569 Email: vallesmedinavelu@gmail.com	
Titulo profesional: Licenciada en Educación	
Grado académico: Maestría	Doctorado: <u>X</u>
Especialidad: Doctorado	
Institución que labora: Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Titulo: EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°438-178 /MX-U VINCHOS-AYACUCHO, 2023.	
Autor(es): DIAZ CRUZ YENNY JAQUELIN	
Programa académico: EDUCACIÓN INICIAL	
 Firma	 Huella digital

4.6.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACION

/Magister / Doctor: Velu Marianella Valles Medina

Presente -

Tema PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **DIAZ CRUZ YENNY JAQUELIN**, estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°438-178 /MX-U VINCHOS- AYACUCHO, 2023" y envío a Ud. el expediente de validación que contiene

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

Firma de estudiante

DNI: 41125636

4.6.3 Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°438-178 /MX-U VINCHOS- AYACUCHO, 2023								
	Variable 1: CREATIVIDAD	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: FLUIDEZ							
1	-Expresa sus inquietudes sobre algún problema que tenga.	X		X		X		
2	-Expresa sus ideas básicas sobre un tema sencillo.	X		X		X		
3	-Comunica varias soluciones cuando se presenta un problema.	X		X		X		
	Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
4	-Busca y aplica estrategias sencillas frente a un problema.	X		X		X		
5	-Expresa varias ideas frente a una dificultad.	X		X		X		
6	-Cambia su estrategia de diseño por otra más adecuada.	X		X		X		
7	-Elige distintos materiales para diseñar su actividad artística.	X		X		X		
	Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
8	-Expresa ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas.	X		X		X		
9	-Propone nuevas reglas en sus juegos.	X		X		X		
10	-Crea historias imaginadas	X		X		X		

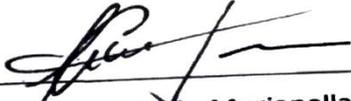
11	-Crea objetos novedosos a partir de su imaginación.	X		X		X		
Dimensión 4: ELABORACIÓN								
12	-Formula sus preguntas sobre un tema.	X		X		X		
13	-Comunica sus puntos de vista sobre su actividad artística.	X		X		X		
14	-Responde a la pregunta: ¿Cómo podemos mejorar esto?	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Velu Marianella Valles Medina DNI: 05958022


 Valles Medina Velu Marianella
 DNI N° 05958022

Huella digital



4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Karen Jacqueline Flores Pardo	
N° DNI / CE: 43875170 Edad: 36 años	
Teléfono / celular: 983227569 Email: kjflorespardo@gmail.com	
<hr/>	
Título profesional: Licenciada en Educación	
Grado académico: Maestría <input checked="" type="checkbox"/>	Doctorado: <input type="checkbox"/>
Especialidad: Maestría en educación inicial	
Institución que labora: I. E. San Juan Bautista - Veintiséis de Octubre	
<hr/>	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Título: EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°438-178 /MX-U VINCHOS-AYACUCHO, 2023.	
Autor(es): DIAZ CRUZ YENNY JAQUELIN	
Programa académico: EDUCACIÓN INICIAL	
<hr/>	
 Firma	 Huella digital

4.6.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Karen Jacqueline Flores Pardo

Presente -

Tema PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo **DIAZ CRUZ YENNY JAQUELIN**, estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos

Mi proyecto se titula "EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°438-178 /MX-U VINCHOS- AYACUCHO, 2023" y envío a Ud. el expediente de validación que contiene

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted

Atentamente,

Firma de estudiante

DNI: 41125636

4.6.3 Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°438-178 /MX-U VINCHOS- AYACUCHO, 2023								
	Variable 1: CREATIVIDAD	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: FLUIDEZ							
1	-Expresa sus inquietudes sobre algún problema que tenga.	X		X		X		
2	-Expresa sus ideas básicas sobre un tema sencillo.	X		X		X		
3	-Comunica varias soluciones cuando se presenta un problema.	X		X		X		
	Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
4	-Busca y aplica estrategias sencillas frente a un problema.	X		X		X		
5	-Expresa varias ideas frente a una dificultad.	X		X		X		
6	-Cambia su estrategia de diseño por otra más adecuada.	X		X		X		
7	-Elige distintos materiales para diseñar su actividad artística.	X		X		X		
	Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
8	-Expresa ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas.	X		X		X		
9	-Propone nuevas reglas en sus juegos.	X		X		X		
10	-Crea historias imaginadas.	X		X		X		

11	-Crea objetos novedosos a partir de su imaginación.	X		X		X		
	Dimensión 4: ELABORACIÓN							
12	-Formula sus preguntas sobre un tema.	X		X		X		
13	-Comunica sus puntos de vista sobre su actividad artística.	X		X		X		
14	-Responde a la pregunta: ¿Cómo podemos mejorar esto?	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Karen Jacqueline Flores Pardo DNI: 43875170


 DIRECCIÓN GENERAL
 Firma

Huella digital



Anexo 04 Confiabilidad del instrumento

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

1. Lista de cotejo de creatividad
2. N.º de preguntas: 14
3. N.º sujetos de la muestra piloto: 12

Se ha usado el método de KR-20 de Richardson, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de KR-20 de Richardson Solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de Kr-20 se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula:

$$= \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k p_i q_i}{S_x^2} \right]$$

Donde:

α (KR-20 de Richardson) = 0.914

K (Numero de ítems) = 14

ΣV_i (Varianza de cada ítem) = 17.2

Vt (Varianza total) = 85.4

El método de consistencia interna basado en el KR-20 de Richardson permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

Según los datos tenemos el KR-20 de Richardson es > 0.9 es confiable

Cálculo de la confiabilidad:

$$\alpha = ((14 / (14-1)) * (1-(17.2/85.4)))$$

$$\alpha = 0,914$$

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
1																						
2		CREATIVIDAD - PRUEBA PILOTO																				
3	CODIGO	Fluidez			Flexibilidad				Originalidad				Elaboración			TOTAL						
4		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14							
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14						
6	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14						
7	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14						
8	4	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	4						
9	5	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	10						
10	6	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3						
11	7	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	6						
12	8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12						
13	9	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	5						
14	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14						
15	11	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	11						
16	12	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	6						
17	TOTALES	9	8	8	11	6	8	8	7	9	8	8			8							
18	p	0.6	0.53	0.53	0.73	0.4	0.53	0.53	0.47	0.6	0.53	0.53			0.53							
19	q	0.4	0.47	0.47	0.27	0.6	0.47	0.47	0.53	0.4	0.47	0.47			0.47							
20	p*q	0.24	0.25	0.25	0.2	0.24	0.25	0.25	0.25	0.24	0.25	0.25			0.25							
21																						

Se observa que la fiabilidad del KR-20 es de 0,895 siendo este un nivel de fiabilidad muy fuerte, lo que significa que el instrumento es bueno y apto para ser aplicado a la muestra de estudio

FIABILIDAD
COEFICIENTE DE KUDER - RICHARDSON (KR20)

Se utiliza para pruebas dicotómicas, es similar al coeficiente α de Cronbach. Por ejemplo:

Si = 1
 No = 0

$$Confabilidad = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum p_i q_i}{S_x^2} \right]$$

Coefficiente de Correlación Magnitud

- 0,70 a 1,00 Muy fuerte
- 0,50 a 0,69 Sustancial
- 0,30 a 0,49 Moderada
- 0,10 a 0,29 Baja
- 0,01 a 0,09 Despreciable

A partir de la magnitud moderada es confiable el instrumento

Σ	2.90666667
σ^2	17.2430556
k	14
kr20	0.89538585

Anexo 05 Formato de Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

Título del estudio: EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°438-178 /MX-U VINCHOS- AYACUCHO, 2023.

Investigador (a): DIAZ CRUZ YENNY JAQUELIN

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego libre como estrategia para mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°438-178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho, 2023.

Objetivo general Determinar de qué manera el juego libre como estrategia mejora la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°438-178 /Mx-U Vinchos- Ayacucho Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación:

El desarrollo de la creatividad impacta de manera positiva al cerebro de los niños, ya que puede generar múltiples conexiones neuronales, las cuales se irán formando desde los primeros años de vida. Por ende, se aplicará el juego libre para mejorar esta capacidad.

Procedimientos:

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

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

Riesgos:

La presente investigación no implica ningún tipo de riesgo.

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

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de creatividad

Costos y/o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico +51 940 024 028

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos

N° DNI
Participante

Fecha y Hora

Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de la información



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Carta N° 29- 2022-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
Jorge Ccahuana Ruth Melisa
Director(a) de la I.E.I. N° 432-178/MX_U.
Presente. -

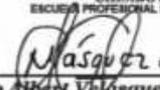
De mi consideración:

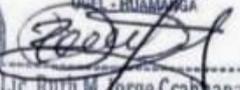
Es un gusto dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo. a la vez presentar a la estudiante **Díaz Cruz Yenny Jaquelin**, con código de matrícula N° 3107182248 del VIII ciclo, de la Carrera profesional de Educación, de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Quien solicita la autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado: "El Juego Libre en la Creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-178 /MX-U Vinchos- Ayacucho", durante los meses de febrero, marzo, abril y mayo del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brinde las facilidades a la estudiante de Educación **Díaz Cruz Yenny Jaquelin**, a fin de que ejecute satisfactoriamente su investigación en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Dr. Nilo Alberto Velásquez Castillo
DIRECTOR

 MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DREA - AYACUCHO
UPEL - HUAMANGA

Lic. Ruth M. Jorge Ccahuana
DIRECTORA (E)

Anexo 07. Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos)

Anexo 4

DECLARACIÓN JURADA

Yo, YENNY JAQUELIN DIAZ CRUZ, identificado
(a) con DNI, 41125636 con domicilio real en (Calle, Av. Jr.)
PSS COARDONGA MY LOTE 7, Distrito
DE CARMEN ALTO, Provincia
HUAMANUEA, Departamento
AYACUCHO,

DECLARO BAJO JURAMENTO,

En mi condición de bachiller con código de estudiante
3107182248 de la Escuela Profesional de Educación
INICIAL Facultad de Derecho y Humanidades
de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote,
semestre académico 2023-II:

Los datos consignados en la tesis titulada
"EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA
CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N°: 438-178/MX-U UNICHOS-AYACUCHO, 2023

Son reales y se considera las precauciones necesarias para
evitar sesgos en la investigación Firmo la presente
declaración y doy fe que esta declaración corresponde a la
verdad.

LUNES, 30 de OCTUBRE de 2023



Firma del estudiante/bachiller
Huella Digital
DNI 41125636



HUELLA DIGITAL

SESIONES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1
“Creamos nuestros juguetes”

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

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

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

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

AD= LOGRO DESTACADO A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

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

FECHA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS				RECURSOS
	DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar				Alimentos del desayuno escolar
	ACTIVIDADES PERMANENTES	Control del cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto, rezo				Cartel de Asistencia, Responsabilidades
	HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>1. Planificación: Los niños y la docente se sientan en el suelo para dialogar sobre: el tiempo, espacio, normas durante el juego, los niños eligen a qué jugar, con qué y con quiénes.</p> <p>2. Organización: Distribución libre en los sectores de sus preferencias.</p> <p>3. Ejecución o desarrollo: Los niños negocian el uso de los juguetes, roles que representarán. Juego libre de manera autónoma.</p> <p>4. Orden: Los niños guardan los juguetes contribuyendo con el orden del aula.</p> <p>5. Socialización: Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron</p> <p>6. Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron.</p>				Sectores del aula
	DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
		Comunicación	Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas.	Utiliza vocabulario de uso frecuente.	
		<p align="center">“Conociendo al papá trabajador”</p> <p>INICIO: Problemатización, propósito, motivación, recojo de saberes previos Mostrare la imagen de un papá y preguntare ¿Quién es? ¿Qué actividades realiza mamá en casa? ¿Cómo ayudan a mamá en casa? ¿Qué pasaría si papá no trabaja? Informare a los niños que hoy visitaremos algunos oficios que papá realiza.</p> <p>DESARROLLO: Gestión y acompañamiento</p>				Papelote Hojas Pintura

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

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	CAPACIDAD: Expresa con claridad sus ideas.				CAPACIDAD: Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.			
		INDICADOR: Utiliza vocabulario de uso frecuente.				INDICADOR: Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, lo elige para ellos y los utiliza exclusivamente con libertad al garabatear, pintar, dibujar, moldear, estampar, construir, etc.			
		AD	A	B	C	AD	A	B	C
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									

AD= LOGRO DESTACADO A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

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

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

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

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

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

AD= LOGRO DESTACADO A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

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

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

		<p>Propósito La docente hace conocer la actividad de hoy jugamos con los materiales de los sectores Acuerdos compartir los materiales que se les va proporcionar.</p> <p>DESARROLLO: Gestión y acompañamiento</p> <p>Planteamiento del problema La docente muestra los materiales y les pregunta a los niños y niñas ¿Qué podemos armar con los juguetes?, ¿Quién lo puede hacer en menos tiempo?</p> <p>Búsqueda de estrategias Los niños y niñas exploran los diferentes materiales de los sectores, mientras la docente observa haciendo estas preguntas ¿Qué material utilizaran? De manera individual los niños arman sus juegos según su tipo y exponen en el orden que terminan.</p> <p>Representación Los niños de forma ordenada mencionan que materiales utilizaron y que armaron.</p> <p>Reflexión Los niños observan cómo quedaron sus trabajos y se manifiestan que no les gustó que dificultades hubo.</p> <p>Transferencia La docente pide a los niños que dibujen lo que más les gustó.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Metacognición ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó jugar con los objetos de los sectores?</p>	
--	--	---	--

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

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

AD= LOGRO DESTACADO A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5
Conozco mi nombre

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

		<p>Motivación: A medida que van viniendo los niños preguntaremos cuál es su nombre y escribimos y conozcamos como solaperas en su pecho.</p> <p>Saberes previos: Dialogamos con los niños planteando las interrogantes como por Ejemplo: ¿Qué observan?, ¿Qué dicen en sus solaperas?, ¿Para qué le puse las solaperas?, ¿Todos tiene Nombre?</p> <p>Problematización: ¿Qué pasaría si no tendrían nombre?</p> <p>BUSQUEDA DE INFORMACION: Cogemos una cartera y sacamos un DNI, la profesora lee todos los datos del DNI.</p> <p>La maestra pregunta a los niños si saben del por qué le pusieron el nombre que tienen, para luego sacar los sobres que enviaron sus padres que contiene del porque pusieron el nombre a su Hijo.</p> <p>TOMA DE DECISIONES: Los niños pregunta a sus padres de cómo se llaman y quien les puso sus nombres</p> <p>Evaluación: ¿Les gusto el trabajo de hoy día? ¿Qué les pareció saber del porque papá o mamá le puso su nombre?</p>	
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p>		<p style="text-align: center;">ASEO - REFRIGERIO - RECREO</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>	<p>Agua Jabón Papel toalla Lonchera Patio</p>

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

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

AD= LOGRO DESTACADO A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

Dramatizamos los que haceres de mamá

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

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

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

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

AD= LOGRO DESTACADO A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7
Elaboramos un regalo a mamá

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

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

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

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

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

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

AD= LOGRO DESTACADO A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

Agrupamos por color

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

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

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

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

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

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

AD= LOGRO DESTACADO A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

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

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

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

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

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

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

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

AD= LOGRO DESTACADO A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10
 “Secuencia de imágenes”

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

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

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

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

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

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

AD= LOGRO DESTACADO A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

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

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

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

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

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

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

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

AD= LOGRO DESTACADO A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

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

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

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

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

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

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

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

AD= LOGRO DESTACADO A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

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

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

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

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

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

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

AD= LOGRO DESTACADO A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** JUGAMOS CON PAPÁ
2. **FECHA:** 14-06-2019
3. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITIRÁ EVALUAR
Personal Social	Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se valora a si mismo ✓ Autorregula sus emociones 	Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos.	Identifica a papá como miembro importante de sus familias.
ENFOQUE TRANSVERSAL		ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

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

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

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

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

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

AD= LOGRO DESTACADO A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15
Implementamos nuestros sectores para desarrollo de la creatividad

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

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	MATERIALES
DESAYUNO	Recepción de los niños con mucho afecto, lavado de manos, desayuno escolar	Alimentos del desayuno escolar
ACTIVIDADES PERMANENTES	Control de cartel de asistencia por los niños, cuadro de responsabilidades, canto rezo.	Cartel de asistencia, Responsabilidades
	PROPÓSITO: Informare a los niños que hoy visitaremos al carpintero para conocer más sobre su trabajo.	
DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	<p style="text-align: center;">VISITAMOS AL CARPINTERO</p> <p>INICIO: Reunimos a los niños en asamblea sentaditos en media luna, les diré a los niños que encontré una de nuestra silla rota y me pareció que podíamos arreglarlo, luego cantare la canción del carpintero, preguntare a los niños ¿Quién es el carpintero? ¿Qué sabemos del carpintero? ¿Alguien conoce algún carpintero? ¿El carpintero podrá arreglar la silla rota? ¿Cómo creen que lo puede arreglar? ¿Les gustaría visitar al carpintero y preguntarle si puede arreglar la silla?</p> <p>DESARROLLO: Previamente en asamblea proponemos nuestras normas de convivencia, preguntare a los niños ¿Qué creen que encontraremos en nuestra visita? Anotamos sus opiniones en la pizarra ¿Cómo debemos ir por la calle? ¿Cómo debe ser</p>	Silla rota Carpintero Papel Crayones

	<p>nuestro comportamiento durante nuestra visita? en la visita los niños observan al carpintero, su trabajo, las herramientas que utiliza y hacen algunas preguntas, de retorno en el aula los niños expresan y llegan a la conclusión de cómo trabaja el carpintero, que herramientas utiliza y si puede arreglar la silla rota del salón, narran la experiencia de su visita, colorean al carpintero.</p> <p>CIERRE: Evaluación</p> <p>Utilizando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? Dialogan en casa sobre la visita.</p> <p>Reflexión: ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>	
--	---	--

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

EVALUACION: FICHA DE OBSERVACIÓN

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

AD= LOGRO DESTACADO A =LOGRADO B =EN PROCESO C= NO LOGRADO