

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



“IMPLEMENTACIÓN DE MATERIALES DE JUEGO EN EL SECTOR DE
CONSTRUCCIÓN PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1090 SEÑOR DE HUANCA LIMAPATA,
ABANCAY 2018”

TESIS

PRESENTADO POR:

BACH. MERLY, CAYLLAHUA PUMA
BACH. MARIA ELENA, QUISPE ORTIZ

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA
INFANCIA.

ABANCAY – PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TESIS

**“IMPLEMENTACIÓN DE MATERIALES DE JUEGO EN EL SECTOR DE
CONSTRUCCIÓN PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN
LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1090 SEÑOR DE HUANCA LIMAPATA,
ABANCAY 2018”**

Presentados por: **BACH. MERLY CAYLLAHUA PUMA** y **BACH. MARIA ELENA
QUISPE ORTIZ**, para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial
Intercultural Bilingüe: Primera y Segunda Infancia.

Sustentado y aprobado el 02 de Julio del 2019 ante el jurado:

Presidente:


Mg. Cesar Eduardo Cuentas Carrera


Primer Miembro:


Lic. Oswaldo Quispe Quispe

Segundo miembro:


Dr. Willie Alvarez Chavez

Asesor:


Dr. Pascual Ayamamani Collanqui

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento especial a nuestro asesor Dr. Pascual Ayamamani Collanqui por la guía y orientación en la elaboración de este trabajo de investigación.

Agradecemos a la Institución Educativa Inicial N° 1090 Señor de Huanca Limapata - Abancay, por habernos permitido hacer posible la realización del presente estudio de investigación.

Finalmente, a la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, a todos los docentes de la Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y Segunda Infancia y en especial a nuestros jurados por compartir con nosotras sus consejos y conocimientos académicos para la obtención del dicho estudio investigado.

Las autoras



DEDICATORIA

Este logro se lo dedico a la persona que más amo, mi hijo Jean Dreik, la razón de que me levante cada día esforzándome por el presente y el mañana, eres mi principal motor.

A mis queridos padres quienes con sus palabras de aliento no me dejaban decaer para seguir adelante, ser perseverante y cumpla con mis sueños.

Cayllahua Puma, Merly

Es mi deseo como sencillo gesto de agradecimiento, dedicarle mi trabajo de grado plasmada en el presente informe, a mis padres Valentina Ortiz y Saturnino Quispe, que han sido un pilar fundamental en mi formación profesional y por brindarme confianza, consejos y recursos para lograr.

Quispe Ortiz, Maria Elena



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
RESUMEN	3
ABSTRACT.....	4
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.1. Descripción del problema.	5
1.2. Enunciado del problema.....	7
1.2.1. Problema general	7
1.2.2. Problemas específicos	7
1.3. Objetivos	8
1.3.1. Objetivo general	8
1.3.1. Objetivos específicos.....	8
1.4. Justificación.....	9
1.5. Delimitación.....	10
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	11
2.1. Antecedentes del estudio.....	11
2.1.1. Antecedentes Internacional.	11
2.1.2. Antecedentes Nacional.	12
2.1.3. Antecedentes Local.	14
2.2. Base teórica	16
2.2.1. Tratados Sobre el Juego del Sector de Construcción	16
2.2.2. Aproximaciones teóricas sobre el pensamiento creativo.....	23
2.2.3. Contribución de juego del sector de construcción en el pensamiento creativo.	31
2.3. Marco conceptual.	32
CAPÍTULO III. DISEÑO METODOLÓGICO	34
3.1. Definición de variables.	34
3.1.1. Definición conceptual de la variable.	34
3.1.2. Definición operacional de la variable.....	34

3.2. Operacionalización de variables	35
3.3. Hipótesis de la investigación.....	37
3.3.1. Hipótesis General	37
3.3.2. Hipótesis Específicos.....	37
3.4. Tipo y diseño de la investigación.....	38
3.5. Población y muestra.	39
3.6. Procedimiento de la experimentación	40
3.7. Material de investigación.	44
3.7.1 Instrumentos de investigación.	44
3.7.2. Diseño de material de investigación.....	45
3.7.3. Validez del instrumento.....	46
3.7.4. Confiabilidad del Instrumento.....	47
CAPÍTULO IV. RESULTADOS	48
4.1. Descripción de los resultados.....	48
4.2. Contrastación de hipótesis.....	59
4.2.1. Hipótesis general	59
4.2.2. Hipótesis específicas	60
4.3. Discusión de resultados.....	65
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	68
5.1. Conclusiones.	68
5.2. Recomendaciones.....	70
REFERENCIAS.....	71
ANEXO	74

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Muestreo no probabilístico	39
Tabla 2 Significado de la Escala de Calificación	45
Tabla 3 Validez de contenido por criterio de expertos sobre el pensamiento creativo.	46
Tabla 4 Categoría de los niveles de validez.....	46
Tabla 5 Nivel de desarrollo de la originalidad en el grupo control y grupo experimental.	48
Tabla 6 Nivel de desarrollo de la imaginación en el grupo control y grupo experimental.....	50
Tabla 7 Nivel de mejora en la resolución de problemas en el grupo control y grupo experimental.....	51
Tabla 8 Nivel de mejora en la organización en el grupo control y grupo experimental.....	53
Tabla 9 Grado de desarrollo de la curiosidad en el grupo control y grupo experimental.....	55
Tabla 10 Nivel de contribución en el desarrollo del pensamiento creativo en grupo experimental.....	57

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de desarrollo de la originalidad en el grupo control y grupo experimental.	49
Figura 2. Nivel de desarrollo de la imaginación en el grupo control y grupo experimental. ..	50
Figura 3. Nivel de mejora en la resolución de problemas en el grupo control y grupo experimental.....	52
Figura 4. Nivel de mejora en la organización en el grupo control y grupo experimental.	54
Figura 5. Grado de desarrollo de la curiosidad en el grupo control y grupo experimental.	56
Figura 6. Nivel de contribución en el desarrollo del pensamiento creativo en grupo experimental.....	58

“IMPLEMENTACIÓN DE MATERIALES DE JUEGO EN EL SECTOR DE CONSTRUCCIÓN PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1090 SEÑOR DE HUANCA LIMAPATA, ABANCA Y 2018”

(Esta publicación está bajo una licencia creative commons)



INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “Implementación de materiales de juego en el sector de construcción para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 señor de Huanca Limapata, Abancay 2018”, tuvo como propósito fundamental desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años, a través de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, considerando que el pensamiento creativo reside en la generación de nuevas ideas y conceptos, que permite romper esquemas tradicionales; por lo que la educación actual debe estar centrada en el desarrollo de esta capacidad.

Los docentes deben tener en cuenta las nuevas estrategias educativas, utilizando los nuevos paradigmas y teniendo la iniciativa de emprender de forma innovadora para que los efectos sean impactantes; proponiendo una educación de calidad con la metodología activa, como Einstein menciona que para obtener resultados diferentes hay que dejar de hacer lo mismo. Dentro de este marco el trabajo se estructura en V capítulos:

En el **capítulo I** se desarrolla el Planteamiento del Problema, donde se presenta la descripción del problema que caracteriza la situación del problema de investigación; seguidamente se exhibe la formulación del problema, los objetivos y la justificación; esta última fundamenta el porqué de la investigación, exponiendo sus razones, por medio del cual podemos demostrar que es necesario e importante el estudio realizado; y finalmente se revela la delimitación del estudio.

En **capítulo II** se construye el Marco Teórico que está constituido por: Antecedentes, en el cual se visualiza estudios anteriores sobre el tema de investigación; seguido por el marco referencial, como parte del sustento teórico de la investigación, basado en las variables de estudio que son el juego del sector de construcción y el pensamiento creativo, y finalmente se elabora el marco conceptual o definición de términos, presentando y conceptualizando las terminologías que corresponden e identifican al estudio.

En el **Capítulo III**, se presenta el encuadre metodológico, el mismo que está compuesto por: la definición y operacionalización de variables, que implica conceptualizar y el descomponer las variables en dimensiones e indicadores, con la finalidad de poder medirlas; las hipótesis de investigación que plantean soluciones tentativas al problema planteado; y más específicamente, se presentan el tipo y diseño de la investigación, población y muestra; el procedimiento o pasos que se siguen durante el proceso de experimentación; seguido del material de investigación, instrumentos, técnicas y el procesamiento de datos.

Mientras tanto, en el **Capítulo IV**, se presentan los resultados del estudio, que comprende la descripción, el análisis e interpretación de los resultados; así también la contratación de hipótesis que demuestra si una hipótesis es falsa o verdadera; discusión de los resultados efectuando un proceso de comparación analítica y crítica de los resultados empíricos, con la reflexión respectiva de los resultados y los planteamientos teóricos.

Finalmente, en el **Capítulo V**, se perfilan las conclusiones y recomendaciones como síntesis del resultado de investigación, como también las referencias bibliográficas y los anexos, como elementos complementarios que a la vez son esenciales de la estructura y sistematización del estudio.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación permitió dar respuesta a las deficiencias del pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, en el cual se planteó como objetivo comprobar el nivel de contribución de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción para el desarrollo del pensamiento creativo; frente a este propósito, se postula el supuesto de contribución relevante de la implementación de materiales de juego en el sector construcción para con el pensamiento creativo en los niños de 5 años, en correspondencia con el problema y los objetivos de estudio.

En cuanto al tipo de estudio, corresponde a la investigación aplicada y en lo referente al diseño es cuasi- experimental de dos grupos: grupo control y grupo experimental, con pre test y post test para ambos grupos. La población muestral es de 34 niños, aula “Patitos solidarios” con 17 niños (grupo control) y aula “Ositos responsables” 17 niños (grupo experimental). El instrumento aplicado es la escala de calificación con la técnica de observación.

Los resultados del grupo control nos muestra que los niños están en un nivel de proceso, en cuanto concierne al desarrollo del pensamiento creativo; mientras tanto, en el grupo experimental nos muestra que los niños incrementaron significativamente su pensamiento creativo, en lo que concierne a dimensiones de originalidad, imaginación, resolución de problemas, organización y curiosidad, gracias a la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.

Palabras claves: Juego, sector de construcción, pensamiento creativo, materiales de juego.

ABSTRACT

The present research work allows you to respond to the deficiencies of the creative thinking in children 5 years of I.E.I. No. 1090 Lord of Huanca Limapata, Abancay 2018, in which arose as objective verify the level of contribution of the implementation of play materials in the construction sector for the development of creative thinking; against this purpose, apply the so-called significant contribution of the implementation of materials of game in the sector of construction for creative thinking in children of 5 years, in correspondence with the problem and the objectives of study.

As regards the type of study, corresponds to the applied research and in relation to the design is quasi-experimental - two groups: group control and experimental group, with pre test and post test for both groups. The sample population is 34 children, classroom "Solidarity with 17 children (control group) ducks" and classroom "responsible for bears' 17 children (experimental group). The instrument applied is the scale of evaluation with observation technique.

The results of the control group shows us that children are at a level of process, insofar as it concerns the development of creative thinking; Meanwhile, in the experimental group shows us that children significantly increased their creative thinking, with regard to dimensions of originality, imagination, problem solving, organization, and curiosity, thanks to the implementation of play in the sector of construction materials.

Keywords: game, industry construction, creative thinking, play materials

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema.

Sabemos que el pensamiento creativo es fundamental e importante en los primeros años de vida del ser humano y es mejor cuando se desarrolla en una edad temprana, considerando que el pensamiento creativo consiste en la generación de nuevas ideas y experiencias; una “capacidad o potencial humano que se forma y se desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos y que predispone a toda persona para poder organizar respuestas o comportamientos originales o novedosos frente a una situación determinada, o problema que debe resolverse dejando de lado soluciones conocidas y buscando alternativas de solución que lleve a nuevos resultados o nuevas producciones” Sánchez (2007).

El pensamiento creativo, radica en pensar distinto, romper con lo establecido y creer con esa ruptura, no vale solamente con tener ingenio como mucha gente cree. Pensar distinto es querer creer que el mundo puede ser construido de otra manera, exactamente como lo concibe un niño cuando está delante de una cartulina blanca. Por su parte la psicóloga Nuria menciona que: “Fomentar el pensamiento creativo en los niños significa y se traduce en crear niños más autónomos, más resilientes y mejores líderes”.

Sin embargo, vemos en nuestro país que la educación aún es dirigida o guiada, basada en imponer demasiadas restricciones y controles en las actividades que el niño realiza, el fuerte control y limitación en las manifestaciones de curiosidad al no poder dejar que el niño explore libremente, sabemos que todas estas acciones no permiten al niño desarrollar sus capacidades de manera autónoma y poder llegar a un pensamiento creativo.

Aunque el Ministerio de Educación planteó como una propuesta pedagógica el juego en los sectores como estrategia educativa de los Centros Educativos de Nivel Inicial, considerando que es una actividad muy importante para los niños que se da de manera libre y espontánea, donde pueden descubrir, construir, imaginar, crear, resolver problemas, etc. Pero esta propuesta aún no se aplica en algunas Instituciones Educativas, evidenciándose que no cuentan con estos espacios y materiales, lo que limita el desarrollo de la capacidad y el pensamiento creativo. Tal es así que, en las prácticas pre profesionales se pudo evidenciar que la I.E.I. N° 1090 “Señor de Huanca” de Limapata-Abancay, no cuenta con suficientes y adecuados materiales para el sector de construcción, menos dispone de materiales contextualizados (acorde a su entorno), que facilite y contribuya al desarrollo de sus capacidades.

Por estas consideraciones, en la presente investigación, se implementó materiales de juego en el sector de construcción que es uno de los sectores más preferidos por los niños, porque contiene una variedad de materiales muy llamativos donde invita al niño a realizar muchas actividades, con el propósito de desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 “Señor de Huanca” Limapata; en esta medida se implementó con materiales de juego relacionados a: materiales de superposición, materiales con sistemas de encastre y materiales con piezas de ajuste con la intención de que haya una variedad de materiales.

Además este planteamiento se efectuó, sabiendo que los estudios recientes alrededor del mundo y en el Perú, han demostrado que los niños que juegan, desarrollan diversas capacidades, habilidades, competencias y obtienen altos logros de aprendizaje, a la vez también se observa que a través del juego los niños son sujetos de acción y no solo de reacción, permitiendo esto al niño desarrollar su autonomía, la sensibilidad de sí mismo, comunicación, iniciativa y una capacidad de quererse así mismo; de modo que aprovechar el juego en el sector de construcción, constituye un potencial y medio ineludible para desarrollar tales cualidades y/o potencialidades en los niños.

De este modo, el juego del sector de construcción, se dispuso como la primera actividad creadora del niño, el primer medio de creación del niño donde la imaginación nace en el juego, implicando la curiosidad, la creatividad, la imaginación, la exploración y la experimentación de sus sentimientos y emociones, ofreciendo un marco excelente donde los niños lograron crear y resolver problemas, en definitiva, ejercitaron ese pensamiento creativo, y a la vez permitiendo desarrollar las cualidades de este pensamiento como: como la fluidez de las ideas, la aptitud para concebir ideas nuevas y ver nuevas relaciones entre las cosas.

1.2. Enunciado del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el nivel de contribución de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018?

1.2.2. Problemas específicos

-¿Cuánto se podrá mejorar el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción?

-¿Cuál es el nivel de desarrollo de la imaginación en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción?

-¿Cuánto generará el desarrollo de la resolución de problemas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción?

-¿Cuánto mejorará el desarrollo de la organización en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción?

-¿Cuánto regenerará el desarrollo de la curiosidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Comprobar el nivel de contribución de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018.

1.3.1. Objetivos específicos

- Demostrar la medida en que se podrá mejorar el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.

- Comprobar el nivel de desarrollo de la imaginación en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.

- Demostrar la medida en que mejorará el desarrollo de la resolución de problemas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.

- Demostrar la medida en que mejorará el desarrollo de la organización en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.

- Comprobar el nivel de desarrollo de la curiosidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.

1.4. Justificación

Si bien el pensamiento creativo es una cualidad que está presente en todos los seres humanos y particularmente en la infancia y niñez; sin embargo, en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 1090 “Señor de Huanca”, se apreciaron dificultades en la disposición del pensamiento creativo, a causa donde muchas veces los docentes no tienen la capacidad de brindar la libertad y oportunidad a los niños para crear, imaginar, explorar, de resolver problemas, etc.; motivo por el cual se desarrolló la presente investigación, que es indispensable para una educación creadora en los niños. Vale decir, se propende que el niño sea el autor de su propia creación, y así lograr niños autónomos, líderes, personas creadoras que aporten a la sociedad y sobre todo capaces de enfrentar las dificultades que se presentaran en su vida diaria. Así, el objeto de la presente investigación, fue desarrollar en los niños la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas como actitudes, habilidades innovadoras para dar mejores soluciones a las situaciones previamente conocidas.

En consecuencia, el estudio desde el punto de vista temático involucra al pensamiento creativo, que comprende las siguientes dimensiones: originalidad, imaginación, resolución de problemas, organización y curiosidad; aspectos que fueron desarrollados en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 “Señor de Huanca” que está ubicado en el barrio Rinconcito Abanquino-Limapata de la provincia de Abancay del departamento de Apurímac. Y la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, tomando en cuenta tres tipos de materiales: materiales de superposición, materiales con sistema de encastre y materiales con sistema de ajuste, todos estos materiales fueron considerados de acuerdo a las necesidades e interés de los niños.

Por lo tanto, el aporte de la investigación es de carácter práctico, en la medida que se implementaron y se desarrollaron juegos en el sector de construcción, conllevando a la exploración y manipulación de distintos materiales para la construcción de objetos novedosos u objetos del contexto, aplicados mediante la programación de actividades y a través de la metodología del juego libre, por consiguiente el juego del sector de construcción se torna como un factor muy importante para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños; y complementariamente el aporte es metodológico, porque se aplicó mediante la Guía del Juego Libre en los Sectores propuesto por el Ministerio de Educación.

Asimismo, este trabajo permitirá a los docentes empoderarse de las distintas teorías del juego del sector de construcción y el pensamiento creativo, brindándoles la oportunidad de reflexionar sobre el valor del juego en el sector construcción incorporando a la práctica docente siguiendo toda la metodología de juego paso a paso, a su vez comprender la importancia del pensamiento creativo y a partir de eso desarrollar diversos aprendizajes; también contribuirá a otras instituciones educativas de la ciudad y la región, a la vez les será útil a otros investigadores como antecedente, guía y orientación para el desarrollo de sus trabajos.

1.5. Delimitación

El presente trabajo de investigación “Implementación de materiales de juego en el sector de construcción para desarrollar el pensamiento creativo”, se realizó en la I.E.I. N°1090 “Señor de Huanca” que está ubicada en el barrio Rinconcito Abanquino - Limapata de la provincia de Abancay del departamento de Apurímac., la experimentación se llevó en los meses de Octubre, Noviembre y Diciembre del año 2018. El grupo etario con que se trabajó es con niños(as) de 5 años de edad.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio.

2.1.1. Antecedentes Internacional.

Calvillo (2013), en su Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada como Pedagoga de la Universidad Rafael Landívar, titulada “*Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del niño*”, desarrollado en Quetzaltenango-Guatemala; cuyo objetivo es establecer la forma en que los rincones de aprendizaje son utilizados por los docentes y si éstos están asociados con el desarrollo de la creatividad del niño. En cuanto concierne a la metodología se tiene: La investigación es de tipo descriptivo, realizado en tres colegios salesianos de la ciudad de Quetzaltenango, considerando una población total de 133 alumnos del nivel pre primario, 6 maestras de educación pre primaria, 3 consejeros escolares o coordinadores y 3 directores técnicos administrativos. En su totalidad son 145 sujetos que participaron en la investigación. Las conclusiones a las que arribó el estudio son:

- El Ministerio de Educación no toma en cuenta a los docentes de los establecimientos educativos del sector privado del nivel pre primario, las capacitaciones constantes que imparten dirigidas a los docentes del estado, así como los talleres, conferencias, seminarios, congresos, diplomados, profesionalización, material didáctico, libros de texto, entre otros, por lo que es escasa o nula y no cuentan con las mismas oportunidades que poseen los docentes de los establecimientos educativos del sector público.

- En cuanto al desempeño que existe entre el desarrollo de la creatividad y la edad cronológica del niño, se comprobó que pueden ser creativos tanto niños y niñas de diferentes edades. La edad no es un factor que determine el desarrollo de la creatividad en los niños ya que dependerá de la estimulación oportuna que el niño haya recibido.
- En este estudio se comparó en qué grado del nivel pre primario de los tres colegios salesianos, funciona mejor la técnica de los rincones de aprendizaje, por lo que se comprobó que es kínder del colegio salesiano María Auxiliadora el que se favorece más por ser una docente creativa.
- El rincón de aprendizaje más utilizado por el docente del nivel pre primario es el del pensamiento lógico donde se trabaja el área de destrezas de aprendizaje a pesar que su material es escaso dentro del aula. Existen los rincones de aprendizaje sin embargo, el docente no utiliza las técnicas apropiadas.
- Los docentes estimulan poco la creatividad en el niño y lo hacen por medio del dibujo, el canto, el baile, el juego, las dinámicas y las rondas, aspectos fundamentales para desarrollar la creatividad, que se caracteriza el niño entre todos por seguir instrucciones, responde a lo que viene, por sus expresiones verbales brillantes, socializar, estar de buen humor al mismo tiempo que se divierten ambos.

2.1.2. Antecedentes Nacional.

Cuba & Palpa (2015) en su tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, titulado “*La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*”, desarrollado en Lima; cuyo objetivo es determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad. En cuanto concierne a la metodología; es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación.

Luego del análisis de los resultados se concluyó que:

- Primera: Existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.
- Segunda: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de santa clara.
- Tercera: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.
- Cuarta: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.
- Quinta: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de sensibilidad ante los problemas en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Otero (2015) en su tesis para optar el grado de Magíster de la Universidad Peruana Cayetano Heredia, titulado *“El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao”*, desarrollado en Lima; cuyo objetivo es determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales. En cuanto corresponde a la metodología, es de tipo cuantitativo, de nivel correlacional y diseño descriptivo correlacional transversal; la muestra estuvo conformada por 75 estudiantes.

Las conclusiones a las que arribó el estudio son:

- Se identificó que el 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable en el juego libre en los sectores.
- Se identificó que el 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable de las habilidades comunicativas orales.
- Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$.
- Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de escuchar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$.

- Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$.
- Como hallazgo complementario se identificó que el 28% de los estudiantes presentan un nivel desfavorable durante el momento de la planificación, por lo cual las situaciones de juego se han hecho rutinarias y esquematizadas.

2.1.3. Antecedentes Local.

Barazorda, Bazán, Chávez, Gomes & Quispe (2009) en su tesis para optar el título Profesional de Profesor del Instituto Superior Pedagógico la Salle, titulado “*El juego como estrategia para el desarrollo de las capacidades lógico matemáticas en la I.E. N° 54009 Villa Gloria, Abancay - Apurímac*”. En cuanto concierne a la metodología: Es de enfoque cuantitativo con un método experimental y diseño cuasi experimental. Luego del análisis de los resultados se concluyó que:

- Los juegos educativos aplicados de manera sistemática mejoran el desarrollo de las capacidades lógico matemáticas en los niños y niñas de educación primaria; puesto que demuestran capacidades de comunicación matemática, razonamiento, demostración y resolución de problemas en el proceso de aprendizaje del área.
- Los juegos educativos desarrollan significativamente la capacidad de comunicación matemática porque los niños y niñas comprenden e interpretan diagramas, gráficos y expresiones simbólicas, que evidencia las relaciones entre conceptos y variables matemáticas para darle significado, comunica argumentos y conocimientos, aplican la matemática a situaciones problemáticas reales.
- El juego es una necesidad que ayuda a que los niños desarrollen la capacidad de razonamiento y demostración puesto que conlleva al niño a razonar y pensar analíticamente demostrando y explicando los procesos empleados tanto en situaciones del mundo real como en situaciones abstractas.

- El juego desarrolla la capacidad de resolución de problemas porque permite que el niño observe, analice, organice datos, formule hipótesis, reflexione, experimente, empleando diversas estrategias utilizadas al resolver el problema; es decir, valora tanto los procesos como los resultados.

Camacho, Damián, Garfias, Palomino & Loayza (2003) en su tesis para optar el título Profesional de Profesor del Instituto Superior Pedagógico la Salle, titulado “*El juego y el desarrollo de la inteligencia espacial, Abancay - Apurímac*”. El presente trabajo de investigación pedagógica es de tipo experimental con un diseño cuasi experimental se llevó a cabo con el propósito de contribuir a la calidad educativa y coadyuvar en el desarrollo de la inteligencia espacial. Luego del análisis de los resultados se concluyó que:

- Los juegos son la manera más creativa para adquirir, desarrollar, potenciar o mejorar las habilidades sociales que poseen los niños y niñas.
- Los juegos intencionados para ser aplicadas en el aula mixta, son un medio que nos permiten desarrollar una integración paulatina y fortalecida entre niños y niñas para mejorar sus interacciones sociales, por ende sus habilidades sociales.
- El desarrollo de habilidades sociales ayuda a niños y niñas a desenvolverse espontáneamente con naturalidad el cual se traduce en capacidades solidarias, empáticas y de liderazgo, resultados que podemos observar en las tablas y gráficos.
- Las habilidades sociales son un componente principal de las relaciones sociales, clave que determinan en gran medida la calidad de vida del individuo para mantener relaciones interpersonales.
- Las habilidades sociales son capacidades que se van adquiriendo a lo largo del transcurso de nuestras vidas, ya que no nacemos sabiendo, sino que vamos aprendiendo continuamente.

2.2. Base teórica

2.2.1. Tratados Sobre el Juego del Sector de Construcción

En relación al juego de construcción, existen diversas **definiciones**, que presentan coincidencias y contrastes; como lo señalado por Requena & Sainz (2009), que “El juego de construcción es una actividad que realiza el niño libremente, cuando le proporcionas el material oportuno, a través de la manipulación de estos objetos desarrolla capacidades cognitivas, lingüísticas y sociales” (pág. 166). Por su parte Sarlé (2011) conceptualiza como “Un espacio en donde prima la exploración y la búsqueda por dominar las posibilidades combinatorias que tienen los objetos” (pág. 46). Mientras que Frisancho (2006) define como “la manipulación de objetos con el propósito de construir o crear algo, en este juego el niño tiene una meta que requiere la transformación de los objetos en una nueva configuración”.

Tomando en cuenta las aportaciones de los autores mencionados, se concibe que el juego de construcción como una actividad orientada a la obtención de un producto real, al cual se le asigna significados a partir de las representaciones externas. Es decir los niños empiezan a construir con materiales que están a su alcance como pedazos de madera, cartones, bloques, etc. creando escenarios imaginativos incorporando personajes como muñequitos, animales y vehículos, desarrollando sus destrezas sensitivas, motrices, el aumento de la capacidad de reconocimiento y recuerdo de elementos”.

Como se podrá apreciar, el juego en el sector construcción se constituye como un proceso educativo de vital **importancia**, toda vez que propicia el desarrollo de la creatividad.

Con este tipo de juegos los niños aprenden muchísimas cualidades y conceptos que serán vitales para su desarrollo; por lo mismo, es necesario recurrir a autores que resaltan la importancia del juego de construcción, como Carmen & Claudia (2016), señalan dos importancias fundamentales:

Permite jugar sin límites y manipular el entorno a su antojo (haciendo grandes construcciones o muy pequeñas, integrándolas en su juego simbólico o no), lo que da mucha fuerza a su imaginación. Es un juego que les aporta siempre gran satisfacción y una sensación de logro que alimenta su autoconfianza y autonomía.

Por su parte Sarlé (2011), señala “El juego de construcción le permite al niño “poner fuera de sí” sus ideas y confrontar lo que ve con su intención. De este modo, puede modificar su obra a fin de que se ajuste cada vez más a lo pensado o anticipado” (pág. 47).

Sin embargo, Sarlé, Rodríguez Sáenz, & Rodríguez (2014), considera que el juego de construcción “Permite desarrollar conductas flexibles y variables. Los niños cuentan con la posibilidad de explorar las diferentes propiedades combinatorias que tienen sus acciones sobre los objetos y resolver así los problemas que se le presentan de una manera más creativa y eficaz” (pág. 19).

Considerando las importancias antes mencionadas se puede señalar que el juego de construcción permite que el niño desarrolle su potencialidad imaginativa y su creatividad en el momento de interactuar con los objetos y la vez plasmar a todos los proyectos que tiene en mente, logrando construcciones novedosas.

Las **Características** del juego de construcción, permite identificar y distinguirse de otros sectores de juego, puesto que tiene que ver fundamentalmente con la manipulación de materiales con las cuales crea un nuevo objeto o escenario; al respecto Sarlé (2011) presenta dos características: “El juego de construcción atraviesa todas las edades” (pág. 46). Y “No sólo el tipo de material orienta la acción, sino también la consigna que el maestro da al momento de iniciar el juego o el tipo de objetos disponibles que complementan la construcción” (pág. 51).

Estas características que propone Sarlé sobre el juego de construcción es de suma importancia ya que abarca todas las etapas del ser humano y sobre todo en la infancia, sin ir muy lejos en la actualidad en algunas instituciones educativas las docentes no brindan materiales pertinentes, ni el espacio adecuado y mucho menos el tiempo determinado, ya que esto dificulta en el desarrollo de las distintas capacidades del niño.

Basándose en las experiencias durante las prácticas pre profesionales y analizando algunos estudios, se enumera otras características importantes relacionadas a la antes mencionadas que son:

- Los diseños de los objetos para construir tienen por esencia facilitar procesos, como la atención, la memoria, el razonamiento, la creatividad, etc.
- Generan un tipo de juego que escapa a las clasificaciones evolutivas y atraviesan la vida humana.

- Estos objetos están presentes en las salas de jardín desde el momento de su fundación.
- Jugar a construir puede significar tanto amontonar objetos como disponerlos de tal forma que el resultado sea un producto armonioso y ordenado conforme a una meta anticipada en la mente del jugador.

También se comprende indicar lo que **caracteriza** al juego de construcción, según Sarlé (2008) menciona en los siguientes puntos:

- El tipo de acción, el juego permite el despliegue de su fantasía y la creación de una situación imaginada. Por las características que asume los materiales, construir es muy diferente de modelar. Modelar y construir son acciones que involucran el espacio tridimensional, pero en el caso de los bloques el niño necesita adecuar su acción al material y tiene el límite que este le ofrece.
- Los materiales del juego del sector de construcción se difieren en función de su tamaño, cantidad, calidad del material y diseño, de acuerdo a esto podemos distinguir tres tipos de objetos: Bloques, Juegos con sistemas de encastrados y Juegos con piezas para unir.
- La consigna que acompaña la propuesta, en la cual nos interesa diferenciar 3 tipos de acción: Jugar a construir, los niños tienen los materiales para construir, pero ningún otro que “oriente” el tipo de construcción a realizar, Jugar a construir para utilizar lo construido junto con otros objetos que acompañan el juego y Jugar a construir a partir de una consigna dada por el maestro.

Del mismo modo el juego de construcción tiene múltiples **beneficios**, que favorecen en el desarrollo de diversas capacidades de los niños; por lo cual para conocer y tener mayor sustento sobre estos beneficios del juego de construcción, se vio necesario analizar propuestas de algunos autores, como Tarrés (2016) menciona los siguientes beneficios:

- Desarrolla la coordinación óculo-manual, las habilidades visoespaciales y viso perceptivas.
- Estimula las funciones cerebrales ejecutivas de organización.
- Fomenta la atención y la concentración.

- Enriquece la expresión oral gracias al aumento del vocabulario que se utiliza en el juego compartido.
- Desarrolla la imaginación y creatividad.
- Promueve el razonamiento cognitivo.
- Los niños y niñas adoptan diferentes roles o papeles.
- Fomenta valores como la cooperación y la colaboración y por último fomenta el desarrollo de una buena autoestima y el auto concepto.

Por su parte (Sarlé y Rosas, 2005) citado en Sarlé (2011, pág. 46) señalan que el juego de construcción facilita:

- Aprendizajes de aspectos vinculados con las ciencias físicas (equilibrio, relación de los objetos con el espacio, propiedades de volumen, peso, medida).
- La representación simbólica en el armado de escenarios dramáticos.
- Los lenguajes artísticos, por la disposición armónica de las piezas y su vinculación con la escultura y las producciones tridimensionales.
- La interacción verbal en el transcurso del juego y la anticipación de metas, etc.

Y en cuanto al armar, combinar, montar, y construir en el juego de construcción se siguen los **Tipos de Modelos o Imágenes** del juego de construcción, según los estudios de Sarlé, Rodríguez Sáenz, & Rodríguez (2014, pág. 21) consideran tres tipos:

- Modelos del mundo real: Las casas, los puentes, los caminos y los túneles que conocemos porque los hemos visitado, recorrido o simplemente observado en ilustraciones, películas o fotos.
- Modelos “reglados” que a modo de instructivo nos indican cómo deben combinarse ciertas piezas para alcanzar un producto específico. Pensemos en el caso del aeromodelismo o las instrucciones de algunas cajas de Lego.
- Modelos “mentales” propios del sujeto que inventa artefactos siguiendo sus propias ideas y explicaciones de cómo son o podrían ser las cosas; un modo de operar más cercano a la escultura y el arte.

Asimismo, el juego de construcción tiene **aspectos** importantes y fundamentales en la incorporación en el jardín de infantes, como señalan Sarlé , Rodríguez Sáenz, & Rodríguez (2010, pág. 18) tres aspectos importantes:

- Está ligado al tipo de conocimiento que promueve, como al aprendizaje asociado con la indagación del ambiente natural, social y tecnológico dentro de ello el reconocimiento de los objetos que están contruidos con distintos materiales, los materiales de acuerdo con sus características resultan más adecuados para construir ciertos objetos que otros y que los materiales pueden experimentar distintos tipos de cambios. A la vez también promueve aprendizajes ligados al desarrollo motor, aprendizajes que permiten descubrir, diferenciar, construir y aprendizajes relacionados con diversos aspectos del desarrollo lógico conceptual.
- La importancia que tiene el objeto que se emplea para construir. En el salón del nivel inicial los objetos para construir suelen disponerse en el sector de construcción y todos estos materiales deben estar inspirados en las construcciones y las utilidades que le darán los niños. El juego de construcción varía según el tipo de material que se ofrece como:
 - **Los materiales de superposición** (bloques de madera, cajas, rampas, etc.) se utilizan para construir escenarios sobre superficies amplias (en sentido vertical como las torres, u horizontal, como los caminos). Difícilmente estas construcciones pueden ser trasladadas de un lugar a otro.
 - **Los materiales con sistemas de encastre** permiten realizar construcciones sólidas en las que el transporte depende del tamaño de la construcción.
 - **Los materiales con piezas de ajuste (tipo Mekano)** son difíciles de encontrar en las salas de Educación Inicial. Sin embargo, la combinación de masa para modelar, arcilla o trozos pequeños de “tecno por” (como pieza de unión) con escarbadientes o palitos, permite generar diverso tipo de estructuras en donde las formas abiertas y cerradas atrapan la imaginación de los niños pequeños.
- Tratar de mostrar cómo las consignas que dan origen al juego o los materiales que lo acompañan pueden modificar, enriquecer o diversificar las construcciones. También guardan relación con la edad de los niños, la experiencia con el material y la cantidad de objetos disponibles.

Por otro lado, **la mediación del maestro en el juego** es importante ya que en la hora del juego libre en el sector de construcción, resulta interesante tener en cuenta que cuanto más pequeños son los niños y menos experiencia tienen con el material, más sencilla debería ser la consigna del maestro al momento de iniciar el juego, ya que los niños necesitan tiempo para conocer el material y descubrir las posibles de combinación y alcanzar el objetivo deseado. En síntesis, ¿qué hace el maestro en los juegos de construcción? según las aportaciones de Sarlé (2011, pág. 52) el maestro:

- Selecciona los materiales a ofrecer de modo que: respondan a las exigencias de la propuesta; haya cantidad suficiente como para potenciar las posibilidades de juego de los niños.
- Organiza el espacio de manera adecuada para cada propuesta: considera el tamaño de los materiales y define el espacio requerido de modo que no se obstaculicen las construcciones y brinde la posibilidad de mantener las construcciones por un período de tiempo si es que esto fuera necesario; facilita que cada niño cuente con espacio suficiente como para desarrollar la construcción en la que trabajará y tenga a disposición las piezas que utilizará.
- Dispone de un período de tiempo prolongado: posibilita un momento de exploración (que no necesariamente es considerado juego por los niños) y un buen período de tiempo para la construcción en sí misma.
- Colabora con los niños durante el desarrollo: aporta ideas, ofrece soluciones, problematiza situaciones, socializa logros y producciones; genera situaciones de reflexión acerca de las propiedades de los materiales, cuidando que esto no invada el carácter lúdico de la situación.

Por su parte en la guía de la hora del juego libre en los sectores propuesto por el Ministerio de Educación (MINEDU) “El rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición “no-directiva” y acoger los juegos que desarrollen los niños, esto significa que en este momento tú no diriges la actividad, el niño decide con autonomía qué, cómo y con quién va a jugar, asimismo también decide el tema, la forma y los compañeros lo cual permitirá que el juego del niño sea realmente libre, acorde a su nivel de desarrollo y a los temas que le interesan o inquietan; muestra su personalidad y presenta sus formas de resolver problemas”. MINEDU (2009, pág. 67)

Apreciando estas dos propuestas, se puede señalar que el acompañamiento del docente es de suma importancia durante el desarrollo de esta actividad permitiendo tener una amplia visión sobre las acciones que realizan los niños y a la vez viendo esa posibilidad de acompañar en los distintos logros que tienen durante los primeros años de vida.

La **Secuencia metodológica** del juego libre en los sectores / de construcción, permite la implementación con éxito y la correcta aplicación, ya que esta actividad tiene una duración de 60 minutos, y se desarrolla de preferencia en el aula o patio de la institución educativa, según MINEDU (2009, pág. 49) las secuencias metodológicas son:

Planificación: Es el momento en que los niños y la docente se reúnen por un lapso de 10 minutos y conversan sobre tres aspectos: La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar, establecen o recuerdan las normas de convivencia para el desarrollo del juego libre, los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. Por ejemplo: “Quiero jugar a hacer puentes con los carros”, “yo quisiera jugar hoy día con José”.

Organización: Es el momento en que los niños se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. Para que haya un poco más de orden en el aula la docente junto con los niños deben de elaborar carteles con sus respectivos nombres de cada sector y colocarlas a cada sector y que cada niño(a) colocara su nombre donde desee jugar.

Ejecución o desarrollo: En este momento en que los niños ya empiezan a desarrollar su juego libre en los diferentes sectores, en este momento se puede ver que en cada juego que realizan los niños y niñas se dan las negociaciones con otros niños; por ejemplo en el sector del hogar eligen sobre quien será “la mamá”, quién será el hijito(a), así como también los juguetes que cada uno usará, etc.

Orden: Es el momento donde se anuncia el cierre del juego. La maestra anuncia el cierre del juego con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo o juego y comiencen a ordenar y guardar los juguetes en su lugar.

Socialización: Es el momento de socialización sobre las actividades realizadas durante el juego libre. Este momento consiste en que los niños y niñas se sientan en un semicírculo, donde verbalizan con la docente y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y que pasó en el transcurso del juego.

Representación: Es el momento donde se representa o se expresa la actividad realizada durante el juego libre. La docente les da la oportunidad a los niños y niñas para que puedan expresar las actividades que realizaron, cada niño y niña podrá representar de manera autónoma la actividad que realizó, a través del dibujo, pintura o modelado.

2.2.2. Aproximaciones teóricas sobre el pensamiento creativo.

El pensamiento creativo está definido por muchos autores, lo cual se nombró autores que son más convenientes e interesantes de acorde al tema requerido; pero antes de mencionar, primero se apreció definir **el pensamiento**; según Sánchez (2007) “El pensamiento, para la psicología, es una compleja actividad psíquica o mental” (pág. 11). Es la Capacidad que tienen las personas de formar ideas y representaciones de la realidad en su mente, relacionando unas con otras. El pensamiento es el producto de la mente en el acto de pensar, es decir, las construcciones mentales elaboradas fruto de la actividad del cerebro. Del mismo modo, el pensamiento es cognitivo pero se infiere de la conducta, donde ocurre interiormente, en la mente o el sistema cognitivo, y debe ser inferido indirectamente. Como también desde otra perspectiva el pensamiento es dirigido y tiene como resultado la resolución de problemas o se dirige hacia una solución. (Mayer, 1986, pág. 21).

Definición del pensamiento creativo, según Sánchez (2007) “Es el comportamiento novedoso de cada persona, es una capacidad o potencial humano que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos y que predisponen a toda persona para organizar respuestas o comportamientos originales o novedosos frente a una situación determinada, o problema que debe resolverse, dejando de lado soluciones conocidas y buscando alternativas de solución que lleve a nuevos resultados o nuevas producciones”. Asimismo menciona “La educación y el aprendizaje cumplen una función muy importante en la promoción del pensamiento creativo en el escolar” (pág. 44). Según López (2005) “El pensamiento creativo, es el niño que se aventura a caminar hacia lo desconocido” (pág. 25).

El pensamiento creativo engloba muchos aspectos importantes bajo un mismo concepto, por ende se llegó estar de acuerdo con Sánchez y López, donde el pensamiento creativo manifiesta una capacidad potencial que es capaz de organizar respuestas, resolver problemas, traer nuevos resultados o ideas, es el comportamiento novedoso de una persona. Todos los seres humanos tenemos creatividad, pero no todos adquirimos el mismo nivel o modalidad. Entonces, para poder desarrollar el pensamiento creativo es importante la estimulación en los Centros Educativos, y el papel fundamental de los docentes es promover el pensamiento creativo en los juegos libres de los distintos sectores, en sesiones y talleres de aprendizajes, e incluso en los momentos literarios, etc. Y aclarando lo que dice López que el niño se encamina hacia lo desconocido, podemos decir que se guía solamente por su ansia de encontrar una o muchas respuestas a las interrogantes que van naciendo de la relación que tiene con su entorno, del contacto con los objetos y del mundo; para luego descubrir, y apropiarse haciéndole significativo.

Las **características** del pensamiento creativo, según (Torrance , D. Demos , & Curtis Goman, 1976) señalan dos características importantes:

- Es un pensamiento autónomo, es decir, no fortuito, ni controlado por determinado esquema fijo o agente exterior, sino totalmente auto-dirigido.
- Es un pensamiento orientado hacia la producción de una nueva forma – nueva, en el sentido de que el pensador consciente de dicha forma, antes de iniciar esta peculiar línea de pensar.

Por su parte Obradors (2007) caracteriza al pensamiento creativo de la siguiente manera: Por el planteamiento de problemas y la implantación de nuevas reglas” (pág. 101).

Al conocer las características del pensamiento creativo antes mencionados se llegó a la conclusión, de concretizar que el ser humano tiene una mezcla de habilidades y capacidades, que tiene la visión de pensar en grande y esto va de la mano con la responsabilidad propia y de los demás, ser escuchado y saber escuchar, respetando los modos de pensar de cada persona. Todo esto se debe tomar en cuenta desde los primeros años de vida.

Las Características que promueven el desarrollo creativo en los niños, permite denotar los principios de la enseñanza creativa, que resumen las características a considerarse en una educación promotora del desarrollo creativo en el niño, como menciona (Logan & Logan, 1980, pág. 48) de la siguiente manera:

- Es de naturaleza flexible: Está en función de la singularidad de los alumnos, y estructurada de acuerdo con las diferentes capacidades, intereses e historiales sociales de los niños.
- Requiere métodos de enseñanza indirecta: Requiere del arte de deducir, preguntar, sugerir, proporcionar pistas, indicar alternativas e integrar. Estimula las capacidades asociativas, pone en movimiento las operaciones connotativas y fomenta el pensamiento creativo.
- Es imaginativa.
- Fomenta la combinación de materiales e ideas: Debe ofrecer oportunidad de combinar actos y pensamiento, la experiencia y la creación, el aprendizaje y la experimentación; ello es esencial si se quiere que los niños desarrollen al máximo su potencial.
- Favorece la relación: Que implica una interacción en la que intervienen el profesor, el alumno, el tema y una experiencia o actividad de aprendizaje particular.
- Es de naturaleza integradora.
- Refuerza la autodirección: El maestro sólo guía el aprendizaje, pero es el niño quien aprende.
- Implica autovaloración.
- Comporta riesgos, pero aporta recompensas: El aprendizaje implica autorrealización.

En este ámbito el papel del docente es fundamental, ya que es él quien reconoce, estimula y recompensa el talento creativo del alumno, donde debe prevalecer en todo momento el espíritu creativo y original del docente, que promueva e incentive el crear, inventar, imaginar e interrogar; en el individuo talentoso, su capacidad intelectual superior y sus capacidades especiales le permiten obtener logros en diversos campos; la valoración de estos debe integrar factores personales, familiares, educativos, socioeconómicos, ambientales, culturales, entre otros que intervienen en el desarrollo de sus potencialidades y en la obtención de un rendimiento con excelencia.

En el nivel inicial, jugar con los colores, las formas, los tamaños, las palabras, las diversas manifestaciones corporales, etc. Ubica a los niños en el inicio de la imaginación creadora. A partir de lo que ve, manipula, escucha y hace, y de las experiencias que lo proveen en su entorno social y cultural, el niño constituye los primeros puntos de apoyo para su futura creación. Es en este proceso de ir dejando sus propias huellas en los objetos que crea en el que también se reestructura su propio pensamiento. (Burgos, 2015, pág. 43)

De los estudios realizados de los autores y desde el punto de vista, **se consideró 5 dimensiones** del pensamiento creativo, que son elementales en el desarrollo de los niños. A continuación se detalla de la siguiente manera:

- **Originalidad**, según Sánchez (2007) “Es la característica más importante que define a la persona creativa por la cual logra inventar o producir una respuesta nueva o respuesta única” (pág. 54). Por su parte Trigo (1999) menciona “Es el indicador más característico, que conjuga e integra muy bien el término de innovación; donde posee el rasgo inconfundible de lo único, de lo irreplicable. (pág. 36). Mientras tanto, Dadamia (2001) dice “La originalidad es la expresión del apropiada riqueza personal, permite romper con las costumbres tradicionales, es constructiva y contribuye al progreso de la sociedad” (pág. 146). Tomando los alcances de los autores mencionados, sería magnífico que el sistema educativo permitiera al estudiante ir más allá de lo ordinario, permitir que el estudiante trascienda, que sea original, que sea un innovador en las tareas. Al no acceder lo anterior se le está cortando el pensamiento creativo y la creatividad, pero como siempre hay que respetar las reglas del juego y todo está limitado.

- **Imaginación**, como Dadamia (2001) señala que “Es una de las capacidades más preciosas del ser humano. La ejercitación de esta capacidad es necesaria para el desarrollo integral del ser humano; durante las primeras fases del desarrollo humano, la imaginación se desarrolla en toda su plenitud” (pág. 159). Por tanto se puede decir que los niños cuentan con una disposición natural para imaginar y crear cosas. El proceso de la imaginación es una extensión y refinamiento de la función simbólica en el niño, es un proceso muy complejo que requiere contar con habilidades mentales. Habilidades que ya posee un niño y que son parte de su naturaleza. La imaginación es la clave de la creatividad y del pensamiento creativo. Podemos despertar el genio que tenemos en nosotros y establecer una vida mejor y exitosa.
- **Resolución de problemas**, conocido también como flexibilidad del pensamiento; según Sánchez (2007) conceptualiza que “la persona sabe adaptarse a las circunstancias del momento, permitiendo la opinión y juicio de otros, es tolerante y sabe adecuarse, aceptar el planteamiento y la forma de pensar de otras personas para buscar una solución diferente” (pág. 56). Y como (Guilford, 2012) Psicólogo estadounidense, conocido por sus estudios sobre la inteligencia, en su artículo Guilford y su Pensamiento Creativo, menciona “la sensibilidad denota la capacidad que poseen las personas creativas para descubrir diferencias, dificultades e imperfecciones, dándose cuenta de los que debe hacerse” ejemplo; se le presentan a los niños dos imágenes similares y se le pide que encuentre las diferencias. Si el niño es capaz de encontrar todas las diferencias en un determinado tiempo, esto quiere decir que el niño posee sensibilidad a los problemas. Mientras tanto De Bono (1994) “Constituye un área tradicional de utilización del pensamiento creativo. Si los procedimientos estándar no ofrecen una solución, hay que usar el pensamiento creativo. Y aunque el procedimiento corriente pueda brindar esa solución, siempre tiene sentido aplicar el pensamiento creativo con el propósito de encontrar otra mejor”.
- **La curiosidad**, como señala Sanchez Carlessi (2007) “Es el interés constante por conocer analíticamente, el deseo de querer saber más allá de lo que observa. El niño es curioso por naturaleza, este deseo de conocer más, se manifiesta en unos con mayor interés que otros” (pág. 45).

Por otro lado la curiosidad es considerada como “la capacidad de admirarse y de asombrarse, de extrañarse, de la insatisfacción ante la propia comprensión de los fenómenos y un deseo de búsqueda, de saber más; implica inquietud intelectual, crítica, hacer preguntas, plantear problemas para tratar de penetrar más al fondo en las cosas, con el objetivo de comprenderlas y manejarlas mejor. La curiosidad natural del niño, es el móvil que le conduce a su deseo de saber; dándole oportunidad de que observe con la percepción abierta toda la realidad que le rodea, cuando un niño se enfrenta a una situación nueva su único deseo es conocer todo, desarmar todo, ver lo que hay dentro, compartir y confrontar sus hallazgos, sorprenderse y admirarse ante lo nuevo”. Dadamia (2001, pág. 154)

Basándose en los autores señalados, esta dimensión se caracteriza por un interés por las experiencias y las cosas, como la capacidad de encontrar, explorar y descubrir. Además, también la curiosidad se puede explicar a partir de tres elementos: la búsqueda de la novedad, el deseo de ampliar el conocimiento y por último la acción que envuelve lo cognitivo, emotivo y conductual.

- **Organización**, tal como señala Sánchez (2007) “Es una característica por la cual la persona creativa se esfuerza por integrar los diversos elementos de una situación o problema para darle una estructura y comprenderla” (pág. 57). Por ejemplo aquí el niño creativo siempre trata de darle sentido al guardado de los materiales de juego en su lugar, al clasificarlos según su criterio, al mantener orden y silencio en las actividades que realiza, etc.

Llegando a definir las dimensiones del pensamiento creativo por los autores, se determina que son importantes para el desarrollo de los niños, permitiendo a expresarse por sí mismo, desarrollando su pensamiento abstracto y también favoreciendo la resolución de problemas, así como, la relación con su entorno a lo largo de su vida. Si bien es cierto en los últimos años el pensamiento creativo y/o creatividad de los niños se ha ido perdiendo, probablemente por el uso de las nuevas tecnologías, ya que, actualmente los niños pasan más tiempo en los celulares, TV, Tablet, o aparatos similares; dedicándose así poco tiempo al juego libre, dejando volar su imaginación, inventar juegos de actividades únicas y originales.

Por otro lado, se considera cuatro **Factores** que intervienen en el desarrollo del pensamiento creativo, que se detalla de la siguiente manera:

1. Factores cognitivos: Según Waisburd (2009) “Son aquellos que se refieren a la recepción de la información que la persona recibe, la elabora” (pág. 4). Los factores cognitivos influyen en la personalidad, el término cognición hace referencia a procesos de pensamiento. Rodríguez, citado en (Velasco Tapia, pág. 17) en su artículo Desarrollo del Pensamiento Creativo, menciona algunas características cognoscitivas que son:
 - Fineza de percepción. “El sujeto es buen observador y sabe captar al mismo tiempo los detalles y las situaciones globales”. La persona tiene la capacidad de recibir información externa a través de sus sentidos y combinarla con sus experiencias y conocimientos pasados. Que percibe el mundo y juega con las posibilidades para poder satisfacer sus necesidades tanto físicas y emocionales.
 - Capacidad intuitiva. La intuición es una especie de percepción completa, íntima e instantánea de realidades complejas.
 - Imaginación. Elabora y remodela los materiales que ingresaron a la psique a través de la percepción sensorial, pero no se trata de que la imaginación que vuela loca sino de la imaginación que vuela y aterriza.
 - Capacidad crítica. Permite distinguir entre la información y la fuente de ésta. Es el polo opuesto del conformismo intelectual que con fuerza de un hábito inveterado tiende a averiguar cuál es la autoridad social del emisor y por principio se somete a ella. Paradójicamente, esta actitud crítica casa muy bien con la receptividad de nuevas ideas y con la humildad intelectual.
 - Curiosidad intelectual. Las personas creativas viven en constante cuestionamiento. Uno de los tantos parecidos entre el genio y el niño es que ambos tienen en alto la capacidad de asombrarse y de preguntar una y mil veces: ¿por qué?
2. Factores afectivos: Son emociones más poderosas, que dirigen los pensamientos a la persona y al mundo, todos los procesos creativos se nutren de las emociones, estas pueden provocar movimientos o bloquear los procesos, así como crear de forma positiva, constructiva o de forma negativa y destructiva. (Waisburd, 2009, pág. 5).

Las características afectivas según Rodríguez, citado en (Velasco Tapia, pág. 17) detallan de la siguiente manera:

- Soltura, libertad. El creador de buena categoría conserva algo de niño: el sentido lúdico de la vida.
 - Pasión. Para ser creador hay que ser capaz de entusiasmarse, comprometerse y luchar.
 - Audacia. Es la capacidad de afrontar los riesgos.
 - Profundidad. Es la facilidad para ir más allá de la superficie y sumirse en profundas reflexiones.
3. Factores volitivos: Es el acto de la voluntad o la acción voluntaria que hace referencia al fenómeno realizado por la intervención de la voluntad. Y según Rodríguez, citado en (Velasco Tapia, pág. 17) las características de los factores volitivos lo menciona de la siguiente manera:
- Tenacidad, implica constancia, esfuerzo, disciplina, trabajo y lucha.
 - Tolerancia a la frustración, el hombre creativo debe saber resistir la ambigüedad y la indefinición; debe saber vivir en tensión, porque el material que maneja es ambiguo, evasivo e imprevisible.
 - Capacidad de decisión, la misma naturaleza de los problemas creativos exige saber moverse y definirse en condiciones de incertidumbre, oscuridad y riesgos.

El pensamiento creativo en las etapas del desarrollo humano, según Piaget citado en (Sanchez Carlessi, 2007, págs. 85 - 89), hay cuatro etapas claramente diferenciadas del desarrollo cognitivo humano que son:

- La creatividad en la etapa de la inteligencia sensorio motriz (0 a 2 años). Se presenta desde el momento que el niño es capaz de responder a su medio en forma activa, con nuevas conductas ya sea manipulatorias y/o de transformación. En estos primeros años de vida del ser humano es clave desarrollar el pensamiento creativo a través de las actividades exploratorias, manipulatorias y experimentales del niño.
- La creatividad en la etapa pre-operacional (2 a 7 años). Se inicia con la aparición gradual del lenguaje y la función simbólica y define dos sub – etapas: *Sub – etapa del pensamiento simbólico (se da entre los 2 a 4 años)*. La función simbólica y representativa marca el punto de referencia básico para el desarrollo del pensamiento creativo.

Es aquí donde comienzan a trazar sus primeras gráficas y representaciones, inventando sus propias formas y posiciones de una manera única, que son autores de su propio aprendizaje. *Sub – etapa del pensamiento intuitivo (4 a 7 años)*. El niño elabora las primeras nociones y conceptos intuitivamente. Se caracteriza porque las representaciones están influidas por la percepción manifestándose la llamada centración.

- La creatividad en la etapa de las operaciones concretas (7 a 12 años). Aparecen las operaciones intelectuales y la reversibilidad del pensamiento pero ante situaciones concretas. El niño es capaz de realizar operaciones siempre y cuando tenga oportunidad de percibir y manipular el material concreto que se le brinde. En esta etapa se vuelve más objetivo y racional, con gran deseo e interés por conocer nuevas experiencias, más interesado en lo novedoso, con mayor curiosidad y explicaciones más racionales de aquello que desconoce.
- La creatividad en la etapa de las operaciones formales (se da a partir de los 12 o 13 años aprox.). El adolescente en esta etapa es capaz de desarrollar su pensamiento creador, productivo o divergente de una forma más sistemática, organizando o creando situaciones problemáticas, experimentando estrategias de solución de problemas y aplicando las deducciones lógicas. Caracteriza al pensamiento formal, abstracto y simbólico.

2.2.3. Contribución de juego del sector de construcción en el pensamiento creativo.

Según Romero (2016) “La presencia del juego en las instituciones educativas es un poderoso mecanismo educativo y generador de procesos de desarrollo del pensamiento creativo; sin embargo, su manejo inadecuado, puede conducir a la alienación o enajenación en el imaginario del ser humano”.

Por su parte Clara (2016) define que el juego ofrece un marco excelente para que los niños puedan crear y resolver problemas, para que puedan, en definitiva, ejercitar ese pensamiento creativo y resolutivo de circunstancias novedosas. Es por eso que en el sector de construcción encontramos materiales que son partes sueltas y material no estructurado (todas aquellas piezas sin fin concreto o poco elaboradas) son un soporte estupendo para jugar ejercitando la imaginación y el pensamiento creativo.

Ello es así, porque las partes sueltas les proporcionan oportunidades de manipular, construir, reconstruir, establecer relaciones entre los distintos materiales y recrear sus ideas y experiencias, desarrollándose así el pensamiento creativo, con este tipo de juguetes o material de juego, el niño es quien determina cómo usarlos, hacer el ejercicio de darles un significado, quien los modifica dentro de su juego según sus necesidades. Este tipo de materiales se ponen al servicio de la imaginación de los niños para dar un soporte físico a lo que ellos necesiten resolver. A más flexibles y abiertos sean los materiales mayor será el nivel de desarrollo del pensamiento creativo.

Como también el objetivo, es enriquecer el juego de construcción brindando a los niños una diversidad de objetos que les permitan inventar y producir otros objetos y escenarios que los ayuden a pensar y nutrir su imaginación. Por ejemplo, si en el juego simbólico, un bloque puede ser un barco, en el juego de construcción se necesita combinar los bloques de una manera particular para que parezcan un barco. Por eso, el juego de construcción cristaliza, transparenta, refleja y pone fuera de los niños, los “productos” de su pensamiento. (Sarlé, Rodríguez Sáenz, & Rodríguez, 2014, pág. 16).

2.3. Marco conceptual.

Sector o rincón: Son espacios implementados que propician el juego libre de los niños, en los cuales los niños van a prender jugando con diferentes materiales que la docente ha preparado para ellos, todos estos materiales deben estar en buenas condiciones y al alcance de los niños.

Juego de construcción: Participan del simbolismo lúdico, pero también sirven para la realización de adaptaciones o creaciones inteligentes (rompecabezas, mecanos, puzles, etc.).

Desarrollo: Es un proceso por el cual cada ser humano tiene que vivir para ir creando una madurez adecuada a su edad. Es una secuencia de cambios tanto del pensamiento como sentimientos y sobre todo el más notorio es el físico, dándose estos cambios se llega a una madurez tanto intelectual, social como muscular y de esta manera el individuo se va desarrollando en todas sus dimensiones.

Pensamiento creativo: Consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad.

Originalidad: Es la cualidad de las obras creadas o inventadas que las hace ser nuevas o novedosas, y que las distingue de las copias.

Imaginación: Es un proceso creativo superior que permite al individuo representar imágenes de cosas reales o ideales.

Resolución de problemas: Es el acto y el resultado de resolver o encontrar una solución para algo o a determinar alguna cuestión, como también es un proceso mental que la persona pone en marcha para descubrir, analizar y resolver problemas.

Organización: Característica por la cual la persona creativa se esfuerza por integrar los diversos elementos de una situación o problema para darle una estructura y comprenderla.

Curiosidad: Instinto natural por conocer como son las cosas y debido a ello siente el impulso, un deseo que nos moviliza a investigar algún asunto para descubrir su origen, su funcionamiento o sus efectos, porque nos resulta interesante, con independencia de su utilidad.

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Definición de variables.

3.1.1. Definición conceptual de la variable.

El juego de construcción: Según Piaget (1961) “Es una actividad lúdica que esta centra en el uso de objetos y otros materiales para formar estructuras simples o complejas combinando piezas, bloques u otros materiales que pueden ser unidos para armar una construcción”.

Pensamiento creativo: Sánchez Carlessi (2007) “Es la capacidad para encontrar y proponer formas originales de actuación, superando las rutas conocidas o los caminos pre-establecidos” (pág. 43).

3.1.2. Definición operacional de la variable.

El juego de construcción: Dolores y Sainz (2009) “El juego de construcción trata de un juego que realiza el niño libremente, cuando lo proporcionamos el material oportuno y que a través de la manipulación de materiales y objetos, desarrolla capacidades cognitivas, lingüísticas y sociales”.

Pensamiento creativo: Calva López (1998) “Es cuando el niño se aventura a caminar hacia lo desconocido, por su ansia de encontrar una o muchas respuestas a las interrogantes que van naciendo de la relación que tiene con su entorno, del contacto de los objetos y la observación continuo del mundo; para luego descubrir.

3.2. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM
<p>Independiente:</p> <p>JUEGO EN EL SECTOR DE CONSTRUCCIÓN</p>	<p>Juegos con materiales de superposición</p> <p>Juegos con materiales sistemas de encastre</p> <p>Juegos con materiales de piezas de ajuste.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Planificación, es el momento en que los niños recuerdan las normas de juego y expresan sus proyectos de juego. - Organización, es donde los niños se ubican en los espacios de su preferencia. - Ejecución o desarrollo, los niños empiezan a jugar o ejecutar su proyecto. - Orden, momento donde se anuncia el cierre del juego y el guardado de los materiales. - Socialización, momento donde el niño socializa sobre su proyecto o juego realizado. - Representación, es cuando el niño representa mediante dibujos la actividad que ha realiza. 	<p>Actividades de Aprendizajes</p>

<p>Dependiente:</p> <p>PENSAMIENTO CREATIVO</p>	<p>Originalidad</p> <p>Imaginación</p> <p>Resolución de Problemas</p> <p>Organización</p> <p>Curiosidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Combina materiales en su construcción. • Construye nuevas creaciones con los materiales. • Realiza nuevas construcciones a partir de sus experiencias vividas. • Verbaliza o describe sus creaciones y/o construcciones. • Elabora instrumentos para realizar acciones nuevas. • Crea e inventa objetos que no existe en su contexto. • Representa mediante dibujos o modelados lo que jugó. • Imita roles con las construcciones que realiza. • Construye escenarios en sentido vertical y horizontal. • Organiza y clasifica objetos de acuerdo a su criterio. • Propone alternativas de solución en juegos grupales. • Respeta los juegos de sus compañeros. • Solicita ayuda a la docente cuando es necesario. • Toma decisiones con independencia y libertad personal. • Se interrelaciona y socializa con los demás durante el juego. • Comparte materiales con sus compañeros. • Mantiene orden y silencio durante la asamblea. • Espera el momento oportuno y levanta la mano para expresarse. • Guarda los materiales después de jugar, en el lugar que corresponde. • Muestra curiosidad frente a objetos nuevos (materiales de juego). • Muestra interés por descubrir la utilidad de los materiales. • Verbaliza las características de los materiales de juego. • Examina a sus pares en busca de nuevas experiencias (su entorno). 	
--	--	--	--

3.3. Hipótesis de la investigación

3.3.1. Hipótesis General

El nivel de contribución de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, es relevante.

3.3.2. Hipótesis Específicos

- El nivel del desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental será mayor al grupo control.
- El nivel de desarrollo de la imaginación en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental será mayor al grupo control.
- El nivel en que mejorará el desarrollo de la resolución de problemas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental será mayor al grupo control.
- El nivel en que mejorará el desarrollo de la organización en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental será mayor al grupo control.
- El grado de desarrollo de la curiosidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental será mayor al grupo control.

3.4. Tipo y diseño de la investigación.

El **tipo** de investigación a la que corresponde el presente trabajo, es aplicada, en la cual el objetivo de este estudio fue precisamente conocer los efectos de los actos producidos por el propio investigador como mecanismo o técnica para probar las hipótesis.

El **diseño** es experimental, en la medida que se “manipula deliberadamente la variable independiente para ver su efecto y relación con [la variable dependiente]” Hernandez Sampieri, Fernandez Collado, & Baptista Lucio (2010, pág. 173), más específicamente cuasi – experimental donde se estableció relaciones causales y se realizaron dos experimentos idénticos. En uno de ellos grupo *control* el factor testado no es aplicado. En otro grupo *experimental* el tratamiento o factor testado es aplicado.

Para su aplicación se incorporó la administración de un pre test y un post test a los grupos que formaron el experimento, a quienes se aplicó simultáneamente el pre prueba en donde posteriormente un solo grupo recibió el tratamiento experimental, denominándose al otro grupo como Grupo Control. Finalmente a ambos grupos simultáneamente, se les administro el post test. Este diseño queda claramente especificado en el siguiente diagrama.

Dónde:

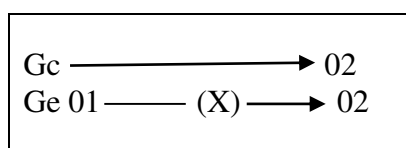
Gc= Grupo control

Ge= Grupo experimental

X = Variable Independiente

01= Información pre test

02 = Información post test



El propósito de la aplicación de dos grupos es, que el grupo control clarifique el análisis e interpretación de los resultados, en la medida que permitió comparar las estimaciones de las pruebas o test con mayor certeza. El sólo efectuar medición en el grupo experimental y deducir el aporte de la implementación de materiales de juego en el sector construcción, puede resultar engañoso, considerándose que si bien se desarrollara el pensamiento creativo en los niños, no constituiría necesariamente el aporte de la implementación de los materiales de juego, sino a otros factores o sectores de juego, aún si mejorara el pensamiento creativo de los niños; porque si no se hubiera implementado los materiales de juego en el sector construcción, por alguna razón y en algún nivel hubiera mejoras o no los hubiera; situación que se esclareció con la contrastación entre los dos grupos (grupo experimental y grupo control), donde la

proporción de resultados deseados es mayor en el grupo experimental que en el grupo de control, permitiendo así concluir que la aplicación del tratamiento o factor testado contribuye en el pensamiento creativo de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata – Abancay.

El **Método** es hipotético-deductivo, el mismo que “consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (Bernal Torres (2010, pág. 60).

Nivel explicativo-experimental porque su interés se centró en explicar por qué la variable independiente es la causa y en qué condiciones se dio éste al ser manipulada u operada intencionalmente, así mismo da conocer qué efectos produjo ésta en la otra variable llamada dependiente.

3.5. Población y muestra.

Del total del universo poblacional (77 niños), la **población** de estudio estuvo constituida por los niños de 5 años de edad, de la I.E.I. N° 1090 “Señor de Huanca”, correspondiente al aula “Patitos solidarios” y aula “Ositos responsables” (17 niños en cada aula), haciendo un total de 34 niños.

Considerando que el tamaño poblacional es pequeño, para la **muestra**, se ha contemplado la totalidad de la misma, recurriendo a la técnica del muestreo no probabilístico, en concordancia a la naturaleza de la investigación, ascendiendo a un total de 34 niños (as) de 5 años de edad, cuya distribución está dada en dos grupos: a) grupo control, constituido por niños del aula “Patitos solidarios” (17 niños) y b) grupo experimental, compuesto por niños del aula “Ositos responsables” (17 niños), tal como se puede observar en la siguiente tabla:

Tabla 1
Muestreo no probabilístico

Grupo	Sección	N° de Estudiantes		Total
		Niños	Niñas	
Grupo control	Patitos solidarios	8	9	17
Grupo experimental	Ositos responsables	7	10	17

Fuente: Elaboración en base al I.E.I.N°1090 Señor de Huanca (Por Cayllahua, M. y Quispe, M.E.).

3.6. Procedimiento de la experimentación

Procedimientos previos:

- Se solicitó la autorización de la directora de la Institución Educativa para la aplicación del instrumento (véase en anexo 6).
- Realización de la planificación y/o programación de las actividades para la aplicación (véase en anexo 7).
- Se llevó una reunión con los padres de familia, con el motivo de dar a conocer sobre el tema investigado, y mediante un documento (Acta) se comprometieron con la asistencia diría y puntual de sus niños (véase en anexo 8).

Procedimiento de la experimentación:

- Aplicación del pre test al grupo control (5 años, aula patitos solidarios) el 24 de octubre del 2018 con el objetivo de recoger información de base sobre el desarrollo del pensamiento creativo sin aplicar el proyecto de investigación (véase en anexo 9).
- Aplicación del pre test al grupo experimental (5 años, aula ositos responsables) el 25 de octubre del 2018 con el propósito de obtener información de base sobre el desarrollo del pensamiento creativo sin aplicar el proyecto de investigación (véase en anexo 10).
- Para la aplicación del trabajo investigado se consideró tres tipos de materiales de juego en el sector de construcción para el desarrollo del pensamiento creativo, en la cual se puntualiza de la siguiente manera:

Juegos con materiales de superposición

Son materiales que se utilizan para construir escenarios sobre superficies amplias.

Adquisición: Estos tipos de materiales fueron comprados, elaborados y recogidos del contexto.

Tiempo de aplicación: La aplicación con este tipo de material se desarrolló en dos tiempos: PRIMERO, desde el 29 de Octubre hasta el 09 de Noviembre del 2018; SEGUNDO, del 28 de Noviembre al 03 de Diciembre del año 2018.

Sesiones aplicadas:

- Me divierto armando con latas vasos y conos
- Creando con los materiales de mi contexto
- Inventando grandes y pequeños escenarios
- Construyendo con los distintos materiales

Estas sesiones de aprendizaje, fueron desarrollados siguiendo los procesos didácticos del juego libre en los sectores, más detalladamente (véase en el anexo 11).

Edad: 5 años

Duración de las sesiones de aprendizajes: 60 minutos

Los materiales:

- Bloques de madera de distintas formas y tamaños
- Tapitas
- Piedritas
- Palitos de distintos tamaños y dimensiones
- Latas de distintos tamaños y colores
- Vasos.

Aprendizajes esperados:

- Las habilidades visoespaciales y visoperceptivas (ubicación en el espacio) Estimulan las funciones cerebrales ejecutivas de organización, planificación o flexibilidad
- Enriquecen la expresión oral gracias al juego compartido
- Desarrollo del razonamiento cognitivo, a través de las clasificaciones por colores, formas o tamaños y series lógicas.
- Desarrolla la imaginación
- Ayudan a comprender y respetar las normas o acuerdos
- Excelente herramienta para enseñarles a ordenar y recoger.

Juegos con materiales de sistemas de encastre.

Son materiales que permiten realizar construcciones solidas en donde niños puede transportar de un lado a otro con facilidad.

Adquisición: Estos tipos de materiales fueron comprados.

Tiempo de aplicación: la aplicación con este tipo de material se desarrolló en dos tiempos: PRIMERO, desde el 12 de Noviembre al 19 de Noviembre del 2018; SEGUNDO, del 04 de Diciembre al 06 de Diciembre del año 2018.

Sesiones aplicadas:

- Apilando bloques: más que un juego
- Me divierto insertando materiales
- Jugando construyo con diversos materiales de encastre

Estas sesiones de aprendizaje, fueron desarrollados siguiendo los procesos didácticos del juego libre en los sectores, más detalladamente (véase en el anexo 12).

Edad: 5 años

Duración de las sesiones de aprendizajes: 60 minutos

Los materiales:

- Bloques de construcción
- Legos
- Poliedros
- Cubos matemáticos

Aprendizajes esperados:

- Incremento de sus habilidades motrices “coordinación ojo-mano”.
- Les ayudan a ser organizados, ejemplo; establecer la ubicación de las piezas, cuál va a ser la base, que piezas utilizarán después, qué partes pueden generar problemas de equilibrio.
- Desarrollo de la imaginación
- Ayudan a comprender y respetar las normas o acuerdos
- Permite enseñarles a ordenar y recoger.

Juegos con materiales de piezas de ajuste

Es la combinación de materiales, entre dos piezas para modelar.

Adquisición: Estos tipos de materiales fueron comprados y recogidos del contexto (arcilla).

Tiempo de aplicación: La Aplicación con este tipo de material se desarrolló en dos tiempos: PRIMERO, desde el 20 de Noviembre hasta el 27 de Noviembre del 2018; SEGUNDO, del 07 de Diciembre al 11 de Diciembre del año 2018.

Sesiones aplicadas:

- Me divierto armando con latas vasos y conos
- Armando objetos con tubos y codos
- Jugando con las varillas de tuerca
- ¡A construir más! Con los materiales de piezas de ajuste

Estas sesiones de aprendizaje, fueron desarrollados siguiendo los procesos didácticos del juego libre en los sectores, más detalladamente (véase en el anexo 13).

Edad: 5 años

Duración de las sesiones de aprendizajes: 60 minutos

Los materiales:

- Arcilla,
- Plastilina,
- Tubos,
- Codos,
- Palitos de brochetas,
- Cubos de tecnopor
- Pedazos de mangueras

Aprendizajes esperados:

- Favorecen la psicomotricidad fina de manos y dedos
- Permite la combinación de los materiales
- El desarrollo de la imaginación
- Ayudan a comprender y respetar las normas o acuerdos

- Durante el proceso de la aplicación del grupo experimental, se realizaron seguimientos a través del instrumento escala de calificación, y a la vez se plasmó el matriz cuantificador por cada sujeto (véase en el anexo 14).
- Seguimiento al grupo control a través de la observación utilizando el instrumento escala de calificación, sin la aplicación de las actividades. Luego prosiguiendo con la cuantificación por cada sujeto con los 23 casos (véase en el anexo 15).
- Aplicación del post test al grupo experimental el 12 de diciembre del 2018 (véase en anexo 16).
- Aplicación del post test al grupo control el 13 de diciembre del 2018 (véase en el anexo 17).

Aporte al pensamiento creativo

Estos tipos de materiales de juego, permitieron el desarrollo de la imaginación, ayudando a comprender y respetar las normas o acuerdos. Esto les ayudará en un futuro a enfrentarse con mayor éxito a situaciones de la vida cotidiana y a acatar mejor las normas. Y son una excelente herramienta para enseñarles a ordenar y recoger.

En conclusión los materiales de superposición son los que más aportaron en el desarrollo de las dimensiones del pensamiento creativo como son: la originalidad, imaginación, resolución de problemas organización y curiosidad, gracias a la diversidad de materiales, permitiéndoles construir una infinidad de cosas u objetos, y a la vez fueron los más elegidos por los niños.

3.7. Material de investigación.

3.7.1 Instrumentos de investigación.

La técnica que se empleo fue la **Observación**, cuyo instrumento es la **Escala de Calificación**, tomada de MINEDU (2006, pág. 19) en el cual se registró el comportamiento de las categorías y subcategorías de la variable dependiente, en una escala gradada en tres niveles, para evaluar cada uno de los indicadores, que consta de 23 ítems elaborado, derivadas de las dimensiones de la variable dependiente “Pensamiento Creativo”.

La escala de calificación se dio de manera literal y descriptiva, literal porque las escalas que se consideraron fueron tres:

Tabla 2
Significado de la Escala de Calificación

Escala	Significado	¿Cuándo?
A	Logro previsto	El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
B	En proceso	El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
C	En inicio	El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Elaboración según la guía de evaluación de Educación Inicial – MINEDU (2006).

3.7.2. Diseño de material de investigación.

La escala de calificación para el pre y pos test, se ha elaborado, teniendo en cuenta las dimensiones e indicadores de la variable “pensamiento creativo” (véase en anexo 2). Para la elaboración del dicho instrumento de investigación se tomó en cuenta la Guía de Evaluación de Educación Inicial (MINEDU) donde permite identificar los logros y dificultades en los niños, el cual consta de tres escalas (inicio, proceso y logro previsto). Seguidamente se redactó una serie de indicadores basados en fuente propia de los investigadores y apoyados en las ideas de Carlessi (2007).

Una vez elaborado el instrumento de calificación se realizó la prueba piloto (véase en anexo 3) a un grupo de niños, el cual permitió analizar si los indicadores eran pertinentes para ser aplicados al resto de los niños, después de aplicar la prueba piloto se procedió a la validación y confiabilidad del instrumento por criterio de expertos, en el cual se comprobó que no presentaba ningún problema.

Finalmente se procedió aplicar el instrumento de calificación que consta de 23 ítems en el pre y post test del grupo control y experimental.

3.7.3. Validez del instrumento.

Análisis de validez de contenido por criterio de expertos de la evaluación sobre el desarrollo del pensamiento creativo; la validez del instrumento se midió a través de la validez de contenido, la misma que tuvo por finalidad recoger las opiniones y sugerencias de expertos dedicados a la docencia con Grados Académicos de Magíster o Doctor en Ciencias de la Educación. En este procedimiento cada experto emitió un juicio valorativo de un conjunto de aspectos referidos a la evaluación sobre el pensamiento creativo (véase en el anexo 4). El rango de los valores osciló de 0 a 100%. Los resultados se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 3
Validez de contenido por criterio de expertos sobre el pensamiento creativo.

EXPERTOS	PENSAMIENTO CREATIVO
Mg. Yanet Ttito Villacorta	80 %
Mg. Doris Valdeiglesias Cisneros	94%
Wilson Mollocondo	92%
PROMEDIO DE VALIDEZ	88,6%

Fuente: Elaboración propia

Los valores resultantes después de tabular la calificación emitida por los expertos, en la variable, para determinar el nivel de validez, pueden ser comprendidos en la siguiente tabla:

Tabla 4
Categoría de los niveles de validez.

Categoría	Intervalo
Desaprobado	[0,00 – 0,60]
Observado	[0,60 – 0,70]
Aprobado	[0,70 – 1, 00]

Fuente: Elaboración propia

Dada la validez del instrumento por criterio de expertos sobre la escala de calificación para la Evaluación del Desarrollo del Pensamiento Creativo obtuvo el **valor de 88,6%**, podemos deducir que el instrumento tiene una excelente validez.

3.7.4. Confiabilidad del Instrumento.

Se realizó la confiabilidad mediante el índice de Alpha de Cronbach, donde un índice cercano a 1 representa un grado de confiabilidad alto, mientras que un índice cercano a 0 representa un grado de confiabilidad bajo,

Según Carrasco (2009) “la Confiabilidad es la cualidad o propiedad de un instrumento que permite obtener los mismos resultados, al aplicarse una o más veces a la misma persona o grupo de personas en diferentes periodos de tiempo” (p. 339).

A través de la validez se llegó a conocer el grado del instrumento que se aplicó si en verdad medía a la variable que se buscó medir, después de calcular todos los datos se procedió a calcular el coeficiente, para ello se sustituyó los datos en la ecuación mediante la siguiente fórmula de Alfa de Cron Bach, llegando a un **promedio de 0,825**, donde indica que existe un alto nivel de confiabilidad en el instrumento elaborado para recolectar información (Véase en el anexo 5).

Dónde:

K= 23(número de ítems del instrumento)

S_{2i}= (suma de las varianzas de los ítems)

S_{2T}= (varianza total)

$$a = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción de los resultados

- 4.1.1. Nivel del desarrollo de la originalidad, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.

En la tabla 5 se observan, que el *grupo control* según el pre test el 58.82% (10) están en proceso, y en el post test el 76.47% (13) siguen obteniendo el nivel de proceso, en el cual no se muestra una mejoría en el desarrollo de la originalidad. *Grupo experimental* el 76.47%(13) de los niños están en proceso; después de la aplicación del juego de construcción el 88.24% (15) se encuentran en logro, podemos señalar que existen diferencias significativas en el desarrollo de la originalidad.

Tabla 5
Nivel de desarrollo de la originalidad en el grupo control y grupo experimental.

Originalidad	Pre test		Post test	
	Grupo control	Grupo experimental	Grupo control	Grupo experimental
Inicio	7 41.18	4 23.53	3 17.65	0 0.00
Proceso	10 58.82	13 76.47	13 76.47	2 11.76
Logro	0 0.00	0 0.00	1 5.88	15 88.24
Total	100.00	100.00	100.00	100.00

Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

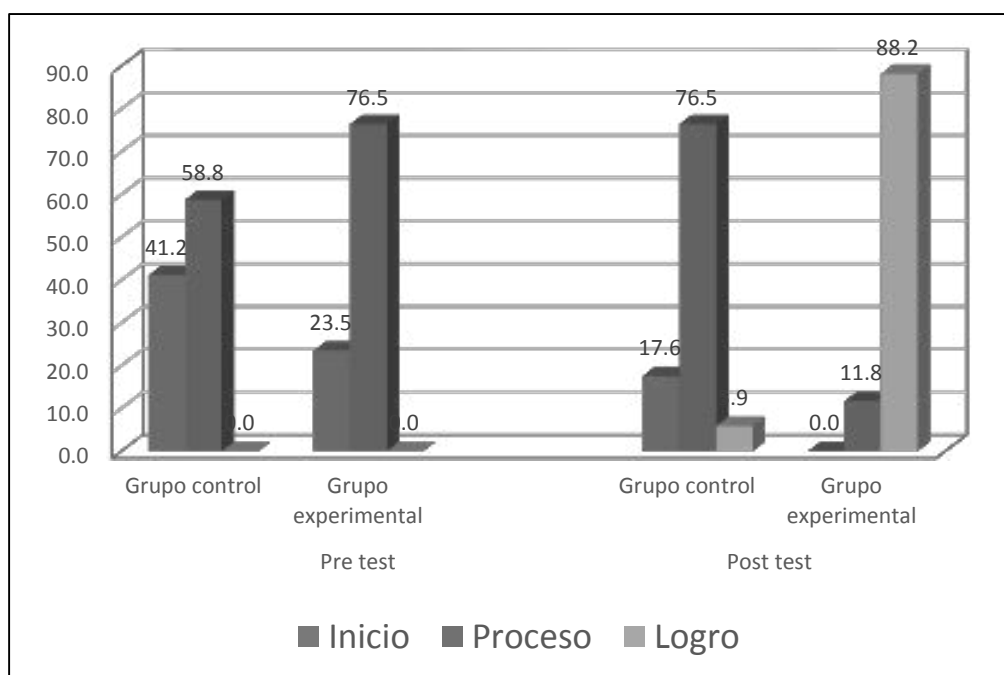


Figura 1. Nivel de desarrollo de la originalidad en el grupo control y grupo experimental.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

En consecuencia, se podría decir que en los resultados del pre test con respecto al post test, del grupo control en el nivel de proceso hubo un incremento de 17.65 %; y contrariamente en el grupo experimental, se podrá apreciar que hubo una disminución significativa en el nivel proceso, hasta en 64.7%. Y al observarse los extremos, se tiene en el grupo control, en cuanto concierne al nivel inicio, una disminución de 41.2% a 17.6% entre el pre y post test, y 5.9% de progreso en el pos test del nivel logro; mientras que el grupo experimental en el nivel proceso muestra una disminución de 23.5% a 0% entre el pre test y el post test, y un incremento significativo en cuanto al nivel logro, ascendiendo de 0% a 88.2% entre el pre y post test.

4.1.2. Nivel del desarrollo de la imaginación, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.

En la tabla 6 se observa, en el *grupo control* según el pre test el 58.82% (10) están en proceso, con respecto al post test el 76.47%(13) siguen obteniendo el nivel de proceso, en el cual se muestra que hubo mejoría en el desarrollo de la imaginación. *Grupo experimental* el 76.47%(13) están en proceso; después de la aplicación del juego de construcción el 58.82%(10) se encuentran en logro, podemos señalar que existe una diferencia significativa en el desarrollo de la imaginación.

Tabla 6
Nivel de desarrollo de la imaginación en el grupo control y grupo experimental.

Originalidad	Pre test		Post test	
	Grupo control	Grupo experimental	Grupo control	Grupo experimental
Inicio	7 41.18	3 17.65	4 23.53	0 0.00
Proceso	10 58.82	13 76.47	13 76.47	7 41.18
Logro	0 0.00	1 5.88	0 0.00	10 58.82
Total	100.00	100.00	100.00	100.00

Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

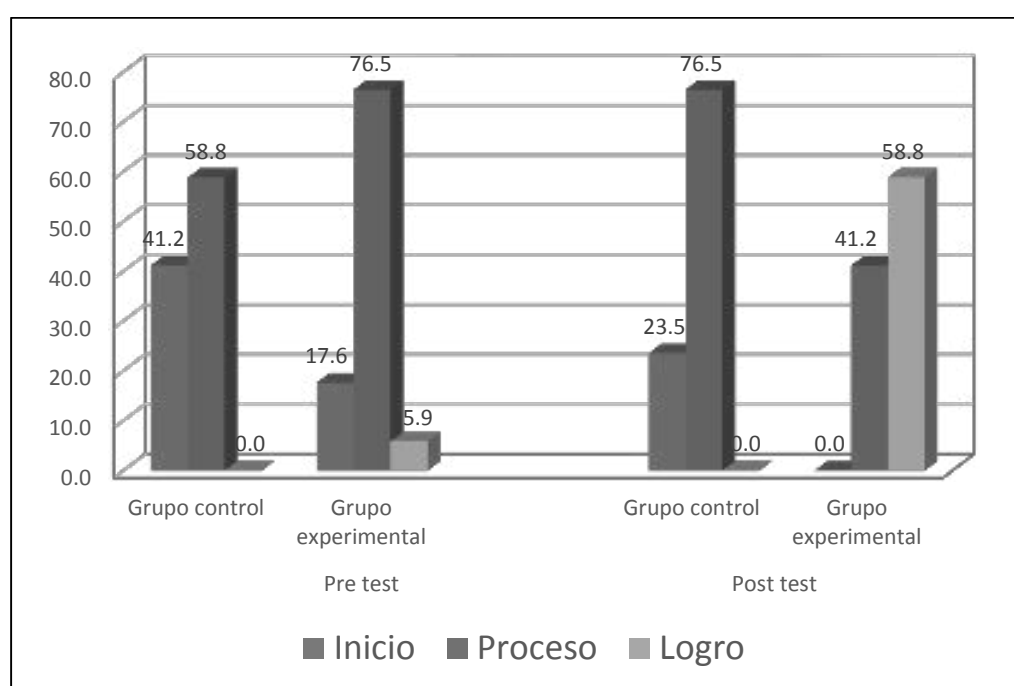


Figura 2. Nivel de desarrollo de la imaginación en el grupo control y grupo experimental.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

En efecto, se podría decir que los resultados del pre test con respecto al post test, del grupo control en el nivel de proceso hubo un aumento de 17.7%; y contrariamente en el grupo experimental, se podrá apreciar que hubo una disminución en el nivel proceso, hasta en 35.3%. Y al observarse los extremos, se tiene en el grupo control, en cuanto concierne al nivel de inicio, en donde hubo una disminución de 41.2% a 23.5% entre el pre y post test, y 0% de progreso en el pos test del nivel logro; mientras que el grupo experimental en el nivel inicio muestra una disminución de 17.6% a 0% entre el pre test y post test, y un incremento significativo en cuanto al nivel logro, ascendiendo de 5.9% a 58.8% entre el pre y post test.

4.1.3. Nivel de mejora en la resolución de problemas, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.

En la tabla 7, se observan en el *grupo control* según el pre test el 76.47 % (13) están en proceso, después en el post test el 94.12 % (16) siguen obteniendo el nivel de proceso, es decir, se muestran que hubo mejoría en la resolución de problemas. En el *grupo experimental* el 76.47% (13) de los niños están en proceso, después de aplicar el juego de construcción el 70.59 % (12) se encuentran en logro, se muestra que existen diferencias significativas de nivel de mejora en la resolución de problemas.

Tabla 7
Nivel de mejora en la resolución de problemas en el grupo control y grupo experimental.

Originalidad	Pre test		Post test	
	Grupo control	Grupo experimental	Grupo control	Grupo experimental
Inicio	4 23.53	4 23.53	1 5.88	0 0.00
Proceso	13 76.47	13 76.47	16 94.12	5 29.41
Logro	0 0.00	0 0.00	0 0.00	12 70.59
Total	100.00	100.00	100.0 0	100.00

Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

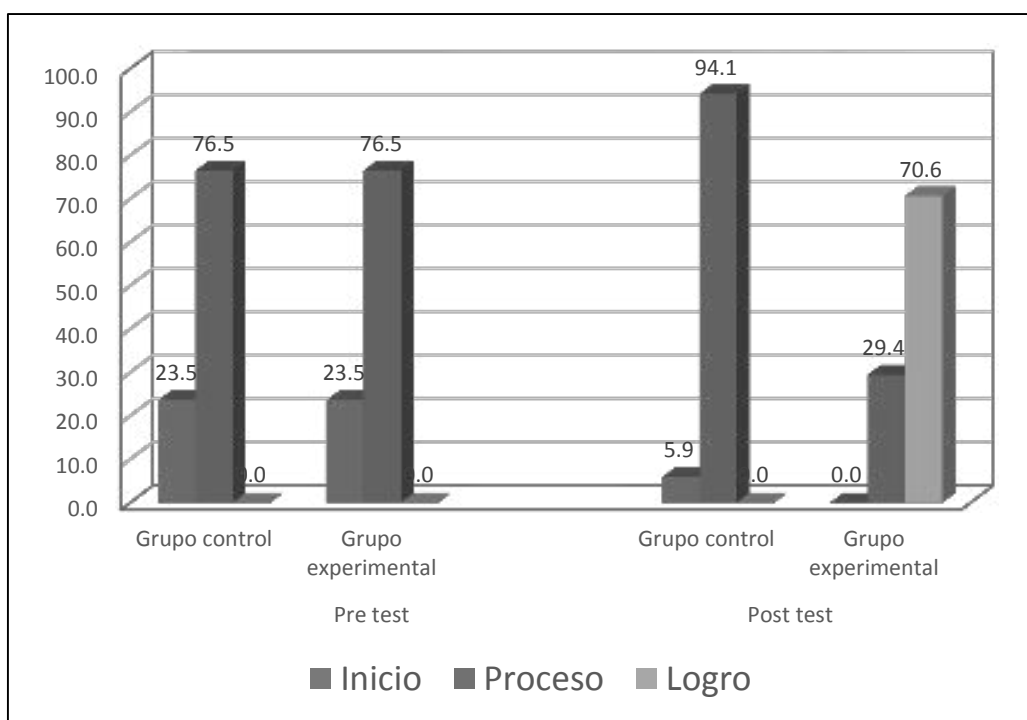


Figura 3. Nivel de mejora en la resolución de problemas en el grupo control y grupo experimental.

Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

En consecuencia, se podría decir que los resultados del pre test con respecto al post test, del grupo control en el nivel de proceso se aprecia que hubo aumento de 17.6% y contrariamente en el grupo experimental, se puede apreciar que hubo una disminución significativa en el nivel proceso, hasta en 47.1%. Y al observarse los extremos, se tiene que en el grupo control, en cuanto concierne al nivel inicio, hubo una disminución de 23.5% a 5.9% entre el pre y post test, y 0% de progreso en el post test del nivel logro; mientras que en el grupo experimental muestra un incremento significativo en cuanto al nivel logro, ascendiendo de 0% a 70.6% entre el pre y post test, en la mejora de Resolución de Problemas.

4.1.4. Nivel de mejora en la organización, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.

En la tabla 8, se observan en el *grupo control* según el pre test el 52.94 % (9) están en proceso, después en el post test el 58.82% (10) siguen obteniendo el nivel de proceso, es decir, se muestran que hubo mejoría en la organización. Sin embargo, en el *grupo experimental* el 58.82% (10) de los niños están en proceso, después de aplicación del juego de construcción el 82.35 % (14) se encuentran en logro, se muestra que existen diferencias significativas de nivel de mejora en la organización.

Tabla 8
Nivel de mejora en la organización en el grupo control y grupo experimental.

Originalidad	Pre test		Post test	
	Grupo control	Grupo experimental	Grupo control	Grupo experimental
Inicio	8 47.06	7 41.18	7 41.18	0 0.00
Proceso	9 52.94	10 58.82	10 58.82	3 17.65
Logro	0 0.00	0 0.00	0 0.00	14 82.35
Total	100.00	100.00	100.00	100.00

Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

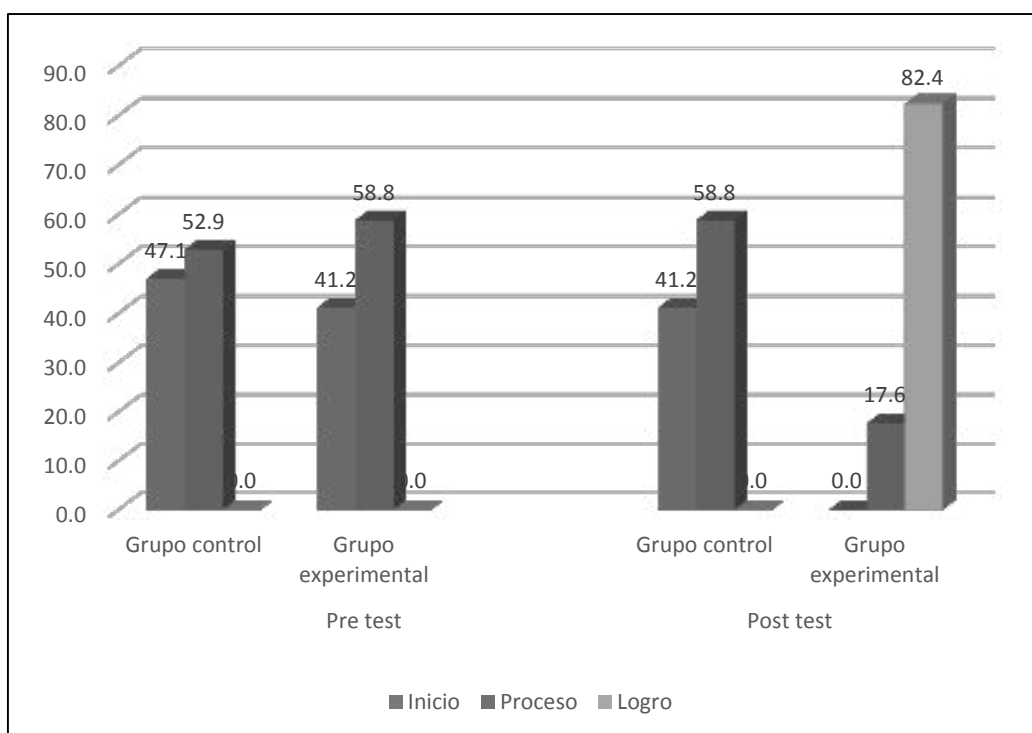


Figura 4. Nivel de mejora en la organización en el grupo control y grupo experimental.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018

En efecto, se podría decir que los resultados del pre test con respecto al post test, del grupo control en el nivel de proceso se aprecia que hubo un aumento de 5.9% y contrariamente en el grupo experimental, se puede apreciar que hubo una disminución significativa en el nivel proceso, hasta en 41.2%. Y al observarse los extremos, se tiene en el Grupo Control, en cuanto concierne al nivel inicio, una disminución de 47.1% a 41.2% entre el pre y post test; mientras que el Grupo Experimental en cuanto concierne al nivel de inicio, hubo una disminución de 41.2% a 0% entre el pre y post test, y en cuanto al nivel logro muestra un incremento significativo de 0% a 82.4% entre el pre y post test, de mejora en la organización.

4.1.5. Grado de desarrollo de la curiosidad, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.

En la tabla 9 se observa, en el *grupo control* según el pre test el 58.82%(10) están en proceso, con respecto al post test 82.35% (14) siguen obteniendo el nivel de proceso, en el cual se muestra hubo una mejoría en el desarrollo de la curiosidad. Grupo experimental el 70.59%(12) están en proceso; después de la aplicación del juego de construcción el 82.35%(14) se encuentran en logro, podemos señalar que existe una diferencia significativa en el desarrollo de la curiosidad.

Tabla 9
Grado de desarrollo de la curiosidad en el grupo control y grupo experimental

Originalidad	Pre test		Post test	
	Grupo control	Grupo experimental	Grupo control	Grupo experimental
Inicio	7 41.18	5 29.41	1 5.88	0 0.00
Proceso	10 58.82	12 70.59	14 82.35	3 17.65
Logro	0 0.00	0 0.00	2 11.76	14 82.35
Total	100.00	100.00	100.00	100.00

Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

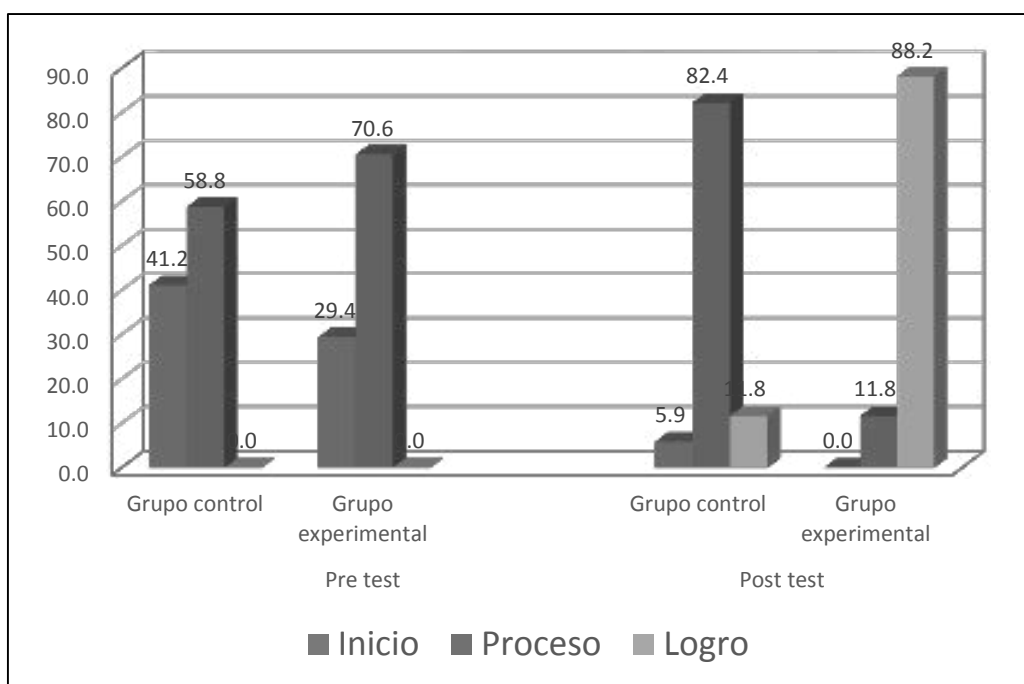


Figura 5. Grado de desarrollo de la curiosidad en el grupo control y grupo experimental.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018

En consecuencia, se podría decir que los resultados del pre test con respecto al post test, del grupo control en el nivel de proceso hubo un aumento de 23.6%; y contrariamente en el grupo experimental también se puede apreciar que hubo una disminución de 56% en el nivel proceso. Y al observarse los extremos, se tiene en el grupo control, en cuanto concierne al nivel de inicio, hubo una disminución de 41.2% a 5.9% entre el pre y post test, y 11.8% de progreso en el pos test del nivel logro; mientras que el grupo experimental en el nivel inicio muestra una disminución de 29.4% a 0% entre el pre test y post test, y un incremento significativo en cuanto al nivel logro, ascendiendo de 0% a 82.4% entre el pre y post test.

- 4.1.6. El nivel de contribución de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción en el desarrollo del pensamiento creativo.

En la tabla 10 se observan, en el *grupo control* según el pre test el 64.71 % (11) están en inicio, después en el post test el 76.47% (13) están en proceso, es decir, se muestran que hubo una mejoría entre el pre y post test en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños. Con respecto en el *grupo experimental* el 58.82% (10) están en proceso, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción el 88.24 % (15) se encuentran en logro, se muestra que existen diferencias significativas en el desarrollo del pensamiento creativo.

Tabla 10
Nivel de contribución en el desarrollo del pensamiento creativo en grupo experimental

Originalidad	Pre test		Post test	
	Grupo control	Grupo experimental	Grupo control	Grupo experimental
Inicio	11 64.71	7 41.18	4 23.53	0 0.00
Proceso	6 35.29	10 58.82	13 76.47	2 11.76
Logro	0 0.00	0 0.00	0 0.00	15 88.24
Total	100.00	100.00	100.00	100.00

Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

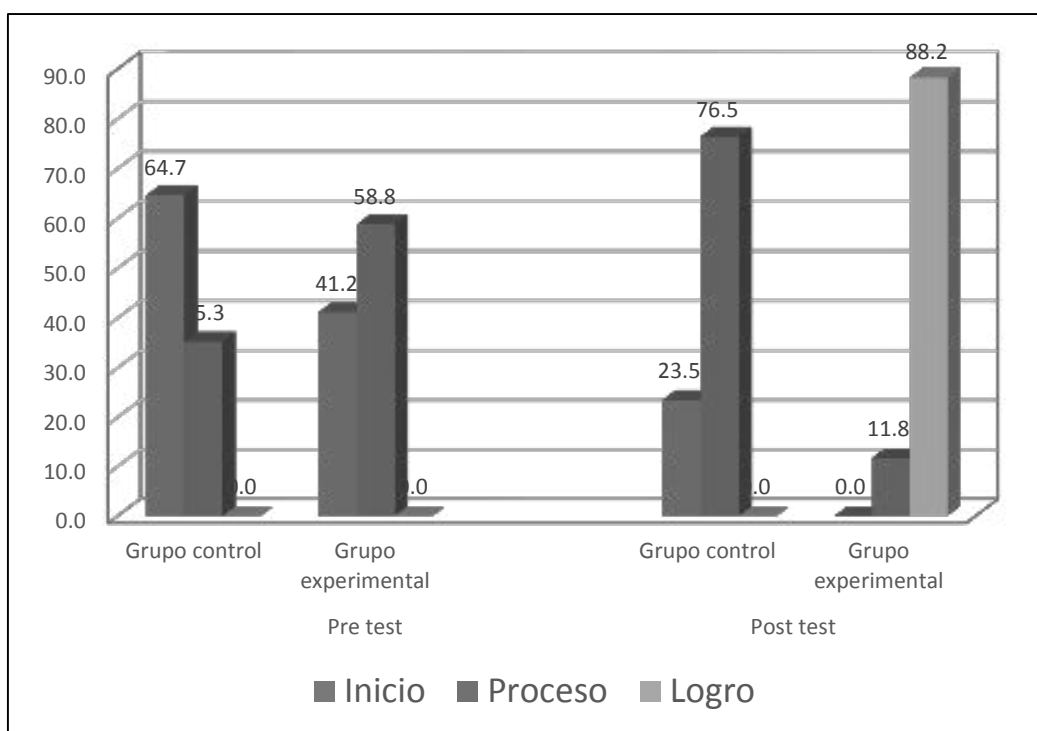


Figura 6. Nivel de contribución en el desarrollo del pensamiento creativo en grupo experimental.

Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

En conclusión, se podría decir que entre los resultados del pre test con respecto al post test, del grupo control en el nivel de proceso hubo un aumento de 41.2%; y contrariamente en el grupo experimental, se puede apreciar que hubo una disminución de 47% en el nivel proceso. Y al observarse los extremos, se tiene en el grupo control, en cuanto concierne al nivel inicio hubo una disminución de 64.7% a 23.5% entre el pre y post test y en cuanto al nivel logro no hubo un incremento en el cual se mantiene un porcentaje de 0% entre el pre y post test; mientras que el grupo experimental en cuanto concierne al nivel inicio, muestra una disminución de 41.2% a 0% entre el pre y el post test, y en cuanto al nivel logro muestra un incremento significativo de 0% a 88.8% entre el pre y post test, de contribución en el desarrollo del pensamiento creativo.

4.2. Contrastación de hipótesis

4.2.1. Hipótesis general

a) *Hipótesis estadística (nula y alterna)*

H₀: El nivel de contribución de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, no es relevante.

H₁: El nivel de contribución de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, es relevante.

b) *Estadístico resultante*

Pearson chi2(2)	= 27.0667	Pr = 0.000
likelihood-ratio chi2(2)	= 35.3538	Pr = 0.000
Cramér's V	= 0.8922	
gamma	= 1.0000	ASE = 0.000
Kendall's tau-b	= 0.8329	ASE = 0.057
Fisher's exact	= 0.000	

c) *Nivel de significancia y decisión*

Del estadístico resultante, se aprecia que el nivel de Sig. (bilateral) = 0,000, siendo menor a 0.05 (5%); en consecuencia, se puede afirmar, con un nivel de confianza del 95% que el nivel de contribución de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción para el desarrollo del pensamiento creativo, es relevante en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay.

4.2.2. Hipótesis específicas

A. Hipótesis específica 1

a) *Hipótesis estadística (nula y alterna)*

H0: El nivel del desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental no será mayor al grupo control.

H1: El nivel del desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental será mayor al grupo control.

b) *Estadístico resultante*

Pearson chi2(2)	= 23.3167	Pr = 0.000
likelihood-ratio chi2(2)	= 27.8724	Pr = 0.000
Cramér's V	= 0.8281	
gamma	= 0.9839	ASE = 0.020
Kendall's tau-b	= 0.7865	ASE = 0.081
Fisher's exact	= 0.000	

c) *Nivel de significancia y decisión*

Del estadístico resultante, se aprecia que el nivel de Sig. (bilateral) = 0,000, siendo menor a 0.05 (5%); en consecuencia, se puede afirmar, con un nivel de confianza del 95% que el nivel del desarrollo de la originalidad, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental es mayor al grupo control en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay.

B. Hipótesis específica 2

a) *Hipótesis estadística (nula y alterna)*

H0: El nivel de desarrollo de la imaginación en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental no será mayor al grupo control.

H1: El nivel de desarrollo de la imaginación en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental será mayor al grupo control.

b) *Estadístico resultante*

Pearson chi2(2)	= 15.8000	Pr = 0.000
likelihood-ratio chi2(2)	= 21.2361	Pr = 0.000
Cramér's V	= 0.6817	
gamma	= 1.0000	ASE = 0.000
Kendall's tau-b	= 0.6511	ASE = 0.067
Fisher's exact	= 0.000	

c) *Nivel de significancia y decisión*

Del estadístico resultante, se aprecia que el nivel de Sig. (bilateral) = 0,000, siendo menor a 0.05 (5%); en consecuencia, se puede afirmar, con un nivel de confianza del 95% que el nivel de desarrollo de la imaginación, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental será mayor al grupo control en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay.

C. Hipótesis específica 3

a) Hipótesis estadística (nula y alterna)

H0: El nivel en que mejorará el desarrollo de la resolución de problemas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental no será mayor al grupo control.

H1: El nivel en que mejorará el desarrollo de la resolución de problemas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental será mayor al grupo control.

b) Estadístico resultante

Pearson chi2(2)	= 18.7619	Pr = 0.000
likelihood-ratio chi2(2)	= 24.0813	Pr = 0.000
Cramér's V	= 0.7428	
gamma	= 1.0000	ASE = 0.000
Kendall's tau-b	= 0.7282	ASE = 0.086
Fisher's exact	= 0.000	

c) Nivel de significancia y decisión

Del estadístico resultante, se aprecia que el nivel de Sig. (bilateral) = 0,000, siendo menor a 0.05 (5%); en consecuencia, se puede afirmar, con un nivel de confianza del 95% que el nivel de mejora del desarrollo de la resolución de problemas, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental será mayor al grupo control en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay.

D. Hipótesis específica 4

a) Hipótesis estadística (nula y alterna)

H0: El nivel en que mejorará el desarrollo de la organización en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental no será mayor al grupo control.

H1: El nivel en que mejorará el desarrollo de la organización en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental será mayor al grupo control.

b) Estadístico resultante

Pearson chi2(2)	= 24.7692	Pr = 0.000
likelihood-ratio chi2(2)	= 33.0887	Pr = 0.000
Cramér's V	= 0.8535	
gamma	= 1.0000	ASE = 0.000
Kendall's tau-b	= 0.7910	ASE = 0.051
Fisher's exact	= 0.000	

c) Nivel de significancia y decisión

Del estadístico resultante, se aprecia que el nivel de Sig. (bilateral) = 0,000, siendo menor a 0.05 (5%); en consecuencia, se puede afirmar, con un nivel de confianza del 95% que el nivel de mejora del desarrollo de la organización, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental será mayor al grupo control en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay.

E. Hipótesis específica 5

a) Hipótesis estadística (nula y alterna)

H0: El grado de desarrollo de la curiosidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental no será mayor al grupo control.

H1: El grado de desarrollo de la curiosidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental será mayor al grupo control.

b) Estadístico resultante

Pearson chi2(2)	= 19.9412	Pr = 0.000
likelihood-ratio chi2(2)	= 22.7622	Pr = 0.000
Cramér's V	= 0.7658	
gamma	= 0.9654	ASE = 0.036
Kendall's tau-b	= 0.7511	ASE = 0.104
Fisher's exact	= 0.000	

c) Nivel de significancia y decisión

Del estadístico resultante, se aprecia que el nivel de Sig. (bilateral) = 0,000, siendo menor a 0.05 (5%); en consecuencia, se puede afirmar, con un nivel de confianza del 95% que el grado de desarrollo de la curiosidad, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, el grupo experimental será mayor al grupo control en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay.

4.3. Discusión de resultados.

- Los resultados de la figura 1, observados en forma general muestran que en el grupo experimental se desarrolló de manera significativa la “originalidad”, sabemos que esta dimensión “Es la característica más importante que define a la persona creativa por la cual logra inventar o producir una respuesta nueva o respuesta única” (Sánchez, 2007, p. 54). Este nivel de logro se dio gracias a la implementación de diversos materiales de juego en el sector de construcción el cual permitió a los niños realizar nuevas construcciones a partir de sus experiencias; del mismo modo, les brindó la oportunidad de verbalizar o describir sobre las construcciones que realizaron, Rodríguez (2014) señala que la diversidad de objetos a los niños les permite inventar y producir otros objetos o escenarios.
- En los resultados de la figura 2 se observa que el grupo experimental obtuvo un mayor porcentaje en el nivel de logro, el cual permite visualizar que el nivel de desarrollo de la imaginación fue favorable, Dadamia (2001) afirma que esta dimensión es “Una de las capacidades más preciosas del ser humano. La ejercitación de esta capacidad es necesaria para el desarrollo integral del ser humano; durante las primeras fases del desarrollo humano, la imaginación se desarrolla en toda su plenitud” (pág. 159). Para el desarrollo de esta capacidad se implementó con variedad de materiales el sector de construcción, el cual brindó a los niños la oportunidad de explorar, manipular, construir distintos objetos los cuales permitieron imitar diferentes roles y a la vez representar mediante dibujos o modelados sus construcciones, Clara (2016) indica que en el sector de construcción encontramos materiales que son partes sueltas y materiales no estructurados siendo estos un soporte estupendo para jugar ejercitando la imaginación y el pensamiento creativo, del mismo modo les proporciona oportunidades de manipular, construir, reconstruir, establecer relaciones entre los distintos materiales y recrear sus ideas y experiencias.
- La figura 3 muestra los resultados del nivel de mejora en la resolución de problemas, en el cual se observa que el grupo experimental llegó a obtener un nivel de logro óptimo en el desarrollo de esta dimensión el cual “Constituye un área tradicional de utilización del pensamiento creativo. Si los procedimientos estándar no ofrecen una solución, hay que usar el pensamiento creativo.

Y aunque el procedimiento corriente pueda brindar esa solución, siempre tiene sentido aplicar el pensamiento creativo con el propósito de encontrar otra mejor” De Bono (1994). Para llegar a este nivel de logro se aplicó juegos en el sector de construcción mediante la implementación de materiales, el cual invito a los niños a tomar sus decisiones con independencia y escoger los materiales de su interés a los cuales organizaron y clasificaron de acuerdo a sus criterios y a la vez propusieron alternativas de solución en sus juegos grupales, Clara (2016) señala que el juego ofrece un marco excelente para que los niños puedan crear y resolver problemas, para que puedan, en definitiva, ejercitar ese pensamiento creativo y resolutivo de circunstancias novedosas.

- Los resultados de la figura 4 referido al grupo experimental muestran un nivel de logro óptimo en la organización, Sánchez (2007) menciona que esta dimensión “Es una característica por la cual la persona creativa se esfuerza por integrar los diversos elementos de una situación o problema para darle una estructura y comprenderla” (P.57). Por su parte Lola Rovati cita que “Los juegos de construcción contribuyen también a que el niño sea más organizado, pues el juego mismo hace que se acostumbre a ordenar y a clasificar las piezas”. El nivel de logro que se aprecia en esta dimensión es gracias a la implementación de materiales de juego que fueron tomados de acuerdo a los autores antes señalados, brindando a los niños esa oportunidad de interrelacionarse, socializar con sus compañeros, compartir los materiales sin ningún problema, guardar los materiales al finalizar el juego clasificando de acuerdo a sus criterios.
- Los resultados de la figura 5 observados de forma general muestran que el grupo experimental alcanzó un nivel de logro significativo en el desarrollo de la curiosidad, al respecto Dadamia (2001) indica que “La curiosidad natural del niño, es el móvil que le conduce a su deseo de saber; dándole oportunidad de que observe con la percepción abierta toda la realidad que le rodea, y a la vez permitiéndole enfrentar a una situación nueva donde su único deseo es conocer todo, desarmar todo, ver lo que hay dentro, compartir y confrontar sus hallazgos, sorprenderse y admirarse ante lo nuevo”. Para su logro de esta dimensión se implementó el sector de construcción con materiales novedosos y pertinentes para la edad de los niños, el cual les permitió mostrar curiosidad frente a esos objetos nuevos, tener ese interés por descubrir su utilidad y a la vez verbalizar sus características.

- Los resultados de la figura 6 con respecto al grupo control, nos muestra que no hubo ningún logro significativo, esto se dio a causa de que no ocurrió ninguna manipulación en este grupo por parte de los investigadores. Mientras tanto en el grupo experimental se observa un nivel de logro significativo, esto se dio gracias a la implementación de materiales de juego en el sector de construcciones y a las orientaciones de la guía de la hora del juego libre en los sectores propuesto por la MINEDU, los cuales permitieron a que los niños desarrollen las siguientes dimensiones como: la originalidad a través de la combinación de materiales en sus construcciones, elaborados a partir de sus de sus experiencias, a la vez describiendo y verbalizando sus creaciones; la imaginación creando objetos que no existen en su contexto e imitando roles; resolución de problemas organizando y clasificando objetos, proponiendo alternativas de solución en sus juegos grupales y respetando los juegos de sus compañeros, tomando decisiones con independencia y libertad ; la organización manteniendo orden y silencio durante la asamblea, esperando el momento oportuno y levantando la mano para expresarse, relacionándose y socializándose con sus compañeros, guardando los materiales después de jugar y por último la curiosidad mostrando interés por los objetos nuevos y a la vez verbalizando sus características. El desarrollo de cada una de estas dimensiones permitió llegar a un pensamiento creativo de manera óptima ya que esta “Es el comportamiento novedoso de cada persona, es una capacidad o potencial humano que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos y que predisponen a toda persona para organizar respuestas o comportamientos originales o novedosos frente a una situación determinada, o problema que debe resolverse, dejando de lado soluciones conocidas y buscando alternativas de solución que lleve a nuevos resultados o nuevas producciones” Sánchez (2007).

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.

1. El nivel de contribución de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 5 años, es relevante, con un nivel de confianza del 95%, ya que esto es el comportamiento novedoso de cada persona, es una capacidad o potencial humano que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos que predisponen a toda persona para organizar respuestas, comportamientos originales o novedosos frente a una situación determinada, incluso problemas que deben resolverse.
2. El nivel del desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, en el grupo experimental es mayor al grupo control, con un nivel de confianza del 95%; vale decir, permite a los niños realizar nuevas construcciones a partir de sus experiencias.
3. El nivel de desarrollo de la imaginación en los niños de 5 años, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, en el grupo experimental es mayor al grupo control, con un nivel de confianza del 95%; siendo esto un proceso muy complejo que requiere contar con habilidades mentales.

4. El nivel en que mejoró el desarrollo de la resolución de problemas en los niños de 5 años, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, en el grupo experimental es mayor al grupo control, con un nivel de confianza del 95%; en el cual la persona sabe adaptarse a las circunstancias del momento aceptando el planteamiento y la forma de pensar de otras personas para buscar una solución diferente.
5. El nivel en que mejoró el desarrollo de la organización en los niños de 5 años, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, en el grupo experimental es mayor al grupo control, con un nivel de confianza del 95%, siendo esto una de las características por la cual la persona creativa se esfuerza por integrar los diversos elementos de una situación o problema para darle una estructura y comprenderla.
6. El grado de desarrollo de la curiosidad en los niños de 5 años, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, en el grupo experimental es mayor al grupo control, con un nivel de confianza del 95%, conduciéndole esto a saber más y dándole la oportunidad de que observe con la percepción abierta toda la realidad que le rodea.

5.2. Recomendaciones.

- Se recomienda a la **UGEL** de Abancay, organizar talleres de capacitación o seminarios para promover el desarrollo del pensamiento creativo mediante la aplicación de la guía del juego libre en los sectores siguiendo su secuencia metodológica.
- Se aconseja a las **docentes** de la institución educativa inicial N° 1090 Señor de Huanca - Limapata y docentes de otras instituciones educativas, a crear un ambiente que fomente el pensamiento creativo, así como el juego del sector de construcción que es uno de los espacios donde prima la exploración de materiales de manera significativa para el desarrollo de esta capacidad.
- Se Invita a otros **investigadores** a seguir realizando más estudios sobre el tema investigado, para descubrir que capacidades y aprendizajes más, se pueden desarrollar mediante el juego del sector de construcción.
- A la **población abanquina**, se le recomienda propiciar e incentivar a los niños en el desarrollo del pensamiento creativo, ya que esta capacidad les permitirá ser líderes, autónomos, autores de su propia creación y posteriormente sean personas capaces de pensar fuera de lo común y ser originales en sus ideas, gracias a esto la población abanquina tendrá un mejor desarrollo en todos los ámbitos.

REFERENCIAS

- Barazorda, Bazan, Chavez, Gómez, & Quispe. (2009). El juego como estrategia para el desarrollo de las capacidades lógico matemáticas en la I.E. N°54009 Villa Gloria. Abancay, Apurímac, Perú.
- Bassat, L. (2014). *La Creatividad*. España: published by Penguin Random House Grupo Editorial.
- Bernal Torres , C. (2010). *Metodología de la Investigación* (Tercera ed.). Bogotá, Colombia : PEARSON EDUCACIÓN.
- Burgos, N. (2015). *La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad en el Jardín de los Infantes* (1era ed.). Santa Fe, Argentina: Homo Sapiens.
- Calvillo Racamac, R. (Julio de 2013). Rincones de Aprendizaje y Desarrollo de la Creatividad del niño. Quetzaltenango, Guatemala.
- Camacho, Damián, Garfias, Palomino, & Loayza. (2003). El juego y el desarrollo de la inteligencia espacial. Abancay, Apurímac, Perú.
- Carmen , & Claudia . (18 de Octubre de 2016). Jugar a construir: nuestros materiales de Waldorf y Reggio Emilia.
- Cervantes, R. (1963). *Guía para maestras de educación infantil*. (1ra ed.). Lima: EDIF.
- Clara. (13 de Octubre de 2016). La importancia del juego como estímulo del pensamiento creativo. *Tierra en las manos*.
- Cuba Morales , N., & Palpa Medrano, E. (2015). La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.P. de la localidad de Santa Clara . Lima, Perú .
- Dadamia, O. (2001). *Educación y Creatividad, encuentro en el nuevo milenio*. Buenos Aires, Argentina: Magisterio del Río de la Plata.
- De Bono , E. (1994). *El Pensamiento Creativo*. Mexico: PAIDOS.
- Dolores Requena , M., & Sainz de Vicuña Barroso, P. (2009). *Didáctica de la Educación Infantil*. EDITEX.
- Frisancho, S. (12 de Junio de 2006). Una clasificación del juego infantil. *Desarrollo humano, constructivismo y educación*.
- Goñi Vindas, A. (2003). *Desarrollo de la Creatividad*. Costa Rica: EUNED.
- Guilford, J. (1 de octubre de 2012). Guilford y su Pensamiento Creativo. *Intervención en el mundo del niño*.
- Hernandez Martinez, C. (1999). *Manual de Creatividad Publicitaria*. Madrid: SINTESIS.

- Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la Investigación* (5ta ed.). Mexico: MCGRAW - HILL.
- Juez Martel, P., & Díez Vegas, F. (1996). *Probabilidad y estadística matemática*. Madrid: Díaz de Santos .
- Logan, L., & Logan, V. (1980). *Estrategias para una Enseñanza Creativa*. España: Oikos-Tau S. A.
- Lopez Calva, M. (2005). *Pensamiento critico y creatividad en el aula*. Mexico: Trillas.
- Mayer, R. E. (1986). *Pensamiento, Resolucion de Problemas y Cognicion*. Barcelona: Paidos Iberica.
- Meneses Montero , M., & Monge Alvarado, M. (setiembre de 2001). El juego en los niños: Enfoque teorico. *Educacion*, 25(2), 118 - 121.
- MINEDU. (2006). *Guia de Evaluacion de Educacion Inicial* . Lima.
- MINEDU. (2009). *La hora del juego libre en los sectores* (1ra ed.). Lima, Peru: Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educacion Inicial* (1ra ed.). Lima.
- Obradors Barba, M. (2007). *Creatividad y generacion de ideas* (1era ed.). Barcelona.
- Otero Salazar, R. (2015). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°349 Palao. Lima, Peru.
- Romero Ibañez, P. (01 de Febrero de 2016). El juego en el desarrollo de procesos del pensamiento creativo. *Magisterio*.
- Romo Santos , M. (2009). *Psicología de la Creatividad*. Barcelona: Paidos Iberica, S.A.
- Rosas , R., & Sarlé, p. (2005). *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Buenos Aires : Miño y Dávila.
- Sanchez Carlessi, H. (2007). *Como Desarrollar el Pensamiento Creativo*. Lima: Vision Universitaria.
- Sánchez Carlessi, H., & Reytez Mesa , C. (2002). *Metodología y diseños en al investigacion científica* (3ra ed.). Lima, Perú: Universidad Ricardo Palma.
- Sarlé , P., Rodríguez Sáenz, I., & Rodríguez , E. (2010). *Juego con objetos y juego de construcción Casas, cuevas y nidos*. Buenos Aires : 1ra ed.
- Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires: NOVEDUC.
- Sarlé, P. (2011). *Juego y educación inicial* (1ra ed.). Buenos Aires, Argentina: CABA.
- Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I., & Rodríguez , E. (2010). *El juego en el nivel inicial: Juego con objetos y juego de construccion casas, cuevas y nidos* (1ra ed.). Buenos Aires: UNICEF.

- Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I., & Rodríguez, E. (2014). *El juego en el nivel inicial: Juego de construcción caminos, puentes y túneles*. Buenos Aires : UNICEF.
- Schnarch, A. (2008). *Creatividad Aplicada*. Bogota: ECOE .
- Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial* (1ra ed.). Lima, Peru: GRADE.
- Tarrés, S. (18 de Febrero de 2016). Qué aprenden los niños niños mediante los juegos de construcción. *Beneficios de los juegos de construcción en los niños*.
- Torrance , P., D. Demos , G., & Curtis Goman, J. (1976). *Implicancias Educativas de la Creatividad*. Madrid: ANAYA.
- Trigo Aza, E. (1999). *Creatividad y Motricidad* (1ra Edición ed.). Barcelona, España: INDE .
- Velasco Tapia, L. (s.f.). Desarrollo del pensamiento creativo. *Universidad de Londres*, 65.
- Waisburd, G. (1 de Diciembre de 2009). Pensamiento Creativo E Innovacion. *Revista Digital Universitaria*, 10(12), 9.
- Waserman, M. (2008). *Aproximaciones Psicoanalíticas al juego y al aprendizaje*. Buenos Aires: NOVEDUC.

ANEXO

ANEXO 1.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

“IMPLEMENTACIÓN DE MATERIALES DE JUEGO EN EL SECTOR DE CONSTRUCCIÓN PARA DASARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1090 SEÑOR DE HUANCA LIMAPATA, ABANCAY 2018”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cuál es el grado de contribución de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción para el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cuánto se podrá mejorar el desarrollo de la originalidad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción?</p> <p>¿Cuál es el grado de desarrollo de la imaginación en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Establecer el grado de contribución de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción para el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS.</p> <p>Determinar la medida en que se podrá mejorar el desarrollo de originalidad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.</p> <p>Establecer el grado de desarrollo de la imaginación en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>El grado de contribución de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción para el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, es relevante.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</p> <p>El nivel el desarrollo de la originalidad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego del sector de construcción, en el grupo experimental será mayor al grupo control.</p> <p>El grado de desarrollo de la imaginación en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego del sector de construcción, en el grupo experimental será mayor al grupo control.</p>	<p>V. INDEPENDIENTE</p> <p>Juego del sector de construcción</p> <p>V. DEPENDIENTE</p> <p>Pensamiento creativo</p>	<p>TIPO</p> <p>Investigación Aplicada -Experimental.</p> <p>DISEÑO</p> <p>El diseño es cuasi-experimental.</p>	<p>POBLACIÓN</p> <p>Del total del universo poblacional (77 niños), la población de estudio está constituida por los niños de 5 años de edad, de la I.E.I. N° 1090 “SEÑOR DE HUANCA”, correspondiente al aula “Patitos solidarios” y aula “Ositos responsables” (17 niños en cada aula), haciendo un total de 34 niños.</p>

<p>¿Cuánto mejorara la capacidad de resolución de problemas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción?</p> <p>¿Cuánto mejorara la capacidad de organización en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción?</p> <p>¿Cuál es el grado de desarrollo de la curiosidad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción?</p>	<p>Determinar la medida en que mejorará la capacidad de resolución de problemas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.</p> <p>Determinar la medida en que mejorará la capacidad de organización en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.</p> <p>Establecer el grado de desarrollo de la curiosidad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, con y sin la implementación de materiales de juego en el sector de construcción.</p>	<p>La magnitud en que mejorará el desarrollo de la resolución de problemas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego del sector de construcción, en el grupo experimental será mayor al grupo control.</p> <p>La magnitud en que mejorará el desarrollo de la organización en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego del sector de construcción, en el grupo experimental será mayor al grupo control.</p> <p>El grado de desarrollo de la curiosidad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018, después de la implementación de materiales de juego del sector de construcción, en el grupo experimental será mayor al grupo control.</p>	<p>DIMENSIONES</p> <p>Originalidad</p> <p>Imaginación</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Organización</p> <p>Curiosidad</p>		<p>MUESTRA</p> <p>Es un total de 34 niños (as) de 5 años de edad, cuya distribución está dada en dos grupos: a) grupo control, constituido por niños del aula “Patitos solidarios” (17 niños) y b) grupo experimental, compuesto por niños del aula “Ositos responsables” (17 niños),</p>
---	---	---	---	--	--

ANEXO 2.

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

ANEXO 3.

PRUEBA PILOTO.

ESCALA DE CALIFICACIÓN

Prueba Piloto

Esta ficha permitirá registrar o evaluar la información de manera literal y descriptiva a cada uno de estos ítems, relacionados al **Desarrollo del Pensamiento Creativo**. Elaboración en base al MINEDU y otros (por Cayllahua, M. y Quispe, M.E.).

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS	ITEMS																							
		ORIGINALIDAD				IMAGINACION				RESOLUCION DE PROBLEMAS				ORGANIZACIÓN				CURIOSIDAD							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
		Combina materiales en su construcción.	Construye nuevas creaciones con los materiales.	Realiza nuevas construcciones a partir de sus experiencias vividas.	Verbaliza o describe sus creaciones y/o construcciones.	Elabora instrumentos para realizar nociones nuevas.	Crean e inventa objetos que no existen en su contexto.	Representa mediante dibujos o modelados lo que jugó.	Imita roles con las construcciones que realiza.	Construye escenarios en sentido vertical y horizontal.	Organiza y clasifica objetos de acuerdo a su criterio.	Propone alternativas de solución en juegos grupales.	Respeto los juegos de sus compañeros.	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	Toma decisiones con independencia y libertad personal durante su juego.	Se interrelaciona y socializa con los demás durante el juego.	Comparte materiales con sus compañeros.	Mantiene orden y silencio durante la asamblea.	Espera el momento oportuno y levanta la mano para expresarse.	Guarda los materiales después de jugar, en el lugar que corresponde.	Muestra curiosidad frente a objetos nuevos (materiales de juego).	Muestra interés por descubrir la utilidad de los materiales.	Verbaliza las características de los materiales de juego.	Examina a sus pares en busca de nuevas experiencias (su entorno).	
01	Avendaño C. Neymar	C	B	B	C	C	C	C	B	B	C	C	C	C	B	B	C	C	C	B	B	B	C	C	
02	Contreras M. Marco	C	B	B	B	B	B	B	B	C	B	C	C	C	C	C	B	B	C	B	B	B	B	C	C
03	Falcón A. Luz Melani	C	C	B	B	C	C	C	B	C	C	C	C	B	B	B	C	C	C	C	B	C	C	C	C
04	Gavilán V. Dasha	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	
05	Gutiérrez C. Sharmely	A	B	A	C	B	C	C	B	C	C	B	B	B	A	B	C	A	B	C	B	B	C	C	
06	Rojas D. Maryory Raquel	A	B	B	B	B	B	B	B	C	C	B	B	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B	C	
07	Torres P. Estrella	C	B	B	C	B	B	C	A	A	C	B	B	B	B	A	B	B	B	A	B	B	B	C	
08	Vásquez S. Yoel José	C	C	C	B	C	B	B	C	B	C	C	B	C	B	C	B	A	A	B	B	B	C	B	
09	Vega O. Yanyoghíel	C	B	B	C	B	B	C	A	B	C	B	B	B	B	A	B	B	B	A	B	B	B	C	
10	Yupanqui U. Luis Miguel	C	B	C	C	B	B	B	B	C	C	C	B	C	B	B	C	C	B	B	C	C	C	C	

ESCALA	SIGNIFICADO
A	Logro Previsto
B	En Proceso
C	En Inicio

ANEXO 4.
VALIDACIONES DEL
INSTRUMENTO

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR CRITERIO DE EXPERTO

TESIS: "Implementación de materiales de Juego del Sector de Construcción para Desarrollar el Pensamiento Creativo en Niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018"

LDATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: *Valdeglezias Cisneros Doris*
 1.2. Formación académica: *Magister en Docencia Universitaria*
 1.3. Cargo e Institución donde labora: *Directora*
 1.4. Nombre del instrumento evaluado: *Escala de Calificación*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy Buena
		1	2	3	4	5
Claridad	Esta formulado con lenguaje adecuado			X		
Objetividad	Esta expresado en conductas observables				X	
Actualización	Adecuado al avance de la ciencia pedagogia				X	
Organización	Existe una organización lógica				X	
Suficiente	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				X	
Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación				X	
Consistencia	Basado en aspectos técnicos científicos					X
Coherencia	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems				X	
Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación				X	
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realizar el conteo con cada una de las categorías de escala)						
		A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{40}{50} = 0.80$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un asa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	[0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	[0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

· Existe un nivel de validación "Buena"; lo que da pie a aplicar el instrumento.

Fecha: *18/10/18*

Celular: *992743247*

Firma del experto:  

DNI: *31033707*

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR CRITERIO DE EXPERTO

TESIS: "Implementación de materiales de Juego en el Sector de Construcción para Desarrollar el Pensamiento Creativo en Niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: Tito Villacorta Yanet
 1.2. Formación académica: Magister en Psicología Educativa
 1.3. Cargo e Institución donde labora: Docente E.I. N° 02 María Inmaculada
 1.4. Nombre del instrumento evaluado: Escala de calificación

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy Buena
		1	2	3	4	5
Claridad	Está formulado con lenguaje adecuado				X	
Objetividad	Está expresado en conductas observables					X
Actualización	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica				X	
Organización	Existe una organización lógica					✓
Suficiente	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				X	
Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación					X
Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos					✓
Coherencia	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems					X
Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realizar el conteo con cada una de las categorías de escala)						
		A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{47}{50} = 0.94$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)


CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 - 0,60]
Observado <input type="radio"/>	[0,60 - 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	[0,70 - 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento es aplicable

Fecha: 18-10-18

Celular: 984318618

Firma del experto: 

DNI: 41211370

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR CRITERIO DE EXPERTO

TESIS: "Implementación de materiales de Juego en el Sector de Construcción para Desarrollar el Pensamiento Creativo en Niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018"

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: MOLLOCONDO FLORES Wilson John
 1.2. Formación académica:
 1.3. Cargo e Institución donde labora: UNAMBA
 1.4. Nombre del instrumento evaluado: ESCALA DE CALIFICACIÓN

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy Buena
		1	2	3	4	5
Claridad	Esta formulado con lenguaje adecuado				X	
Objetividad	Esta expresado en conductas observables					X
Actualización	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica					X
Organización	Existe una organización lógica					X
Suficiente	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				X	
Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación					X
Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos					X
Coherencia	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems					X
Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación				X	
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realizar el conteo con cada una de las categorías de escala)					4	6
		A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{0 + 0 + 0 + 4 + 6}{50} = 0,92$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)


CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	[0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	[0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

ES ALTAMENTE CONFIABLE

Fecha: 18/10/19

Celular: 943224306

Firma del experto: 

DNI: 01322422

ANEXO 5.

**CONFIABILIDAD DEL
INSTRUMENTO**

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,825	23

El valor de Alfa de Cronbach es 0.825 lo cual nos indica que existe un alto nivel de confiabilidad en el instrumento elaborado para recolectar información respecto a Materiales De Juego En El Sector De Construcción Para Desarrollar El Pensamiento Creativo En Niños De 5 años.

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
p1	37,6000	32,489	,129	,836
p2	37,2000	32,400	,389	,818
p3	37,1000	32,969	,174	,827
p4	37,5000	34,944	-,125	,838
p5	37,3000	30,900	,617	,809
p6	37,3000	31,567	,487	,814
p7	37,5000	34,056	,018	,833
p8	36,9000	32,100	,314	,821
p9	37,3000	30,233	,506	,812
p10	37,8000	33,511	,155	,826
p11	37,6000	30,044	,730	,804
p12	37,2000	28,544	,765	,798
p13	37,4000	31,156	,524	,812
p14	37,0000	33,556	,122	,828
p15	37,0000	31,556	,326	,821
p16	37,3000	31,567	,487	,814
p17	37,2000	31,067	,313	,824
p18	37,3000	29,789	,570	,808
p19	37,0000	30,889	,420	,816
p20	36,9000	32,767	,436	,818
p21	37,2000	31,511	,582	,812
p22	37,6000	29,600	,815	,800
p23	37,8000	33,087	,247	,823

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
DE PIURA
M. Sc. WILSON ESPINOZA FLORES

ANEXO 6.

AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS.

Solicito: Autorización para Observar y Aplicar mis Instrumentos de Investigación

Señor (a): Mirian Margot Acosta Vera

Directora de la I.E.I. N°1090 Señor de Huanca, Limapata.

Bachilleres: Merly Cayllahua puma, identificada con DNI N° 71657078, y María Elena Quispe Ortiz, identificada con DNI N° 73822706, egresadas de la Escuela Académico profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia – UNAMBA, nos presentamos ante usted, con el debido respeto y expongo lo siguiente:

Que, siendo requisito indispensable la Aplicación de los Instrumentos para nuestro Proyecto de Investigación, solicitamos el acceso a su Institución Educativa, para poder observar y aplicar nuestros instrumentos en las fechas siguientes: 25 de octubre hasta diciembre.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a mi petición por ser justicia.

Abancay, 24 de octubre del 2018


Merly Cayllahua Puma
DNI: 71657078


María Elena Quispe Ortiz
DNI: 73822706



Recibido: 24-10-18
Hor: 12:30 pm

ANEXO 7.
PROGRAMACIÓN DE
ACTIVIDADES

Programación de actividades

I. Datos Informativos:

1.1. Denominación: "implementación de materiales de juego en el sector de construcción para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018"

1.2. Autoras:

- Merly Cayllahua Puma
- Maria Elena Quispe Ortiz

1.3. Usuarios: Niños de 5 años del aula los conejitos y del aula los sapitos.

1.4. Lugar: I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay.

1.5. Duración:

- Inicio:
- Termino:

II. Fundamentación:

Implementación de juegos en el sector de construcción está orientada a la aplicación de la metodología juego para que los niños desarrollen el pensamiento creativo.

III. Objetivos:

Objetivo general:

Implementación de materiales de juego en el sector de construcción para lograr el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 5 años.

Objetivos específicos:

- Planificar cada actividad siguiendo una estructura secuencial.
- Acercar a los niños al uso del sector de construcción y la realización de diversos juegos para desarrollar su pensamiento creativo.
- Llevar un seguimiento continuo de los logros de los niños en el desarrollo del pensamiento creativo.

IV. Metas:

Se espera que el 90% de niños de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay logren un desarrollo óptimo del pensamiento creativo.

V. Estrategias:

Las actividades de aprendizaje se realizarán tomando en cuenta los siguientes procesos propuestos por el ministerio de educación.

- Planificación: Se planifica la actividad que se va a realizar con los niños y a la vez se recuerda las normas.
- Organización: Se distribuyen por grupos o de manera individual para que jueguen en los diferentes sectores.
- Ejecución: Juegan de manera libre y con los materiales de su preferencia.
- Orden: Los niños ordenan los materiales que utilizaron durante su actividad.
- Socialización: Comentan sus experiencias vividas durante el juego.
- Representación y verbalización: Representan sus experiencias mediante la técnica de expresión gráfico y a la vez verbalizan las acciones que realizaron.

VI. Actividades:

1. Me divierto armando con latas, vasos y conos.
2. Creando con los materiales de mi contexto.
3. Inventando grandes y pequeños escenarios.
4. Construyendo con distintos materiales.
5. Apilando bloques: más que un juego
6. Me divierto insertando materiales.
7. Jugando construyo con los diversos materiales de encastre.
8. Armando objetos con tubos y codos.
9. Jugando con las varillas de tuerca.
10. ¡A construir más! con los materiales de piezas de ajuste.
11. Una mañana de juegos construyendo y destruyendo con materiales: de superposición, con sistema de encastre y piezas de ajuste

MESES	FECHAS	Nº DE ACT.	ACTIVIDADES
Octubre	24/10/2018 25/10/2018		Administración del pre test (grupo control y experimental).
	Juegos con materiales de superposición		
	29/10/2018 30/10/2018		Me divierto armando con latas, vasos y conos.
	31/10/2018		
Noviembre	05/11/2018		Creando con los materiales de mi contexto.
	06/11/2018 07/11/2018		Inventando grandes y pequeños escenarios.
	08/11/2018 09/11/2018		Construyendo con distintos materiales. (seguimiento 1 grupo experimental y control)
	Juegos con materiales de sistemas de encastre		
	12/11/2018 13/11/2018		Apilando bloques: más que un juego.
	14/11/2018 15/11/2018		Me divierto insertando materiales.
	16/11/2018 19/11/2018		Jugando construyo con diversos materiales de encastre. (seguimiento 2 grupo experimental y control)
	Juegos con materiales de piezas de ajuste		
	20/11/2018 21/11/2018		Armando objetos con tubos y codos
	22/11/2018 23/11/2018		Jugando con las varillas de tuerca.
	26/11/2018 27/11/2018		¡A construir más! con los materiales de piezas de ajuste. (seguimiento 3 grupo experimental y control)
	Juegos con materiales de superposición, sistema de encastre y piezas de ajuste		
	28/11/2018		Me divierto armando con latas, vasos y conos.
	29/11/2018		Creando con los materiales de mi contexto.
	30/11/2018		Inventando grandes y pequeños escenarios.
	Diciembre	03/12/2018	
04/12/2018			Apilando bloques: más que un juego.
05/12/2018			Me divierto insertando materiales.
06/12/2018			Jugando construyo con diversos materiales de encastre.
07/12/2018			Armando objetos con tubos y codos
10/12/2018			Jugando con las varillas de tuerca.
11/12/2018			¡A construir más! con los materiales de piezas de ajuste.
12/12/2018			Una mañana de juegos construyendo y destruyendo con distintos materiales. Administración del pos test (grupo experimental).
13/12/2018			Administración del pos test (grupo control)

ANEXO 8.

ACTA DE COMPROMISO DE LOS PADRES DE FAMILIA.

**ACTA DE PERMISO Y COMPROMISO DE LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS
NIÑOS DE 5 AÑOS PARA LA APLICACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS.**

En la localidad de Limapata de la ciudad de Abancay, del departamento de Apurímac; en la Institución Educativa Inicial N° 1090 Señor de Huanca, a los veinticuatro días del mes de octubre del año dos mil dieciocho, a las cuatro con diez minutos de la tarde, reunidos los padres de familia, docentes de 5 años de las aulas (los ositos responsables y patitos solidarios) y tesis Merly Cayllahua Puma y Maria Elena Quispe Ortiz, se procede a redactar el acta de permiso y compromiso de los padres de familia para la aplicación del proyecto de tesis, donde se tomaron los siguientes puntos:

PRIMERO: Se dio a conocer a los padres de familia sobre la investigación de tesis que se está realizando, que tiene como objetivo desarrollar del pensamiento creativo desde una temprana edad, a través de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción; también permitiendo ver desde otra perspectiva la importancia del juego que consiste una actividad primordial en la vida del niño.

SEGUNDO: Aprobaron y/o accedieron los padres de familia al permiso de sus hijos para la aplicación de la tesis titulada: "IMPLEMENTACIÓN DE MATERIALES DE JUEGO EN EL SECTOR DE CONSTRUCCIÓN PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. 1090 SEÑOR DE HUANCA LIMAPATA, ABANCAY", en las aulas mencionadas en curso.

TERCERO: Se comprometieron los padres de familia a colaborar con la asistencia diaria y puntual de sus hijos, durante todo el proceso de aplicación de tesis que se realizara desde la fecha 25 de octubre al mes de diciembre (hasta la finalización del año escolar del 2018).

Sin más asuntos que tratar se da por finalizado la reunión siendo las cinco con cuarenta minutos de la tarde. Firman al pie los presentes



Miriam Margot Acosta Vera
C.M. 1007346477
DIRECCIONA

Ritta Lhuina Ayala
31000521

PROF. RITTA LHUINA AYALA

Merly Cayllahua Puma
71657078
BACH. MERLY
CAYLLAHUA PUMA.

María Elena Quispe Ortiz
73822706
BACH. Maria
Elena Quispe Ortiz

[Signature]
41265127

[Signature]
7351907

[Signature]
4327067

[Signature]
74459289

[Signature]
31024723

[Signature]
44491367

[Signature]
21162463

[Signature]
47520682

[Signature]
3037086

[Signature]
63364048

[Signature]
42140172

[Signature]
42719818

[Signature]
78021711

[Signature]
4643345

[Signature]
310310482

[Signature]
3034139

[Signature]
46029300

[Signature]
40865021

[Signature]
40022770

[Signature]
702411315

[Signature]
47372183

[Signature]
41097794

[Signature]
42350794

[Signature]
31010206

[Signature]
46875036

[Signature]
82730820

[Signature]
41657019



ANEXO 9.

BASE DE DATOS DEL GRUPO CONTROL – PRE TEST.

ESCALA DE CALIFICACIÓN – Post test
(Aplicación en el aula Patitos Solidarios - 5 años)

GRUPO CONTROL

Esta ficha permitirá registrar o evaluar la información de manera literal y descriptiva a cada uno de estos items, relacionados al **Desarrollo del Pensamiento Creativo**. Elaboración en base al MINEDU y otros (por Cayllahua, M. y Quispe, M.E.).

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS	ITEMS																								
		ORIGINALIDAD					IMAGINACION					RESOLUCION DE PROBLEMAS					ORGANIZACION					CURIOSIDAD				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
		Combina materiales en su construcción.	Construye nuevas creaciones con los materiales.	Realiza nuevas construcciones a partir de sus experiencias vividas.	Verbaliza o describe sus creaciones y/o construcciones.	Elabora instrumentos para realizar acciones nuevas.	Crean e inventan objetos que no existen en su contexto.	Representa mediante dibujos o modelados lo que jugó.	Imita roles con las construcciones que realiza.	Construye escenarios en sentido vertical y horizontal.	Organiza y clasifica objetos de acuerdo a su criterio.	Propone alternativas de solución en juegos grupales.	Respeto los juegos de sus compañeros.	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	Toma decisiones con independencia y libertad personal durante su juego.	Se interrelaciona y socializa con los demás durante el juego.	Comparte materiales con sus compañeros.	Mantiene orden y silencio durante la asamblea.	Espera el momento oportuno y levanta la mano para expresarse.	Guarda los materiales después de jugar, en el lugar que corresponde.	Muestra curiosidad frente a objetos nuevos (materiales de juego).	Muestra interés por descubrir la utilidad de los materiales.	Verbaliza las características de los materiales de juego.	Examina a sus pares en busca de nuevas experiencias (su entorno).		
01	Aguirre C. Dulce Alizee	B	B	B	C	C	A	B	B	B	A	C	C	B	B	B	B	C	B	B	A	B	C	A		
02	Arostegui M. Adrián	B	B	C	B	B	C	C	B	A	B	B	B	B	A	B	B	C	C	B	B	A	B	A		
03	Camargo S. Ángela	C	B	B	C	B	B	C	B	B	C	B	B	B	C	B	B	C	B	C	B	C	B	B		
04	Quispe C. Lizet Meliza	B	B	B	B	C	B	C	C	B	A	B	B	C	A	B	B	C	C	A	A	A	B	C		
05	Hurtado C. Meriloz Kattiaana	C	C	B	C	C	C	B	C	B	B	C	B	C	A	C	C	B	C	B	B	B	B	A		
06	Mamani L. Angie Abignil	B	B	B	C	C	A	A	B	B	A	B	B	C	B	B	B	A	B	A	A	B	C	B		
07	Núñez R. Naysha Ariela	B	B	A	B	B	B	C	B	B	B	C	B	A	A	B	B	A	C	A	B	B	B	A		
08	Olivera A. Maribel	B	B	C	B	B	B	B	B	B	A	C	B	C	A	B	B	C	C	A	A	B	C	C		
09	Olivera H. Saimon Iker	A	B	A	B	B	A	C	B	B	B	C	B	C	B	B	C	B	C	B	B	B	A	B		
10	Pampañampa R. Ruth Liz	B	C	B	B	C	B	C	B	B	A	B	C	C	A	B	C	B	C	B	B	A	C	B		
11	Quispe S. Zaira Ariela	A	B	B	B	C	A	B	C	B	A	C	B	B	B	B	C	B	C	B	A	B	B	C		
12	Ramos S. Anelis	C	B	B	C	B	B	C	B	B	A	B	B	C	B	B	B	A	B	B	A	B	B	B		
13	Rojas D. Maryory Raquel	B	B	B	B	C	A	C	B	A	B	B	C	B	A	B	C	A	B	A	B	A	B	B		
14	Torres P. Estrella	B	B	B	B	B	B	A	C	B	A	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A	B	C	B		
15	Vásquez S. Yoel José	A	B	C	B	C	B	C	B	C	B	B	A	B	A	B	C	B	C	B	A	B	B	B		
16	Vega O. Yanyoghuel	B	A	C	B	B	C	C	A	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B	A		
17	Yupanqui U. Luis Miguel	B	B	B	C	C	B	B	B	B	A	B	B	C	B	B	B	B	C	B	A	B	B	A		

ESCALA	SIGNIFICADO
A	Logro Previsto
B	En Proceso
C	En Inicio

ANEXO 10.

**BASE DE DATOS DEL GRUPO
EXPERIMENTAL - PRE TEST.**

ESCALA DE CALIFICACIÓN – Pre Test
(Aplicación en el aula Ositos Responsables - 5 años)

**GRUPO
EXPERIMENTAL**

Esta ficha permitirá registrar o evaluar la información de manera literal y descriptiva a cada uno de estos ítems, relacionados al **Desarrollo del Pensamiento Creativo**. Elaboración en base al MINEDU y otros (por Cayllahua, M. y Quispe, M.E.).

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS	ITEMS																							
		ORIGINALIDAD				IMAGINACION				RESOLUCION DE PROBLEMAS				ORGANIZACION				CURIOSIDAD							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
		Combina materiales en su construcción.	Construye nuevas creaciones con los materiales.	Realiza nuevas construcciones a partir de sus experiencias vividas.	Verbaliza o describe sus creaciones y/o construcciones.	Elabora instrumentos para realizar acciones nuevas.	Creo e invento objetos que no existen en su contexto.	Representa mediante dibujos o modelados lo que juego.	Imita roles con las construcciones que realiza.	Construye escenarios en sentido vertical y horizontal.	Organiza y clasifica objetos de acuerdo a su criterio.	Propone alternativas de solución en juegos grupales.	Respeto los juegos de sus compañeros.	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	Toma decisiones con independencia y libertad personal durante su juego.	Se interrelaciona y socializa con los demás durante el juego.	Comparte materiales con sus compañeros.	Muestra orden y silencio durante la asamblea.	Espera el momento oportuno y levanta la mano para expresarse.	Guarda los materiales después de jugar, en el lugar que corresponde.	Muestra curiosidad frente a objetos nuevos (materiales de juego).	Muestra interés por descubrir la utilidad de los materiales.	Verbaliza las características de los materiales de juego.	Examina a sus pares en busca de nuevas experiencias (su entorno).	
01	Aguilar V. Marc Anthony	B	B	C	C	B	B	C	B	B	B	C	B	B	B	C	B	B	B	C	B	B	B	C	
02	Aguirre N. Cristian Adriano	B	B	B	C	B	A	A	B	A	C	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C
03	Andrade H. Jeidy Maria	B	B	B	C	B	B	C	B	B	B	B	A	B	A	A	B	A	A	B	B	B	B	C	B
04	Avendaño C. Neymar	B	B	C	B	C	A	B	B	B	B	C	C	B	A	B	B	C	C	C	B	C	C	C	B
05	Contreras M. Marco	B	A	B	B	B	B	C	A	A	C	B	C	B	A	B	B	B	C	C	B	B	B	B	C
06	Falcón A. Luz Melani	B	B	B	B	C	B	C	B	B	C	B	B	A	B	B	C	C	C	C	B	B	B	C	C
07	Gavilán V. Dasha	C	B	B	C	B	A	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	B	B	C
08	Gutiérrez C. Sharmely	B	B	C	B	C	B	C	C	B	C	B	B	B	B	A	A	C	C	C	B	B	B	B	B
09	Jiménez V. Mery	B	B	B	C	C	A	C	C	B	C	B	C	B	B	B	B	B	B	C	C	C	B	B	B
10	Peña S. Ruth Karina	B	B	B	B	C	A	C	C	B	B	B	C	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
11	Ramos O. Kevin Jhair	A	B	B	C	B	A	C	B	C	B	C	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B
12	Rojas P. Fers Elias	C	B	C	B	C	B	B	B	B	C	B	B	B	B	A	B	C	C	C	B	B	B	B	B
13	Samanez M. Sharuk H.	C	A	C	B	B	A	C	A	A	B	B	C	B	B	B	C	C	C	B	A	B	C	B	B
14	Santander C. Fredy D.	B	B	C	B	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B	B	B	C	B	C	B	B
15	Sarmiento H. Shamy A.	B	B	B	B	B	A	C	B	B	B	B	C	B	C	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B
16	Valenzuela M. Alexis Gino	C	B	C	B	B	B	C	B	A	C	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	B	B	B	C
17	Victoriano C. Rayder	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B	B	A	C	C	B	C	C	C	B	C

ESCALA	SIGNIFICADO
A	Logro Previsto
B	En Proceso
C	En Inicio

ANEXO 11.

**SESIONES CON MATERIALES
DE SUPERPOSICIÓN.**

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 01*''Me divierto armando con latas, vasos y conos''*

DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO			
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	T
INICIO	<p>PLANIFICACIÓN:</p> <p>Se invita a los niños a participar en la asamblea.</p> <p>Motivamos mediante una canción.</p> <p>Luego se da conocer a los niños sobre el juego en el sector de construcción.</p> <p>Establecemos normas de juego con los niños, para el desarrollo del juego.</p> <p>Se da a conocer el termino del juego mediante una pandereta (cuando suena dos veces la pandereta quiere decir que falta 10 minutos para que termine el juego y cuando el sonido es constante quiere decir que ya termino la hora del juego y se debe guardar los materiales de juego).</p> <p>En seguida la docente pregunta a algunos niños sobre la actividad que está pensando realizar, donde los niños expresaran con que materiales desean jugar y con quien les interesaría compartir ese momento.</p> <p>ORGANIZACIÓN:</p> <p>La docente con anticipación ubica los materiales, (conos, latas, vasos, etc.) en un espacio libre del salón.</p> <p>Los niños se distribuyen por grupos o individualmente de manera ordenada, hacia los materiales.</p>	<p>Canción</p> <p>Normas de juego escritos en un papelote.</p>	10m

DESARROLLO	<p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños juegan libremente con los distintos materiales. La maestra observa y registra en el cuaderno anecdótico la actitud de cada niño durante el juego.</p> <p>ORDEN: La docente anuncia el cierre del juego a través de una pandereta con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo o juego y comiencen a ordenar y guardar los materiales en su lugar.</p>	Latas de distintos colores y tamaños, vasos y conos.	40mn
CIERRE	<p>SOCIALIZACIÓN: Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc.</p> <p>REPRESENTACIÓN: La docente da oportunidad a los niños para que en forma individual representen mediante el dibujo.</p>	Lápiz, hoja bon, Plumón, pintura, etc.	10mn



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONIA PERUANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y DE
EDUCACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Ana M. Castañeda Baca
DOCENTE

DOCENTE DE ESPECIALIDAD

Castañeda S.

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADORA

INVESTIGADORA

DESARROLLO	<p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños construyen y juegan libremente con los materiales que escogieron.</p> <p>La maestra observa y registra en el cuaderno anecdótico la actitud más resaltante de los niños durante el juego.</p> <p>ORDEN: Se anuncia el cierre del juego a través de una pandereta con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo o juego y comiencen a ordenar y guardar los juguetes en su lugar.</p>	piedritas, palitos, arcilla, palitos de carrizo, tapitas, etc.	40mn
CIERRE	<p>SOCIALIZACIÓN: Invitamos a los niños a sentarse en un semicírculo, donde verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc.</p> <p>REPRESENTACIÓN: Los niños por grupos representan la actividad que realizaron, en un papalote mediante dibujos.</p>	Papelotes. Plumones.	10mn


 UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONIA PERUANA
 FACULTAD DE EDUCACIÓN
 ESCUELA DE EDUCACIÓN
 Ana M. Castañeda
 DOCENTE
 DOCENTE DE ESPECIALIDAD


 DOCENTE DE AULA


 INVESTIGADORA


 INVESTIGADORA

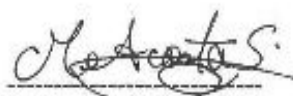
ACTIVIDAD: 03*''Inventando grandes y pequeños escenarios''*

DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO			
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	T
INICIO	<p>PLANIFICACIÓN: Se invita a los niños a participar en la asamblea.</p> <p>Luego se da conocer los distintos materiales como (bloques lógicos, cajitas, etc.)</p> <p>Mediante una historia a través de un títere, enseñamos distintos criterios para guardar los materiales.</p> <p>Con la ayuda del títere recordamos las normas de juego y la función de la pandereta.</p> <p>Luego algunos niños cuentan sobre la actividad que están pensando realizar, y los materiales que utilizara y con quien le interesara compartir ese momento.</p> <p>ORGANIZACIÓN: La docente con anticipación ubica los distintos materiales, en un espacio libre del salón.</p> <p>Los niños se distribuyen por grupos o individualmente hacía los materiales que más les llama la atención, de manera libre y autónoma.</p>	<p>Historia Títere</p> <p>Normas de juego.</p>	10m

<p>DESARROLLO</p>	<p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños construyen y juegan libremente con los materiales que escogieron.</p> <p>La maestra observa y registra en el cuaderno anecdótico la actitud más resaltante de los niños durante el juego.</p> <p>ORDEN: Se anuncia el cierre del juego a través de una pandereta con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo o juego y comiencen a ordenar y guardar los juguetes en su lugar.</p>	<p>Bloques lógicos de madera de distintas formas y tamaños, cajas de distintos tamaños.</p>	<p>40mm</p>
<p>CIERRE</p>	<p>SOCIALIZACIÓN: Invitamos a los niños a sentarse en un semicírculo, donde verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc.</p> <p>REPRESENTACIÓN: Los niños mediante el modelaje representan en forma individual con plastilinas las actividades que realizaron durante su juego.</p>	<p>Plastilina.</p>	<p>10mm</p>



DOCENTE DE ESPECIALIDAD



DOCENTE DE AULA



INVESTIGADORA



INVESTIGADORA

ACTIVIDAD: 04*“Construyendo con distintos materiales”*

DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO			
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	T
INICIO	<p>PLANIFICACIÓN: Se invita a los niños a participar en la asamblea.</p> <p>Motivamos mediante una dinámica.</p> <p>Se da conocer que hoy día jugaremos con distintos materiales de superposición como (latas, conos, bloques lógicos, y materiales del contexto)</p> <p>A través de un títere, recordamos los distintos criterios del guardado de los materiales.</p> <p>La docente invita a un niño o niña para que pueda hacer recordar las normas de juego y la función de la pandereta.</p> <p>Todos los niños y niñas expresan la actividad que están pensando realizar, y los materiales que utilizaran y con quien les interesaría compartir ese momento.</p> <p>ORGANIZACIÓN:</p> <p>La docente con anticipación ubica los distintos materiales, en un espacio libre del salón.</p> <p>Los niños se distribuyen por grupos o individualmente hacía los materiales que más les llama la atención, de manera libre y autónoma.</p>	Normas de juego	10m

DESARROLLO	<p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños construyen y juegan libremente con los materiales que escogieron.</p> <p>La maestra observa y registra en el cuaderno anecdótico y avalúa con la escala de calificación.</p> <p>ORDEN: Se anuncia el cierre del juego a través de una pandereta con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo o juego y comiencen a ordenar y guardar los juguetes en su lugar.</p>	<p>Bloques lógicos de madera de distintas formas y tamaños, cajas de distintos tamaños, tapitas, palitos de distintos tamaños, tablitas, baja lenguas, conos, latas de distintos colores y vasos</p>	40mn
CIERRE	<p>SOCIALIZACIÓN: Invitamos a los niños a sentarse en un semicírculo, donde todos los niños y niñas verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc.</p> <p>REPRESENTACIÓN: Los niños representan en forma individual mediante dibujos las actividades que realizaron durante su juego.</p>	<p>Lápiz, hoja bon, Plumón, pintura, etc.</p>	10mn



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONIA PERUANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA ACADÉMICA DE ESPECIALIDADES

Ana M. Castañeda Bana
DOCENTE

DOCENTE DE ESPECIALIDAD

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADORA

INVESTIGADORA

ANEXO 12.

**SESIONES CON MATERIALES
DE SISTEMA DE ENCASTRE.**

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 05

“Apilando bloques: más que un juego”

DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO			
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	T
INICIO	<p>PLANIFICACIÓN: Invitamos a los niños a participar en la asamblea.</p> <p>Se menciona que hoy día jugaremos con (bloques y cubos matemáticos)</p> <p>Mediante un video sensibilizamos a los niños para que puedan compartir los materiales.</p> <p>Invitamos a un niño o niña para que pueda hacer recordar las normas de juego y la función de la pandereta.</p> <p>Luego la docente invita a algunos niños para que puedan contar sobre la actividad que están pensando realizar, y los materiales que utilizaran y con quien les interesara compartir ese momento.</p> <p>ORGANIZACIÓN: Con anticipación se ubica sobre las mesas los distintos materiales.</p> <p>Los niños se distribuyen por grupos o individualmente hacía el material que más les llama la atención, de manera libre y autónoma</p>	<p>Video</p> <p>Normas de Juego.</p>	10m

DESARROLLO	<p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños construyen y juegan libremente con los materiales que escogieron.</p> <p>La maestra observa y registra en el cuaderno anecdotario las situaciones negativas o positivas de los niños.</p> <p>ORDEN: Se anuncia el cierre del juego a través de una pandereta con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo o juego y comiencen a ordenar y guardar los juguetes en su lugar.</p>	Bloques de construcción y cubos matemáticos.	40mn
CIERRE	<p>SOCIALIZACIÓN: Invitamos a los niños a sentarse en un semicírculo, donde los niños y niñas voluntarios verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc.</p> <p>REPRESENTACIÓN: Los niños por grupos representan las actividades que realizaron, en un papalote mediante dibujos.</p>	Papelote Plumón	10mn


 UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y C.C.
 ESCUELA DE POSTGRADO DE EDUCACIÓN
 Ana M. Castañeda Inca
 DOCENTE
 DOCENTE DE ESPECIALIDAD


 DOCENTE DE AULA


 INVESTIGADORA


 INVESTIGADORA

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 06

“Me divierto insertando materiales”

DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO			
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	T
INICIO	<p>PLANIFICACIÓN: Se invita a los niños a participar en la asamblea.</p> <p>Motivamos mediante una canción (compartiendo los materiales).</p> <p>Se presenta los distintos materiales como (bloques lógicos, cajitas, etc.)</p> <p>Invitamos a un niño o niña para que pueda hacer recordar las normas de juego y la función de la pandereta.</p> <p>Luego la docente invita a algunos niños para que puedan contar sobre la actividad que están pensando realizar, los materiales que utilizaran y con quien les interesara compartir ese momento.</p> <p>ORGANIZACIÓN: La docente con anticipación ubica los distintos materiales, en un espacio libre del salón.</p> <p>Los niños se distribuyen por grupos o individualmente hacía los materiales que más les llama la atención, de manera libre y autónoma.</p>	<p>Canción</p> <p>Normas de juego.</p>	10m

DESARROLLO	<p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños construyen y juegan libremente con los materiales que escogieron.</p> <p>La maestra observa y registra en el cuaderno anecdotario la actitud más resaltante de los niños durante el juego.</p> <p>ORDEN: Se anuncia el cierre del juego a través de una pandereta con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo o juego y comiencen a ordenar y guardar los juguetes en su lugar.</p>	Bloques de construcción y cubos matemáticos.	40mn
CIERRE	<p>SOCIALIZACIÓN: Invitamos a los niños a sentarse en un semicírculo, donde algunos niños cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc.</p> <p>REPRESENTACIÓN: Los niños mediante el modelaje representan en forma individual con plastilinas las actividades que realizaron durante su juego.</p>	Plastilina.	10mn


 UNIVERSIDAD NACIONAL DE INNOVACIÓN DE LA AMAZONIA
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y D.E.
 ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

 Ana M. Castañeda Baca
 DOCENTE

DOCENTE DE ESPECIALIDAD


 DOCENTE DE AULA


 INVESTIGADORA


 INVESTIGADORA

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 07

*'' Jugando construyo con diversos materiales
de encastre''*

DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	T
INICIO	<p>PLANIFICACIÓN: Invitamos a los niños a participar en la asamblea.</p> <p>Se menciona que hoy día jugaremos con (bloques y cubos matemáticos)</p> <p>A través de un video concientizamos a los niños para que se respeten entre compañeros y no peleen</p> <p>Invitamos a un niño o niña para que pueda hacer recordar las normas de juego y la función de la pandereta.</p> <p>Todos los niños y niñas expresan la actividad que están pensando realizar, y los materiales que utilizaran y con quien les interesaría compartir ese momento.</p> <p>ORGANIZACIÓN: Con anticipación se ubica sobre las mesas los distintos materiales.</p> <p>Los niños se distribuyen por grupos o individualmente hacía el material que más les llama la atención, de manera libre y autónoma</p>	<p>Video</p> <p>Normas de convivencia</p>	10m

DESARROLLO	<p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños construyen y juegan libremente con los materiales que escogieron.</p> <p>La maestra observa y registra en el cuaderno anecdótico y evalúa con la escala de calificación.</p> <p>ORDEN: Se anuncia el cierre del juego a través de una pandereta con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo o juego y comiencen a ordenar y guardar los juguetes en su lugar.</p>	Bloques de construcción, cubos matemáticos, poliedros (figuras geométricas) y ensartes.	40mn
CIERRE	<p>SOCIALIZACIÓN: Invitamos a los niños a sentarse en un semicírculo, donde todos niños y niñas voluntarios verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc.</p> <p>REPRESENTACIÓN: Todos a los niños en forma individual mediante dibujos representan las actividades que realizaron.</p>	Lápiz, hoja bon, Plumón, pintura, etc.	10mn



ANAMBA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y C.C.
ESUELA AGROPECUARIA PROFESIONAL DE TUCUCAY
Ana M. Castañeda Baca
DOCENTE

DOCENTE DE ESPECIALIDAD

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADORA

INVESTIGADORA

ANEXO 13.
SESIONES CON MATERIALES
DE PIEZAS DE AJUSTE.

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 08

'' Armando objetos con tubos y codos ''

DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO			
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	T
INICIO	<p>PLANIFICACIÓN: Invitamos a los niños a participar en la asamblea. Entonamos la canción (''Amigos'')</p> <p>Presentamos los materiales de juego como (tubos, codos)</p> <p>Invitamos a un niño o niña para que pueda hacer recordar las normas de juego y la función de la pandereta.</p> <p>Luego la docente invita a algunos niños para que puedan contar sobre la actividad que están pensando realizar, los materiales que utilizaran y con quien les interesara compartir ese momento.</p> <p>ORGANIZACIÓN: La docente con anticipación ubica los distintos materiales, en un espacio libre del salón.</p> <p>Los niños se distribuyen por grupos o individualmente hacía el material que más les llama la atención, de manera libre y autónoma</p>	Normas de convivencia	1 0m

DESARROLLO	<p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños juegan libremente con los distintos materiales. La maestra observa y registra en el cuaderno anecdotario las situaciones negativas o positivas de los niños.</p> <p>ORDEN: La docente anuncia el cierre del juego a través de una pandereta con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo o juego y comiencen a ordenar y guardar los juguetes en su lugar.</p>	Tubos y accesorios.	40mn
CIERRE	<p>SOCIALIZACIÓN: Todos sentados en un semicírculo, donde algunos niños verbalizan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc.</p> <p>REPRESENTACIÓN: Por grupos en un papalote representan las actividades que realizaron durante su juego.</p>	Papelote. Plumones.	10mn


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y C. S.
 ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA

 Ana M. Castañeda Baca
 DOCENTE

DOCENTE DE ESPECIALIDAD


 DOCENTE DE AULA


 INVESTIGADORA


 INVESTIGADORA

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 09

“Jugando con las varillas de tuerca”

DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO			
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	T
INICIO	<p>PLANIFICACIÓN: Se invita a los niños a participar en la asamblea.</p> <p>Motivamos mediante una canción.</p> <p>Se presenta los materiales de juego como (Varillas, tarudos, arcilla y tecnopor).</p> <p>Invitamos a un niño o niña para que pueda hacer recordar las normas de juego y la función de la pandereta.</p> <p>Luego la docente pregunta a algunos niños sobre la actividad que están pensando, que materiales van a utilizar y con quienes les interesaría compartir ese momento.</p> <p>ORGANIZACIÓN: La docente con anticipación ubica los distintos materiales en grupos, en un espacio libre del salón.</p> <p>Los niños se distribuyen por grupos o individualmente hacia los materiales que más les llama la atención, de manera libre y autónoma.</p>	Normas de convivencia	10m

<p>DESARROLLO</p>	<p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños construyen y juegan libremente con los materiales que escogieron.</p> <p>La maestra observa y registra en el cuaderno anecdótico la actitud más resaltante de los niños durante el juego.</p> <p>ORDEN: Se anuncia el cierre del juego a través de una pandereta con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo o juego y comiencen a ordenar y guardar los juguetes en su lugar.</p>	<p>Varillas, tarudos, arcilla y tecnopor.</p>	<p>40mm</p>
<p>CIERRE</p>	<p>SOCIALIZACIÓN: Invitamos a los niños a sentarse en un semicírculo, donde verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc.</p> <p>REPRESENTACIÓN: La docente da oportunidad a los niños para que en forma individual representen mediante el dibujo.</p>	<p>Lápiz, hoja bon, Plumón, pintura, etc.</p>	<p>10mm</p>


 UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y C.S.
 ESCUELA DE POSTGRADO EN EDUCACIÓN

 Ana M. Astañeda Baco
 DOCENTE

DOCENTE DE ESPECIALIDAD


 DOCENTE DE AULA


 INVESTIGADORA


 INVESTIGADORA

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 10

¡A construir más! Con los materiales de piezas de ajuste.

DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO			
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	T
INICIO	<p>PLANIFICACIÓN: Invitamos a los niños a participar en la asamblea.</p> <p>Motivamos mediante una dinámica.</p> <p>Se menciona que hoy día jugaremos con (Tubos, codos, tarudos, varillas, arcilla y pelotitas de tecnopor)</p> <p>Invitamos a un niño o niña para que pueda hacer recordar las normas de juego y la función de la pandereta.</p> <p>Todos los niños y niñas expresan la actividad que están pensando realizar, y los materiales que utilizaran y con quien les interesaría compartir ese momento.</p> <p>ORGANIZACIÓN: Con anticipación se ubica los distintos materiales en un espacio amplio del salón.</p> <p>Los niños se distribuyen por grupos o individualmente hacía el material que más les llama la atención, de manera libre y autónoma</p>	Normas de convivencia	10m

DESARROLLO	<p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños construyen y juegan libremente con los materiales que escogieron.</p> <p>La maestra observa y registra en el cuaderno anecdótico y avalúa con la escala de calificación.</p> <p>ORDEN: Se anuncia el cierre del juego a través de una pandereta con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo o juego y comiencen a ordenar y guardar los juguetes en su lugar.</p>	Tubos, codos, tarudos, varillas, arcilla y pelotitas de tecnopor.	40mn
CIERRE	<p>SOCIALIZACIÓN: Invitamos a los niños a sentarse en un semicírculo, donde todos niños y niñas podrán verbalizar y contar a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc.</p> <p>REPRESENTACIÓN: Por grupos en un papalote representan las actividades que realizaron durante su juego.</p>	Papelote. Plumón	10mn


 UNIVERSIDAD ANTIOQUEÑA
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y DE
 CIENCIAS DEL LENGUAJE Y DE LA COMUNICACIÓN

 Ana M. Castañeda Baca
 DOCENTE

DOCENTE DE ESPECIALIDAD


 DOCENTE DE AULA


 INVESTIGADORA


 INVESTIGADORA

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 11

“Una mañana de juegos construyendo y destruyendo con materiales: de superposición, sistema de encastre y piezas de ajuste”.

DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO			
SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	T
INICIO	<p>PLANIFICACIÓN: Invitamos a los niños a participar en la asamblea.</p> <p>Motivamos mediante una dinámica.</p> <p>Se da conocer que se trabajara con todos los materiales del sector de construcción.</p> <p>Invitamos a un niño o niña para que pueda hacer recordar las normas de juego y la función de la pandereta.</p> <p>Todos los niños y niñas expresan la actividad que están pensando realizar, y los materiales que utilizaran y con quien les interesaría compartir ese momento.</p> <p>ORGANIZACIÓN: Con anticipación se ubica los distintos materiales haciendo un espacio amplio dentro del salón</p> <p>Los niños se distribuyen por grupos o individualmente hacía el material que más les llama la atención, de manera libre y autónoma</p>	Normas de convivencia	10m

DESARROLLO	<p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños construyen y juegan libremente con todos los materiales que hay en sector de construcción.</p> <p>La maestra observa y registra en el cuaderno anecdotario y avalúa con la escala de calificación.</p> <p>ORDEN: Se anuncia el cierre del juego a través de una pandereta con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo o juego y comiencen a ordenar y guardar los juguetes en su lugar.</p>	<p>Bloques lógicos, cajas, tapitas, palitos, tablitas, baja lenguas, conos, latas, vasos.</p> <p>Bloques de construcción, cubos matemáticos, poliedros, ensartes.</p> <p>Tubos, codos, tarudos, varillas, arcilla, tecnopor.</p>	40mn
CIERRE	<p>SOCIALIZACIÓN: Invitamos a los niños a sentarse en un semicírculo, donde todos niños y niñas podrán verbalizar y contar a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc.</p> <p>REPRESENTACIÓN: Por grupos en un papalote representan las actividades que realizaron durante su juego.</p>	<p>Papelote. Plumón</p>	10mn



Ana M. Castañeda Baca
DOCENTE

DOCENTE DE ESPECIALIDAD

Ma. Angélica J. J.

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADORA

INVESTIGADORA

ANEXO 14.
FICHAS DE SEGUIMIENTO Y
MATRIZ CUANTIFICADOR
DEL GRUPO EXPERIMENTAL.

ESCALA DE CUALIFICACIÓN
(Aplicación en el aula Ositos Responsables - 5 años)

09/11/2018

Esta ficha permitirá registrar o evaluar la información de manera literal y descriptiva a cada uno de estos ítems, relacionados al **Desarrollo del Pensamiento Creativo**. Elaboración en base al MINEDU y otros (por Cayllahua, M. y Quispe, M.E.).

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS	ITEMS																								
		ORIGINALIDAD					IMAGINACION					RESOLUCION DE PROBLEMAS					ORGANIZACIÓN					CURIOSIDAD				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		Combina materiales en su construcción.	Comprende nuevas expresiones con los materiales.	Realiza nuevas construcciones a partir de sus experiencias vividas.	Verbaliza o describe sus transiciones y/o construcciones.	Elabora instrumentos para realizar acciones nuevas.	Crea e inventa objetos que no existen en su contexto.	Representa mediante dibujos o modelados lo que jugó.	Imagina roles con las construcciones que realiza.	Comprende escenarios en sentido vertical y horizontal.	Organiza y clasifica objetos de acuerdo a un criterio.	Propone alternativas de solución en juegos grupales.	Respeto los juegos de sus compañeros.	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	Toma decisiones con independencia y libertad personal durante su juego.	Se interrelaciona y socializa con los demás durante el juego.	Comparte materiales con sus compañeros.	Mantiene orden y silencio durante la asamblea.	Espera el momento oportuno y levanta la mano para expresarse.	Guarda los materiales después de jugar, en el lugar que corresponde.	Muestra curiosidad frente a objetos nuevos (materiales de juego).	Muestra interés por descubrir la utilidad de los materiales.	Verbaliza las características de los materiales de juego.	Examina a sus pares en busca de nuevas experiencias (su esfuerzo).		
01	Aguilar V. Marc Anthony	A	A	C	B	B	A	B	A	B	B	B	B	C	A	A	B	B	B	A	A	A	B	B		
02	Aguirre N. Cristian Adriano	A	B	A	A	B	A	A	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	A	B	B	A	B	B		
03	Andrade H. Jeidy Maria	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	A	C	B	A	B	A	B	B	B			
04	Avendaño C. Neymar	A	A	B	A	A	A	A	B	B	B	B	C	A	A	B	B	B	B	B	A	B	B			
05	Contreras M. Marco	A	A	B	A	B	B	A	A	B	B	B	B	A	A	B	B	C	B	A	A	B	B			
06	Falcón A. Luz Melani	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	B	A	A	B	A	B	B	B	B			
07	Gavilán V. Dasha	A	B	B	B	B	A	B	B	B	B	C	B	A	A	A	B	B	A	B	B	B	B			
08	Gutiérrez C. Sharmely	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B	A	B	B	C	B	B	B	B	B			
09	Jiménez V. Mery	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B	C	A	A	B	B	A	A	B	B	B	A			
10	Peña S. Ruth Karina	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B			
11	Ramos O. Kevin Jhair	A	A	A	A	A	A	B	A	B	B	B	C	A	A	B	B	B	B	A	A	B	A			
12	Rojas P. Fers Elias	B	B	A	A	B	A	B	A	A	A	A	B	B	A	A	B	B	C	A	A	A	B			
13	Samanez M. Sharuk H.	B	B	B	B	B	C	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B			
14	Santander C. Fredy D.	B	B	B	B	B	A	B	B	A	B	A	C	A	B	A	A	B	A	C	B	B	B			
15	Sarmiento H. Shamy A.	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	B	B	B	B	A	B	B	B	B			
16	Valenzuela M. Alexis Gino	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	A	A	B	B	C	B	A	A	B	B			
17	Victoriano C. Royder	B	B	B	A	B	A	A	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	A	B	B	B	B			

ESCALA	SIGNIFICADO
A	Logro Previsto
B	En Proceso
C	En Inicio

ESCALA DE CALIFICACIÓN
(Aplicación en el aula Ositos Responsables - 5 años)

19/11/2018

Esta ficha permitirá registrar o evaluar la información de manera literal y descriptiva a cada uno de estos ítems, relacionados al **Desarrollo del Pensamiento Creativo**. Elaboración en base al MINEDU y otros (por Cayllahua, M. y Quispe, M.E.).

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS	ITEMS																						
		ORIGINALIDAD				IMAGINACIÓN				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				ORGANIZACIÓN				CURIOSIDAD						
		Combina materiales en su construcción.	Construye nuevas creaciones con los materiales.	Realizan nuevas construcciones a partir de sus experiencias vividas.	Verbaliza o describe sus creaciones y/o construcciones.	Elabora instrumentos para realizar acciones nuevas.	Crean e inventa objetos que no existen en su entorno.	Representa mediante dibujos o modelados lo que jugó.	Imita roles con las construcciones que realiza.	Construye escenarios en sentido vertical y horizontal.	Organiza y clasifica objetos de acuerdo a su criterio.	Propone alternativas de solución en juegos grupales.	Responde los juegos de sus compañeros.	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	Toma decisiones con independencia y libertad personal durante su juego.	Se interrelaciona y socializa con los demás durante el juego.	Comparte materiales con sus compañeros.	Mantiene orden y silencio durante la asamblea.	Espera el momento oportuno y levanta la mano para expresarse.	Guarda los materiales después de jugar, en el lugar que corresponde.	Muestra curiosidad frente a objetos nuevos (materiales de juego).	Muestra interés por descubrir la utilidad de los materiales.	Verbaliza las características de los materiales de juego.	Examina a sus pares en busca de nuevas experiencias (en entorno).
01	Aguilar V. Marc Anthony	A	A	B	B	C	B	A	B	C	A	C	A	B	B	A	C	B	B	B	A	B	B	B
02	Aguirre N. Cristian Adriano	A	B	C	B	B	C	B	C	B	B	B	B	A	B	A	B	C	B	A	B	C	B	B
03	Andrade H. Jeidy Maria	B	C	B	A	C	B	B	B	A	C	B	B	B	A	A	B	A	A	C	B	B	A	B
04	Avendaño C. Neymar	A	B	A	B	B	B	A	B	B	C	B	A	B	B	A	B	C	B	A	C	B	B	B
05	Contreras M. Marco	A	B	B	C	B	A	A	B	B	B	C	B	C	B	A	C	B	B	B	B	C	B	B
06	Falcón A. Luz Melani	B	B	C	B	C	B	B	B	C	B	A	A	B	B	B	B	B	C	A	B	B	B	B
07	Gasparán V. Dasha	A	C	B	C	B	B	A	A	C	A	B	A	B	A	A	C	B	A	A	A	B	A	B
08	Gutiérrez C. Sharmely	C	C	B	B	A	B	B	B	B	B	B	C	B	B	A	B	A	C	B	B	C	B	B
09	Jiménez V. Mery	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B	A	B	B	B	A	B	A	A	B	C	B	C	B
10	Peña S. Ruth Karina	A	C	B	C	B	B	B	B	C	A	B	C	B	B	A	B	C	B	A	B	A	A	B
11	Ramos O. Kevin Jhair	A	B	C	B	B	B	C	B	B	A	B	B	C	B	A	B	B	B	C	B	A	B	A
12	Rojas P. Fers Elias	A	B	C	C	B	A	A	B	B	B	C	B	A	B	A	B	B	B	B	A	B	B	B
13	Samanez M. Sharuk II	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	A	C	B	A	C	B	C	B	B	C	B	C	B
14	Santander C. Fredy D.	A	C	B	B	B	B	A	B	C	B	B	A	B	B	B	A	B	B	A	B	B	B	C
15	Sarmiento H. Shamy A.	B	B	A	B	B	A	A	B	B	A	B	A	B	B	A	C	B	A	B	B	A	B	C
16	Valenzuela M. Alexis Gino	C	B	B	B	C	B	A	C	B	B	C	B	B	B	A	A	B	B	B	A	B	B	B
17	Victoriano C. Rayder	B	B	B	B	B	B	A	B	C	B	A	B	B	B	A	B	B	A	B	B	B	A	B

ESCALA	SIGNIFICADO
A	Logro Previsto
B	En Proceso
C	En Inicio

ESCALA DE CALIFICACIÓN
(Aplicación en el aula Ositos Responsables - 5 años)

27/11/2018

Esta ficha permitirá registrar o evaluar la información de manera literal y descriptiva a cada uno de estos ítems, relacionados al **Desarrollo del Pensamiento Creativo**. Elaboración en base al MINEDU y otros (por Cayllahua, M. y Quispe, M.E.).

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS	ITEMS																						
		ORIGINALIDAD			IMAGINACIÓN				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				ORGANIZACIÓN			CURIOSIDAD								
		Combinar materiales en su construcción.	Construye nuevas creaciones con los materiales.	Realiza nuevas construcciones a partir de sus experiencias vividas.	Verbaliza o describe sus creaciones y/o construcciones.	Elabora instrumentos para realizar acciones nuevas.	Crea e inventa objetos que no existen en su entorno.	Representa mediante dibujos o modelados lo que jugó.	Imita roles con las construcciones que realiza.	Construye escenarios en sentido vertical y horizontal.	Organiza y clasifica objetos de acuerdo a su criterio.	Propone alternativas de solución en juegos grupales.	Respeto los juegos de sus compañeros.	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	Toma decisiones con independencia y libertad personal durante su juego.	Se interrelaciona y socializa con los demás durante el juego.	Comparte materiales con sus compañeros.	Mantiene orden y silencio durante la asamblea.	Escucha el momento oportuno y levanta la mano para expresarse.	Guarda los materiales después de jugar, en el lugar que corresponde.	Muestra curiosidad frente a objetos nuevos (materiales de juego).	Muestra interés por descubrir la utilidad de los materiales.	Verbaliza las características de los materiales de juego.	Examina a sus pares en busca de nuevas experiencias (su entorno).
01	Aguilar V. Marc Anthony	A	A	B	A	A	B	C	B	A	A	C	B	B	A	A	B	A	A	A	A	B	A	
02	Aguirre N. Cristian Adriano	A	A	B	A	B	B	B	C	A	A	B	A	B	B	A	A	B	B	A	A	A	B	B
03	Andrade H. Jedy Maria	B	B	C	B	B	C	C	B	B	A	A	B	A	B	A	A	B	B	A	B	B	B	B
04	Avendaño C. Neymar	A	A	B	A	A	B	B	B	A	B	B	B	A	A	A	B	A	A	B	A	A	B	A
05	Contreras M. Marco	C	B	C	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B	B	A	B	A	A	A	B	B	C	B
06	Falcón A. Luz Melani	B	B	C	B	A	B	A	C	B	A	B	C	B	A	A	A	B	B	A	B	B	B	B
07	Gavilán V. Dasha	A	A	B	C	B	A	C	B	A	B	C	B	A	A	A	A	C	C	B	A	A	B	B
08	Gutiérrez C. Sharmely	B	B	C	C	B	B	B	C	B	A	B	A	B	A	B	A	B	B	A	B	B	C	A
09	Jiménez V. Mery	A	B	B	B	B	C	B	B	C	B	B	A	A	B	A	A	B	B	A	C	C	B	B
10	Peña S. Ruth Karina	B	B	C	C	B	B	C	B	B	A	C	A	B	A	B	B	A	A	B	B	B	A	A
11	Ramos O. Kevin Jhair	A	A	B	B	A	A	B	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A	B	A
12	Rojas P. Fers Elias	A	A	B	C	B	A	A	B	A	A	B	B	A	A	A	A	B	B	A	B	B	A	A
13	Samanez M. Sharuk H.	B	B	C	A	B	B	B	C	B	B	C	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B
14	Santander C. Fredy D.	B	B	C	B	B	B	A	B	B	C	B	A	A	B	B	A	B	A	A	B	B	A	A
15	Sarmiento H. Shamy A.	B	C	C	B	C	B	A	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	B
16	Valenzuela M. Alexis Gino	B	B	C	B	B	B	A	B	B	A	B	C	B	A	A	B	A	A	B	B	B	A	B
17	Victoriano C. Rayder	A	A	B	A	B	A	B	A	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B	A	B	B	A	A

ESCALA	SIGNIFICADO
A	Logro Previsto
B	En Proceso
C	En Inicio

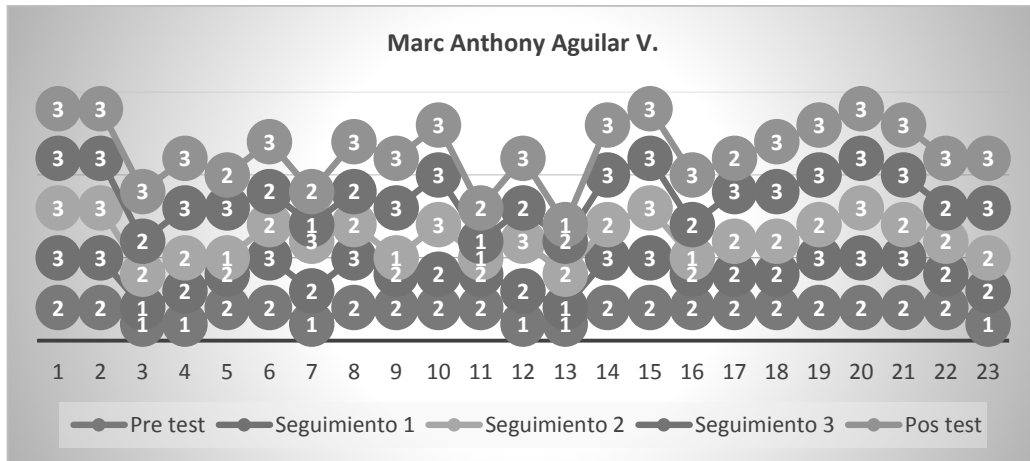


Figura 1. Nivel de progreso del pensamiento creativo del niño Marc Anthony Aguilar V.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

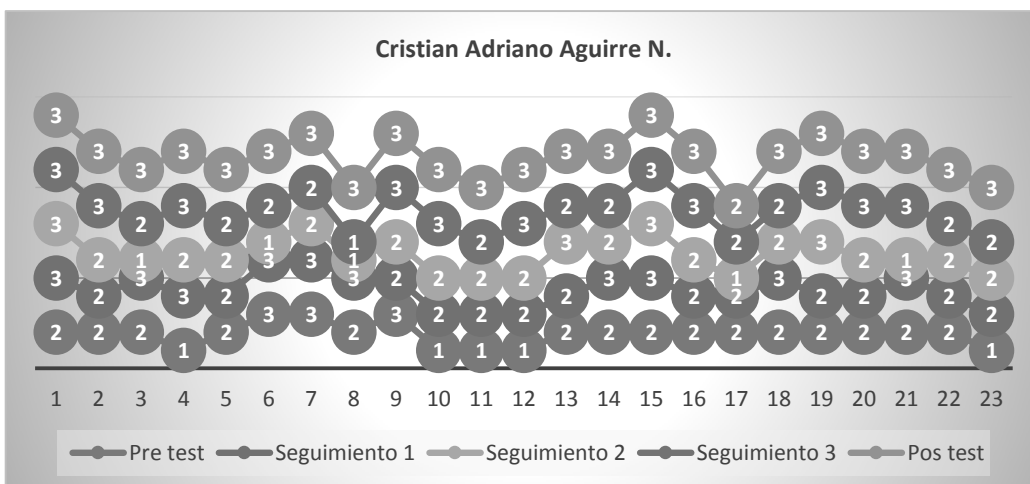


Figura 2. Nivel de progreso del pensamiento creativo del niño Cristian Adriano Aguirre N.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018

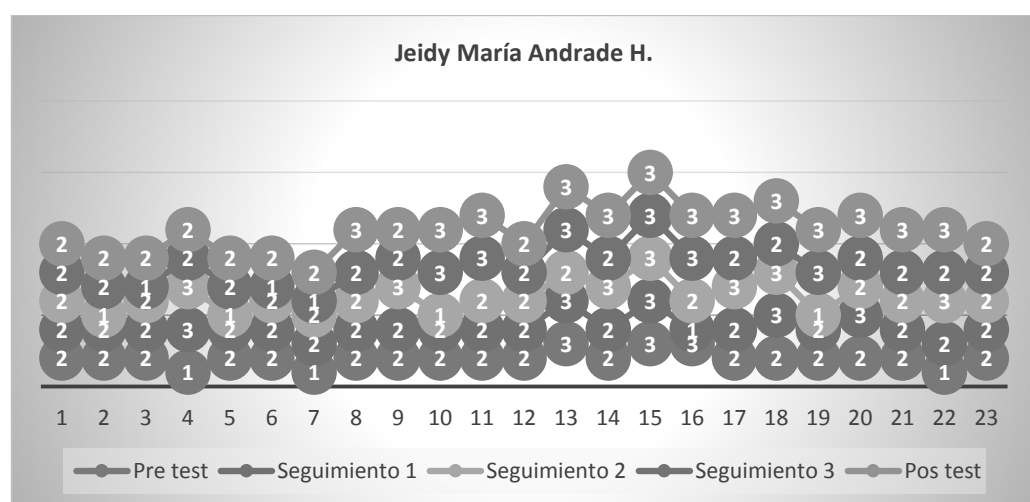


Figura 3. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Jeidy María Andrade H.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018

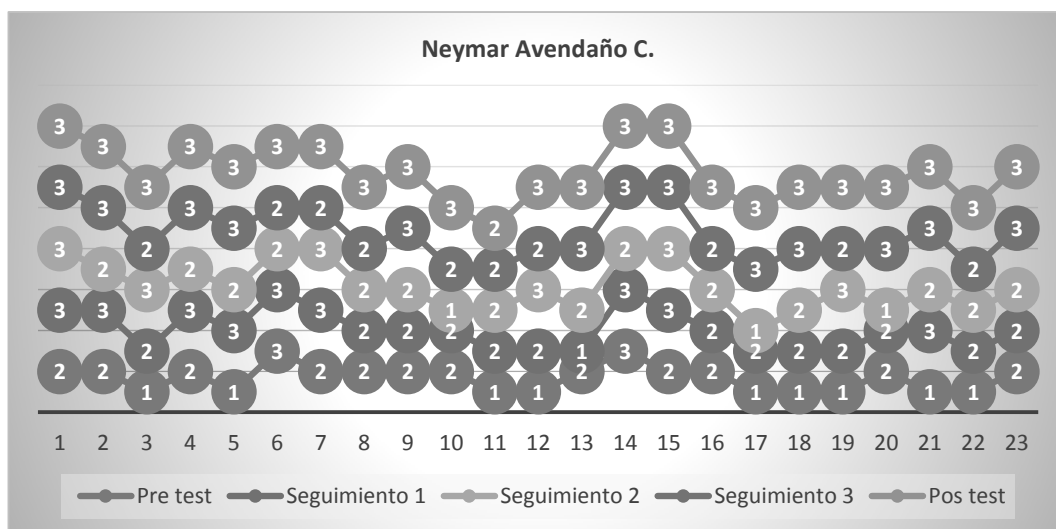


Figura 4. Nivel de progreso del pensamiento creativo del niño Neymar Avendaño C.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

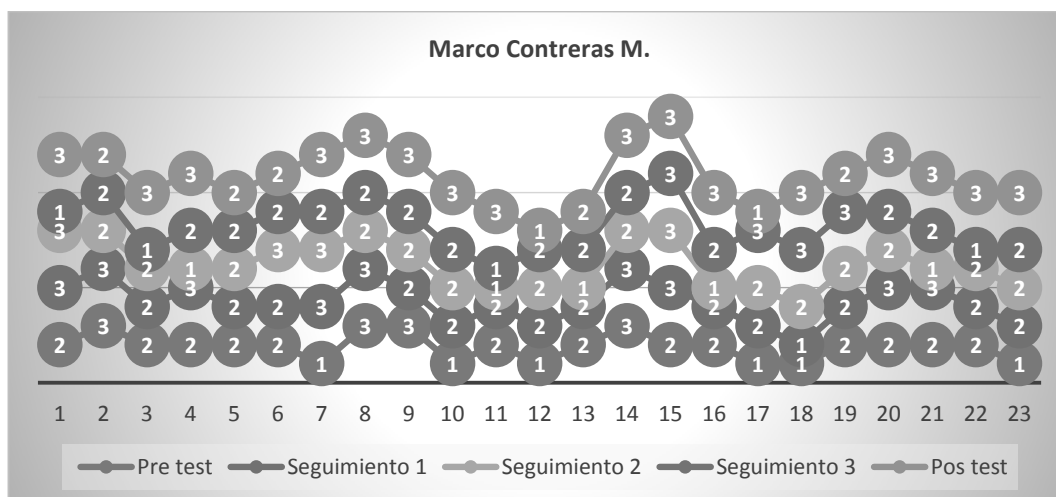


Figura 5. Nivel de progreso del pensamiento creativo del niño Marco Contreras M.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

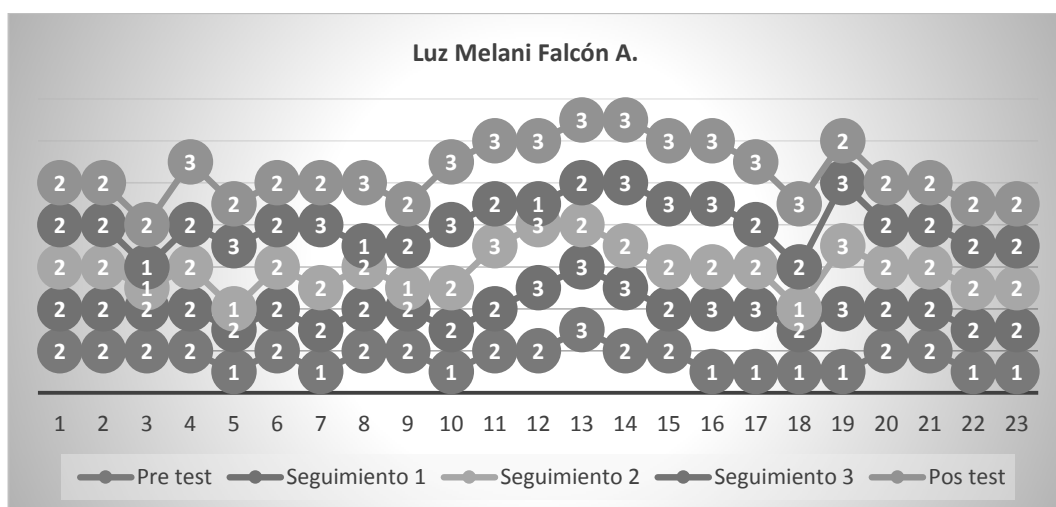


Figura 6. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Luz Melani Falcón A.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018

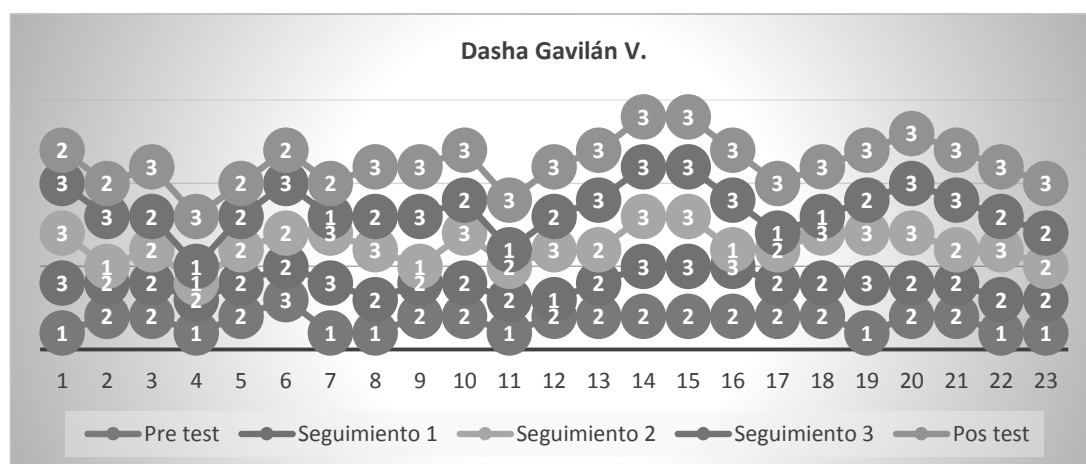


Figura 7. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Dasha Gavilán V.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

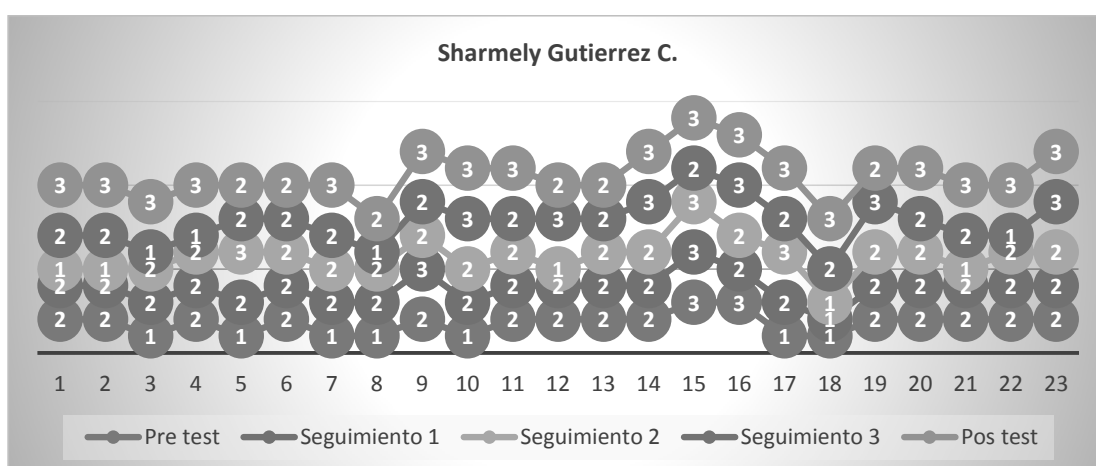


Figura 8. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Sharmely Gutiérrez
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

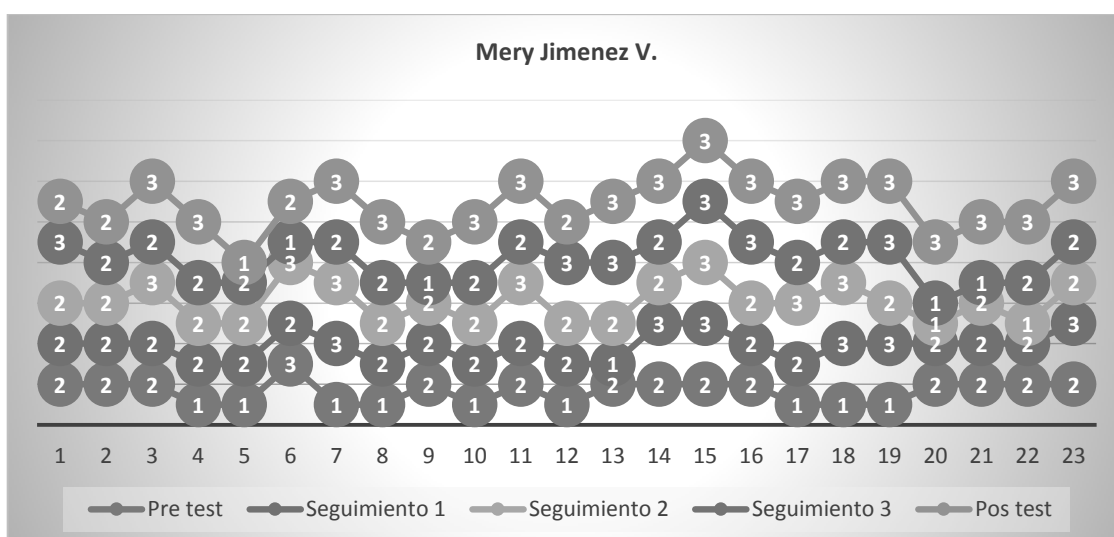


Figura 9. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Mery Jimenez.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

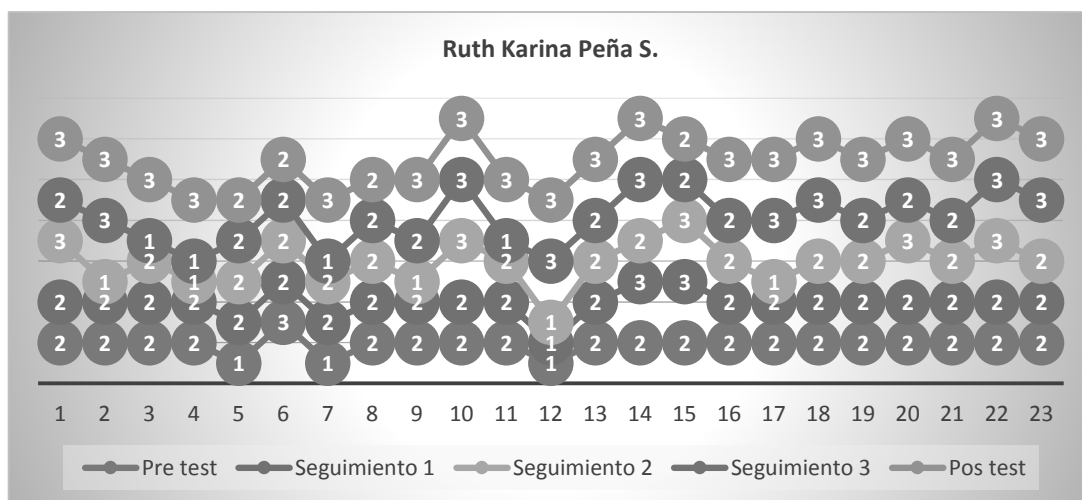


Figura 10. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Ruth Karina Peña S.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

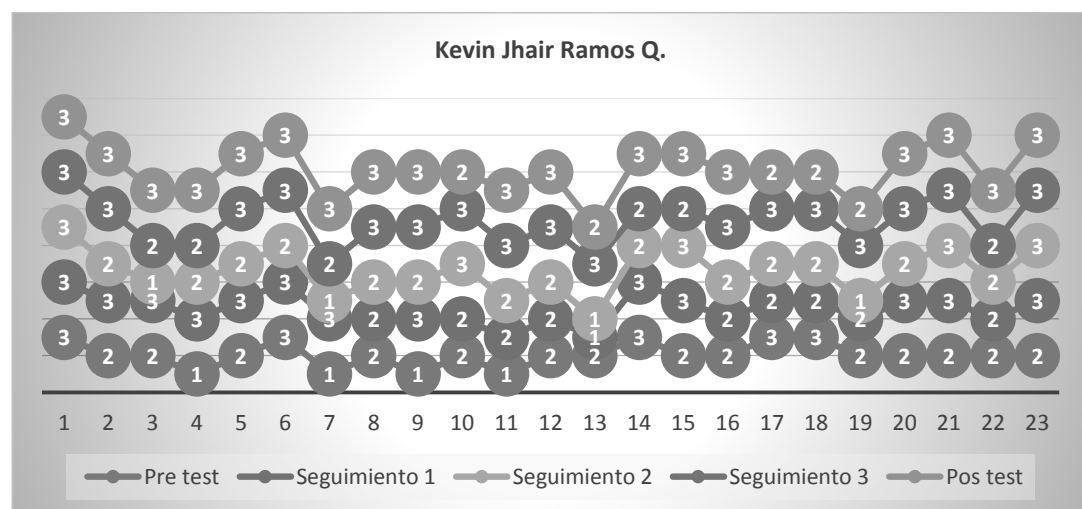


Figura 11. Nivel de progreso del pensamiento creativo del niño Kevin Jhair Ramos Q.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

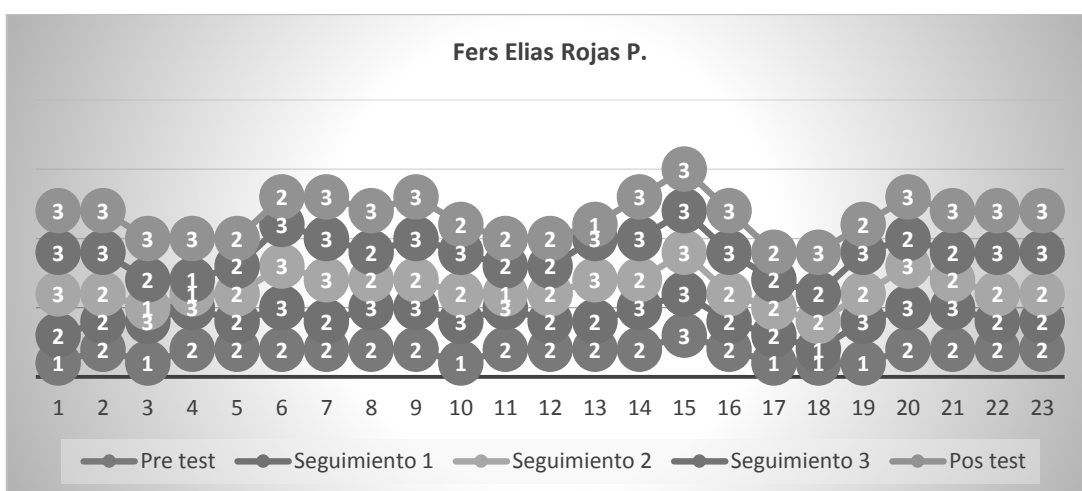


Figura 12. Nivel de progreso del pensamiento creativo del niño Fers Elias Rojas P.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

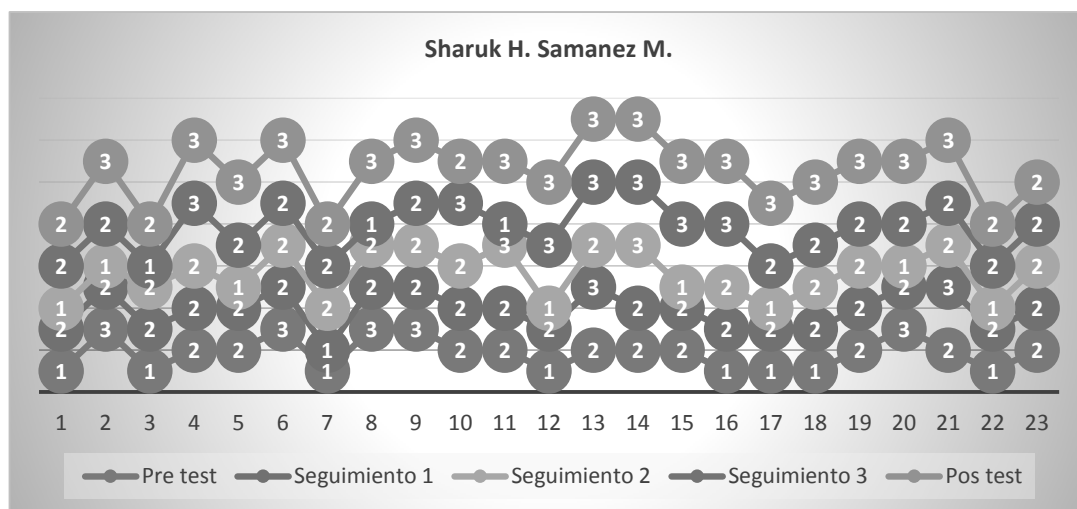


Figura 13. Nivel de progreso del pensamiento creativo del niño Sharuk H. Samanez M.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

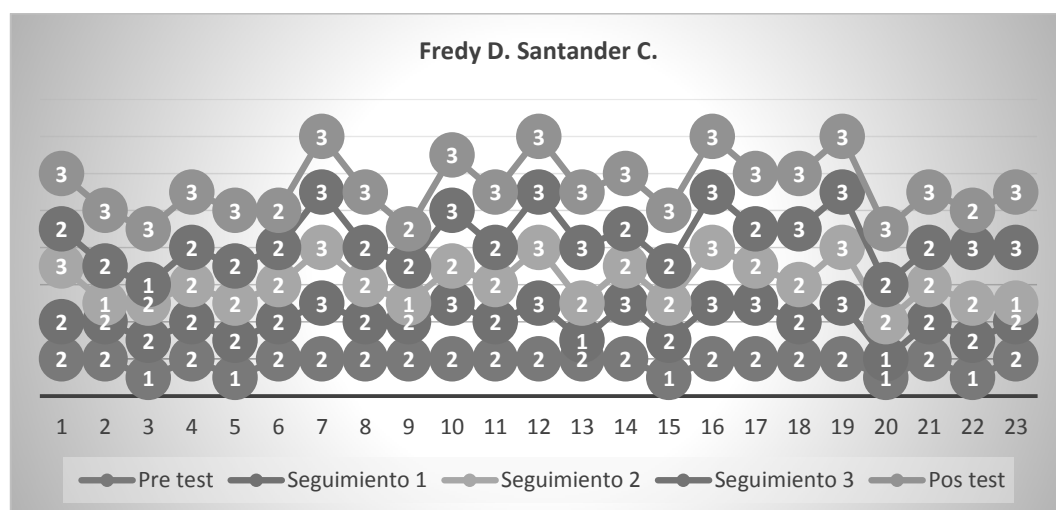


Figura 14. Nivel de progreso del pensamiento creativo del niño Fredy D. Santander C.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

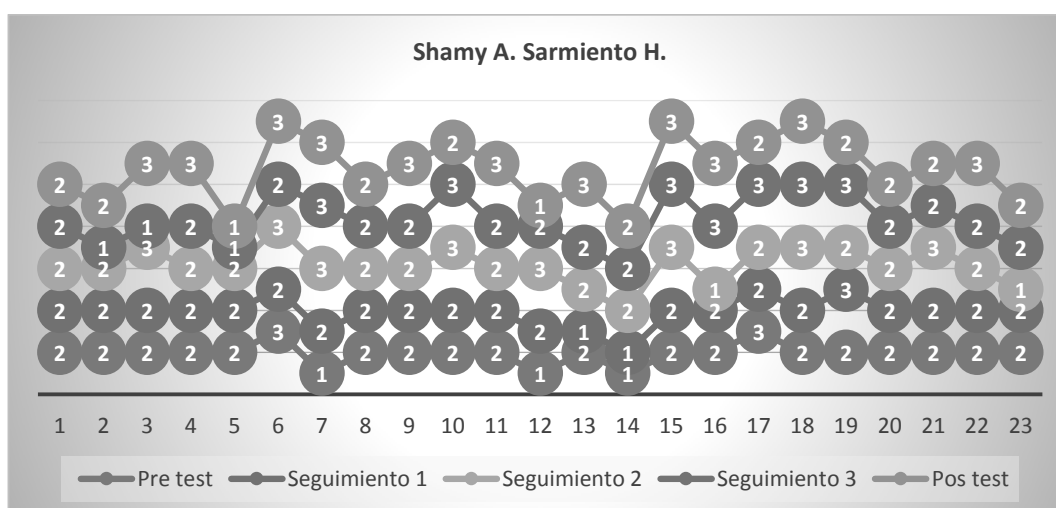


Figura 15. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Shamy A. Sarmiento H.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

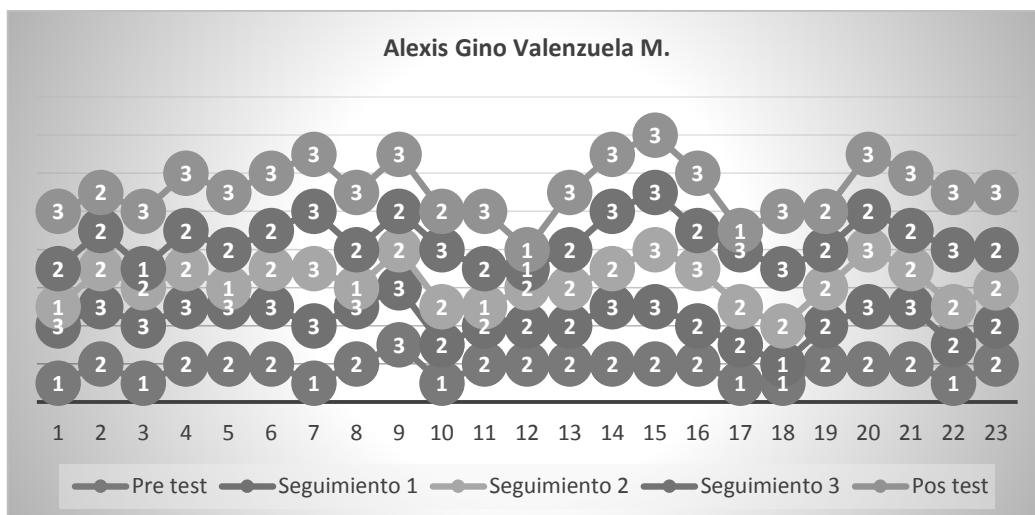


Figura 16. Nivel de progreso del pensamiento creativo del niño Alexis Gino Valenzuela M.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

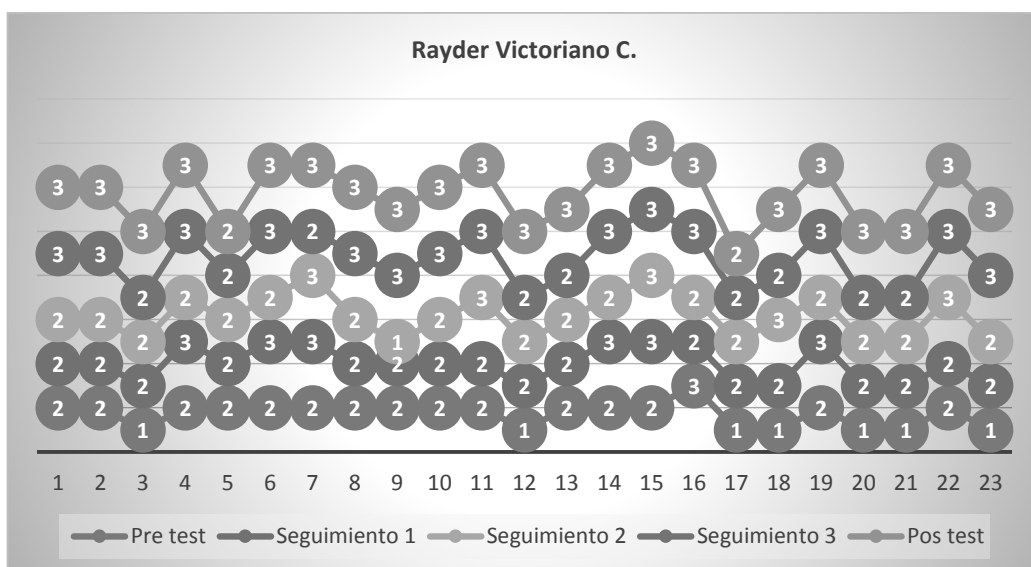


Figura 17. Nivel de progreso del pensamiento creativo del niño Rayder Victoriano C.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

ANEXO 15.
FICHAS DE SEGUIMIENTO Y
MATRIZ CUANTIFICADOR
DEL GRUPO CONTROL.

ESCALA DE CALIFICACIÓN
(Aplicación en el aula Patitos Solidarios - 5 años)

27/11/2018

Esta ficha permitirá registrar o evaluar la información de manera literal y descriptiva a cada uno de estos ítems, relacionados al **Desarrollo del Pensamiento Creativo**. Elaboración en base al MINEDU y otros (por Cayllahua, M. y Quispe, M.E.).

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS	ITEMS																								
		ORIGINALIDAD					IDEACION					RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS					ORGANIZACIÓN					CRITICIDAD				
		Combinar materiales en su construcción.	Construye nuevas estructuras con los materiales.	Realiza nuevas construcciones a partir de sus experiencias vividas.	Verbaliza o describe sus estructuras y/o construcciones.	Utiliza instrumentos para realizar acciones nuevas.	Crea e inventa objetos que no existen en su contexto.	Representa mediante dibujos o modelados lo que jugó.	Imita roles con las construcciones que realiza.	Construye estructuras en sentido vertical y horizontal.	Organiza y clasifica objetos de acuerdo a su criterio.	Propone alternativas de solución en juegos grupales.	Respeto los juegos de sus compañeros.	Soluciona ayuda a la docente cuando es necesario.	Toma decisiones con independencia y libertad personal durante su juego.	Se interrelaciona y socializa con los demás durante el juego.	Comparte materiales con sus compañeros.	Mantiene orden y silencio durante la actividad.	Espera el momento oportuno y levanta la mano para exponerse.	Guarda los materiales después de jugar, en el lugar que corresponde.	Muestra curiosidad frente a objetos nuevos (materiales de juego).	Muestra interés por descubrir la utilidad de los materiales.	Verbaliza las características de los materiales de juego.	Examina a sus pares en base de nuevas experiencias (su entorno).		
01	Aguirre C. Dulce Alizee	B	B	B	C	B	B	B	B	A	B	C	C	B	B	B	C	B	B	B	B	B	C	A		
02	Arostegui M. Adrián	B	B	B	B	A	C	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	C	B	B	B	B	B	B		
03	Camargo S. Ángela	C	B	B	C	C	B	C	B	C	B	C	B	B	B	C	C	B	C	B	C	B	B	C		
04	Quispe C. Lizet Meliza	B	B	B	C	C	B	B	B	B	C	C	B	B	A	B	A	C	C	B	B	B	C	C		
05	Hurtado C. Meriluz Kattiana	C	C	B	C	C	C	B	C	B	B	C	B	C	B	C	C	B	C	B	B	B	B	B		
06	Mamani L. Angie Abigail	C	C	B	C	C	C	B	B	B	A	B	B	C	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B		
07	Núñez R. Naysba Ariela	B	B	B	B	B	B	C	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B	C	A	B	B	B	A		
08	Olivera A. Maribel	B	B	C	B	B	C	B	B	B	B	C	B	C	A	B	B	C	C	B	B	B	C	C		
09	Olivera H. Saimon Iker	B	B	A	B	B	A	C	B	B	B	B	B	C	B	B	C	B	C	B	B	B	A	B		
10	Pampañaupa R. Ruth Liz	B	C	B	B	C	B	C	B	B	B	C	C	C	A	B	C	B	C	B	B	B	B	B		
11	Quispe S. Zaira Ariela	A	B	B	B	C	A	B	C	B	A	C	B	B	B	B	C	C	C	B	A	B	B	C		
12	Ramos S. Anelis	C	B	B	C	B	B	C	B	B	B	B	B	C	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B		
13	Rojas D. Maryory Raquel	B	B	B	B	B	B	C	B	B	A	B	B	B	A	B	B	B	B	B	A	A	B	B		
14	Torres P. Estrella	B	C	B	B	B	B	B	C	B	B	C	B	C	B	B	C	B	C	B	B	B	C	B		
15	Vásquez S. Yoel José	B	B	B	C	B	B	B	A	C	B	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B		
16	Vega O. Yanyoghíel	B	A	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B	A	B	B	B	B		
17	Yupanqui U. Luis Miguel	B	B	B	B	B	B	C	B	B	B	B	B	C	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B		

ESCALA	SIGNIFICADO
A	Logro Previsto
B	En Proceso
C	En Inicio

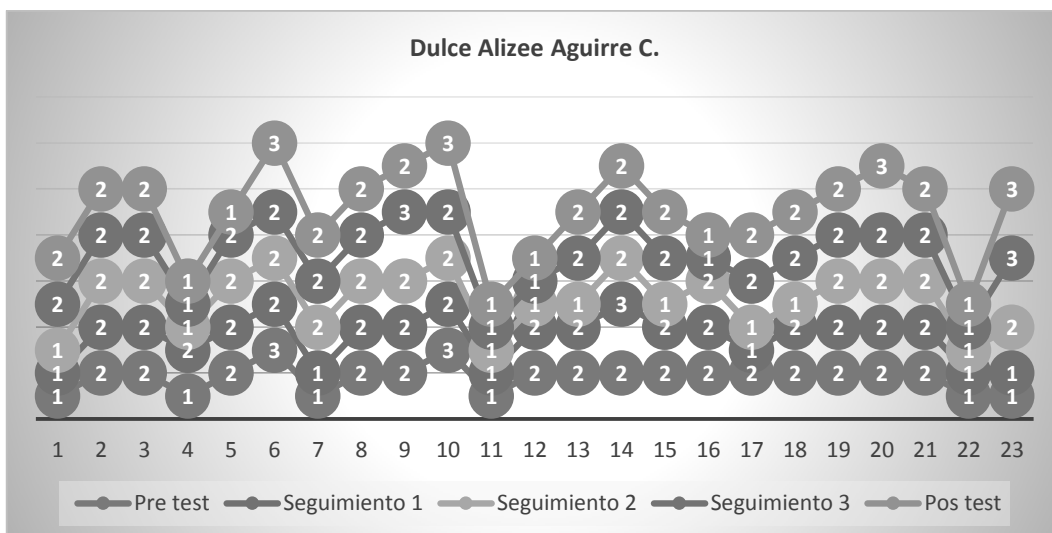


Figura 1. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Dulce Alizee Aguirre c.
Fuente: Elaboración propia en base a datos

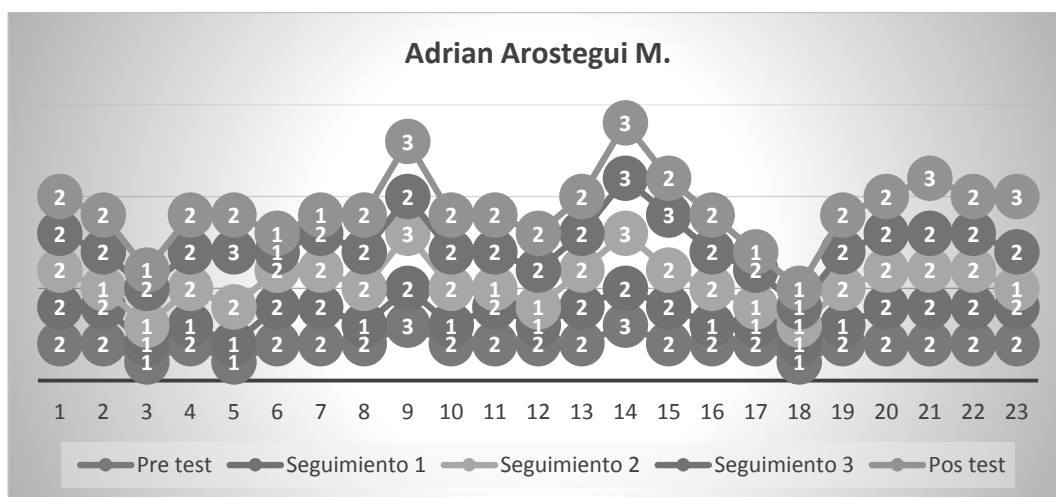


Figura 2. Nivel de progreso del pensamiento creativo del niño Adrian Arostegui M.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

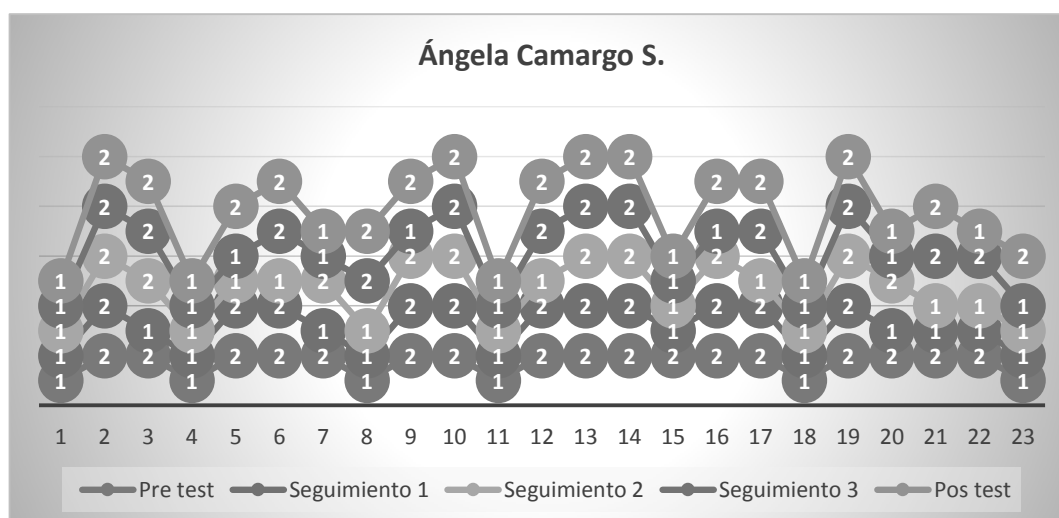


Figura 3. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Ángela Camargo S.
Fuente. Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

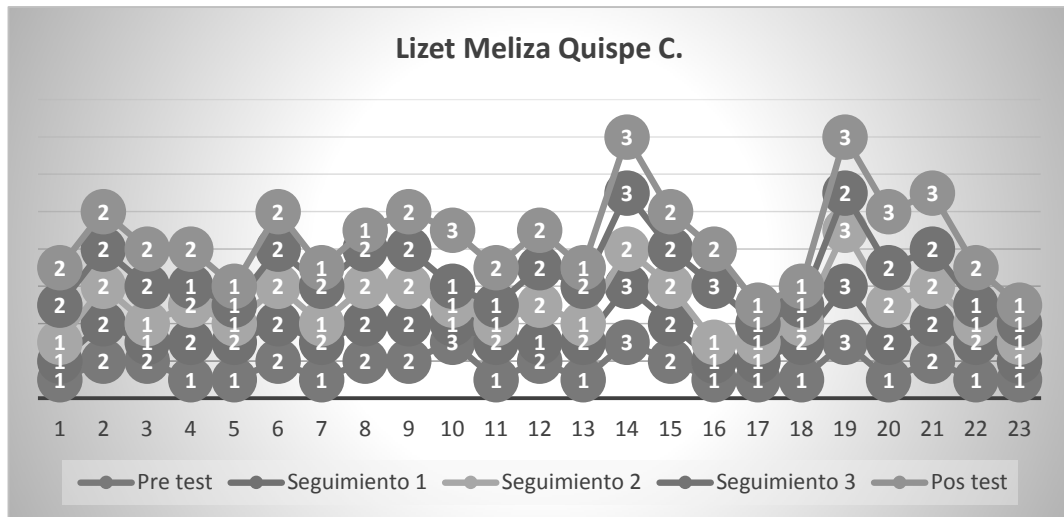


Figura 4. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Lizet Meliza Quispe C.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

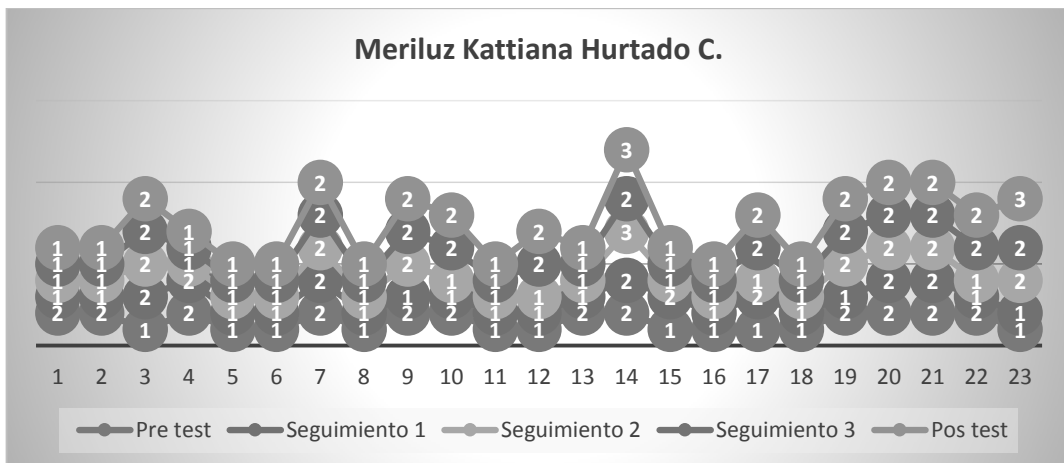


Figura 5. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Meriluz Kattiana Hurtado C.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

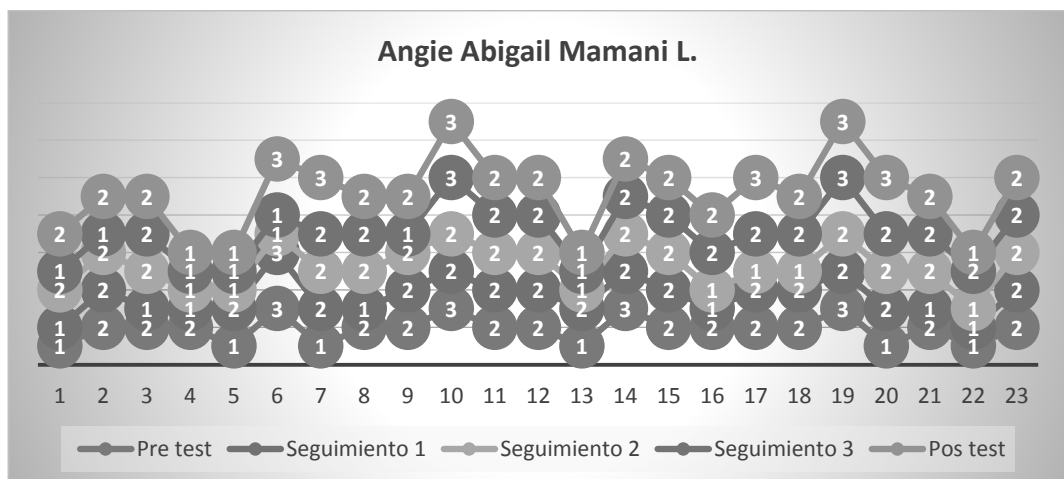


Figura 6. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Angie Abigail Mamani L.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

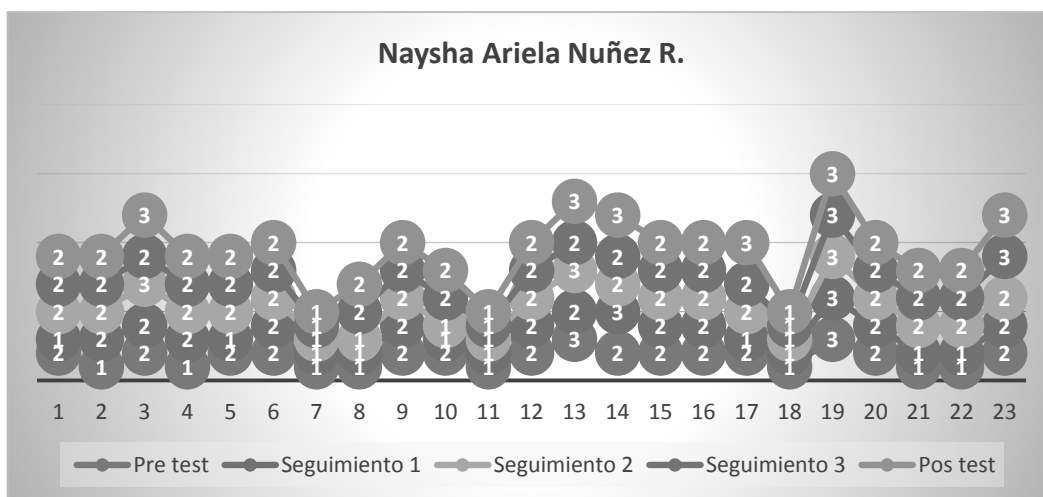


Figura 7. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Naysha Ariela Nuñez R.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018

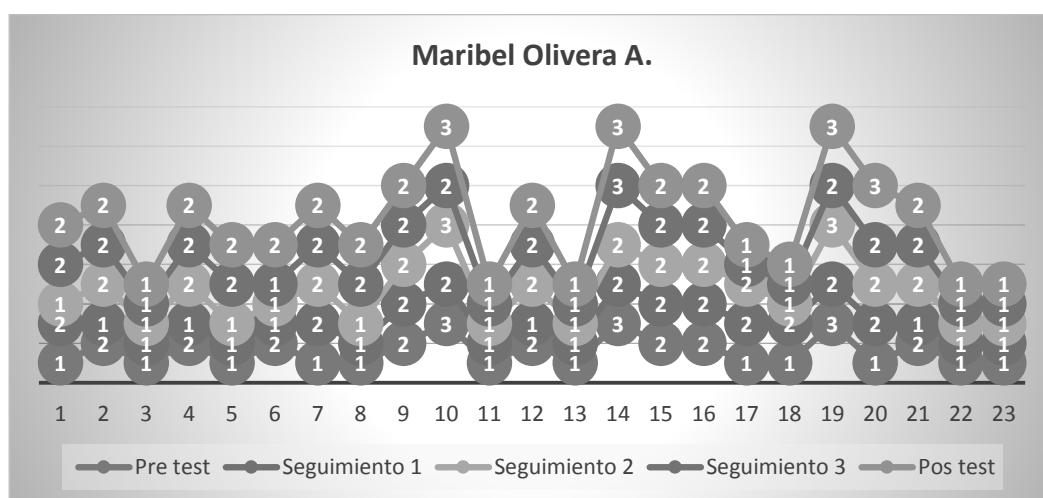


Figura 8. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Maribel Olivera A.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

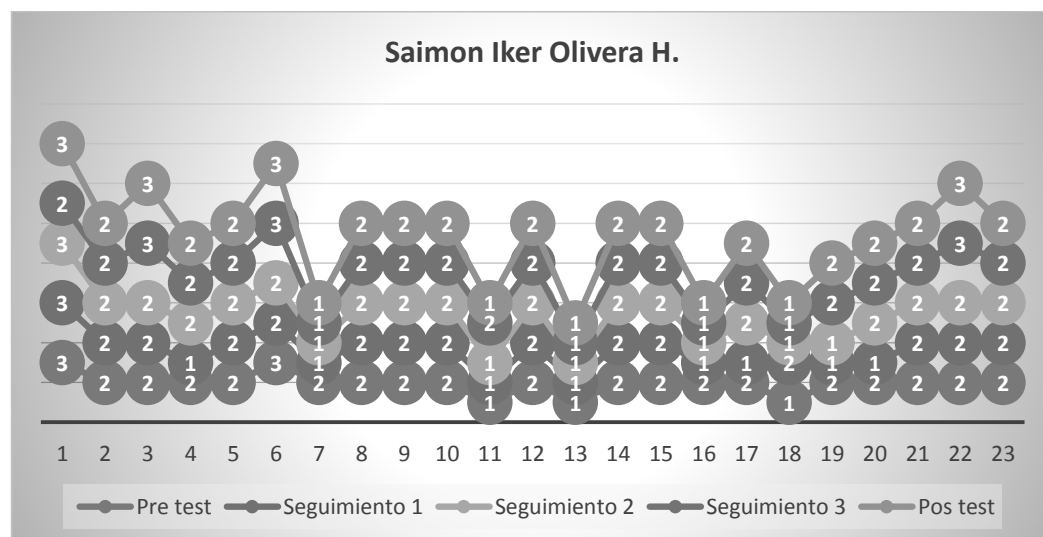


Figura 9. Nivel de progreso del pensamiento creativo del niño Saimon Iker Olivera H.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

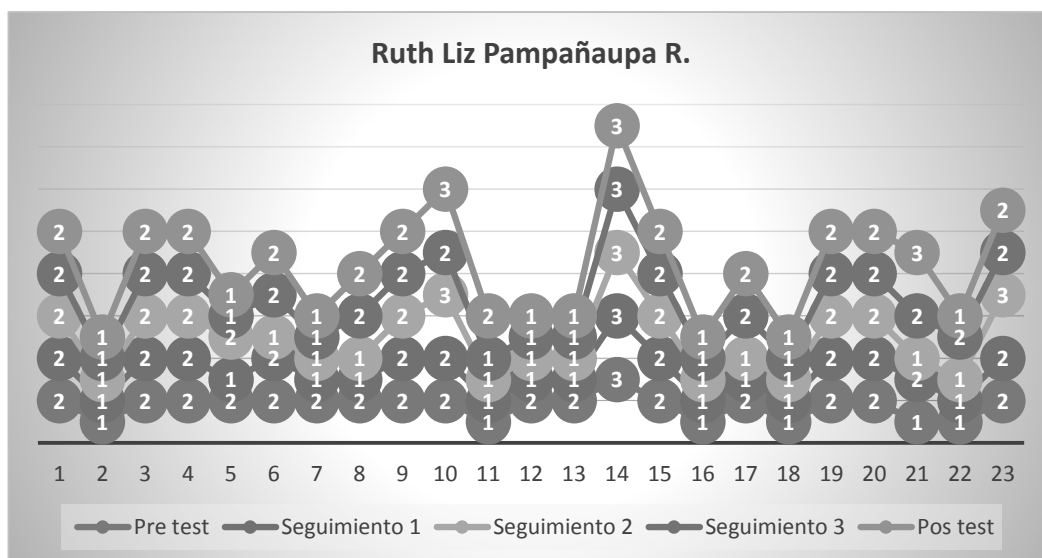


Figura 10. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Ruth Liz Pampañaupa R.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018

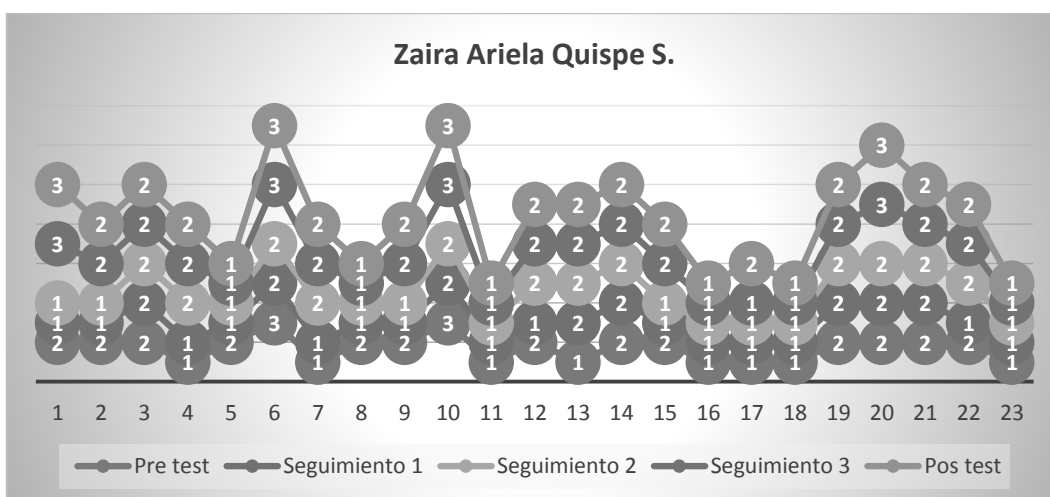


Figura 11. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Zaira Ariela Quispe S.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

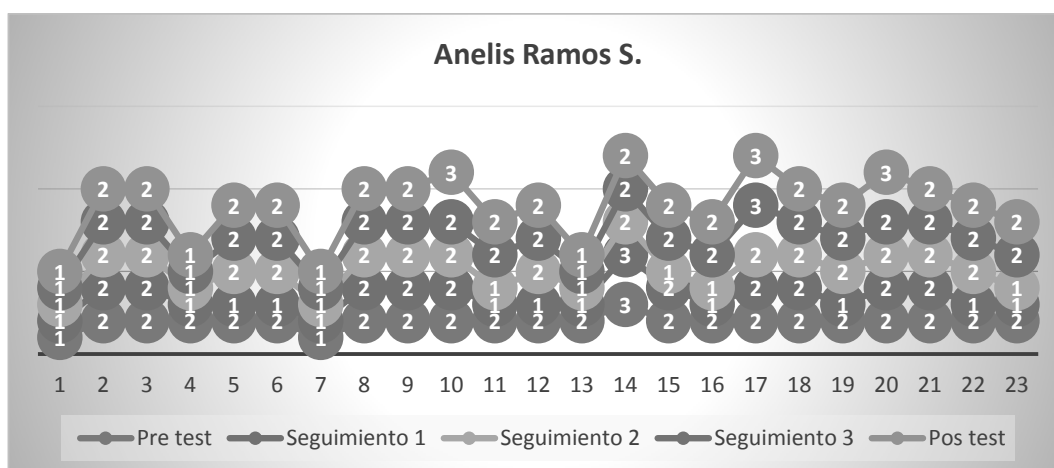


Figura 12. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Anelis Ramos S.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 201

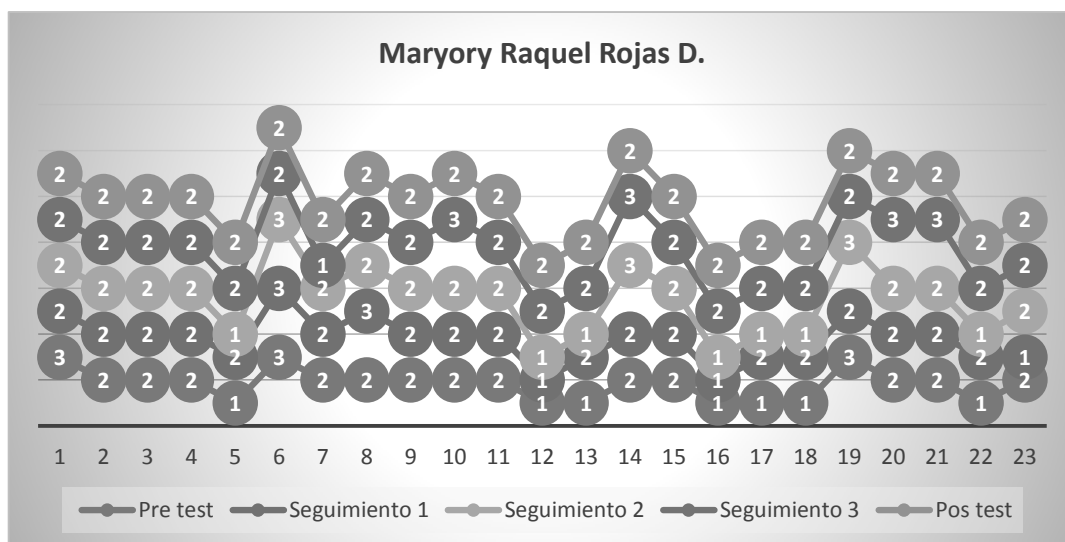


Figura 13. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Maryory Raquel Rojas D.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

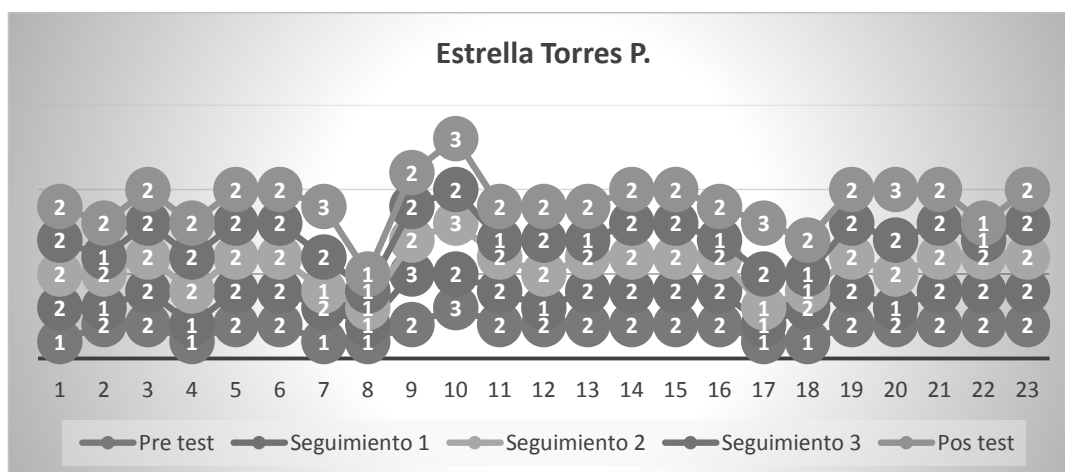


Figura 14. Nivel de progreso del pensamiento creativo de la niña Estrella Torres P.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

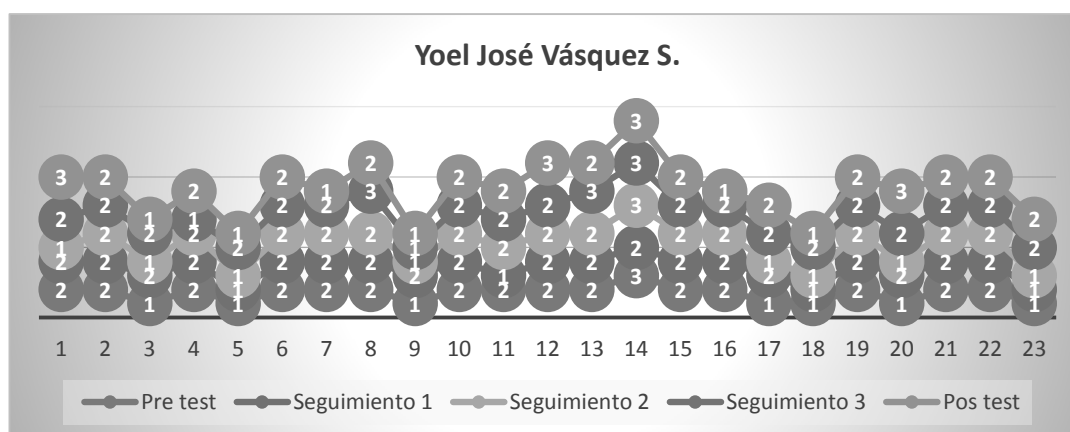


Figura 15. Nivel de progreso del pensamiento creativo del niño Yoel José Vásquez S.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

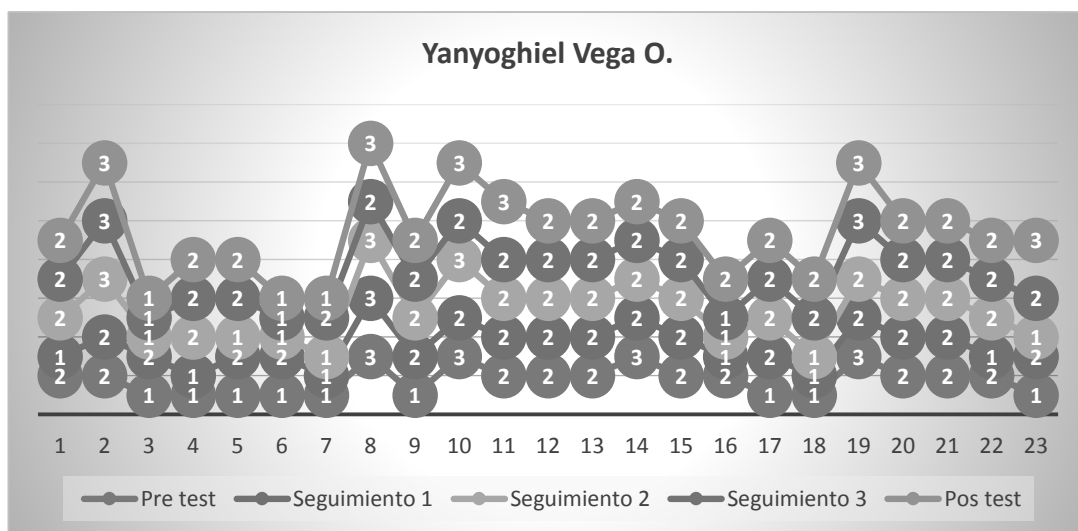


Figura 16. Nivel de progreso del pensamiento creativo del niño Yanyoghiel Vega O.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

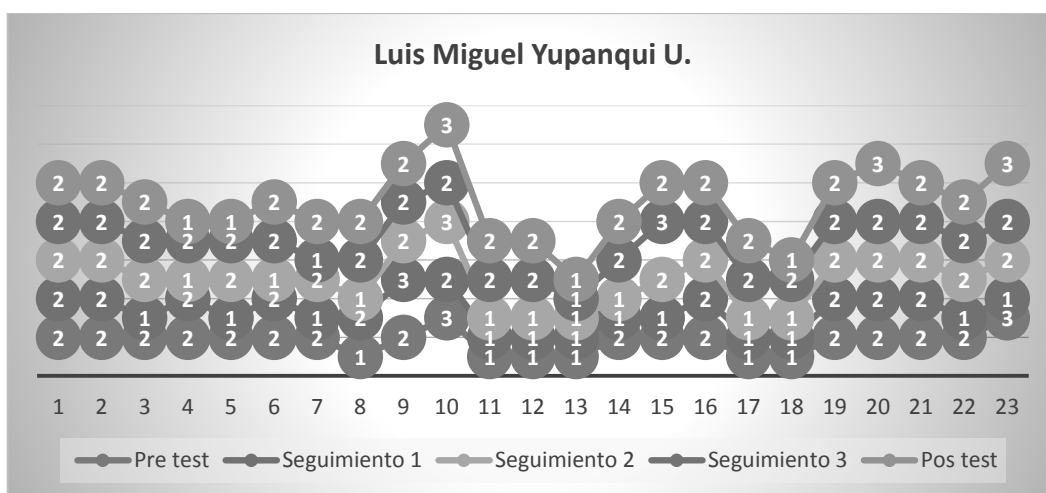


Figura 17. Nivel de progreso del pensamiento creativo del niño Luis Miguel Yupanqui U.
Fuente: Elaboración propia en base a datos de estudio, 2018.

ANEXO 16.
BASE DE DATOS DEL GRUPO
CONTROL – POS TEST.

ESCALA DE CALIFICACIÓN – Post test
(Aplicación en el aula Patitos Solidarios - 5 años)

GRUPO CONTROL

Esta ficha permitirá registrar o evaluar la información de manera literal y descriptiva a cada uno de estos ítems, relacionados al **Desarrollo del Pensamiento Creativo**. Elaboración en base al MINEDU y otros (por Cayllahua, M. y Quispe, M.E.).

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS	ITEMS																						
		ORIGINALIDAD		IMAGINACIÓN				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				ORGANIZACIÓN				CURIOSIDAD								
		Combinar materiales en su construcción.	Construye nuevas creaciones con los materiales.	Realiza nuevas construcciones a partir de sus experiencias vividas.	Verbaliza o describe sus creaciones y/o construcciones.	Elabora instrumentos para realizar acciones nuevas.	Crea e inventa objetos que no existen en su contexto.	Representa mediante dibujos o modelados lo que jugó.	Imita roles con las construcciones que realiza.	Construye escenarios en sentido vertical y horizontal.	Organiza y clasifica objetos de acuerdo a su criterio.	Propone alternativas de solución en juegos grupales.	Respetar los juegos de sus compañeros.	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	Toma decisiones con independencia y libertad personal durante su juego.	Se interrelaciona y socializa con los demás durante el juego.	Comparte materiales con sus compañeros.	Mantiene orden y silencio durante la asamblea.	Espera el momento oportuno y levanta la mano para expresarse.	Guarda los materiales después de jugar, en el lugar que corresponde.	Muestra curiosidad frente a objetos nuevos (materiales de juego).	Muestra interés por descubrir la utilidad de los materiales.	Verbaliza las características de los materiales de juego.	Examina a sus pares en base a nuevas experiencias (su entorno).
01	Aguirre C. Dulce Alizee	B	B	B	C	C	A	B	B	B	A	C	C	B	B	B	C	B	B	B	A	B	C	A
02	Arostegui M. Adrián	B	B	C	B	B	C	C	B	A	B	B	B	B	A	B	B	C	C	B	B	A	B	A
03	Camarco S. Angela	C	B	B	C	B	B	C	B	B	B	C	B	B	B	C	B	B	C	B	C	B	C	B
04	Quispe C. Lizet Meliza	B	B	B	B	C	B	C	C	B	A	B	B	C	A	B	B	C	C	A	A	A	B	C
05	Hurtado C. Meriluz Kaffana	C	C	B	C	C	C	B	C	B	B	C	B	C	A	C	C	B	C	B	B	B	B	A
06	Mamani L. Angie Abigail	B	B	B	C	C	A	A	B	B	A	B	B	C	B	B	B	A	B	A	A	B	C	B
07	Núñez R. Naysha Ariela	B	B	A	B	B	B	C	B	B	B	C	B	A	A	B	B	A	C	A	B	B	B	A
08	Olivera A. Maribel	B	B	C	B	B	B	B	B	B	A	C	B	C	A	B	B	C	C	A	A	B	C	C
09	Olivera H. Saimon Iker	A	B	A	B	B	A	C	B	B	B	C	B	C	B	B	C	B	C	B	B	B	A	B
10	Pampañaua R. Ruth Liz	B	C	B	B	C	B	C	B	B	A	B	C	C	A	B	C	B	C	B	B	A	C	B
11	Quispe S. Zaira Ariela	A	B	B	B	C	A	B	C	B	A	C	B	B	B	B	C	B	C	B	A	B	B	C
12	Ramos S. Anelis	C	B	B	C	B	B	C	B	B	A	B	B	C	B	B	B	A	B	B	A	B	B	B
13	Rojas D. Maryory Raquel	B	B	B	B	C	A	C	B	A	B	B	C	B	A	B	C	A	B	A	B	A	B	B
14	Torres P. Estrella	B	B	B	B	B	B	A	C	B	A	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A	B	C	B
15	Vásquez S. Yoel José	A	B	C	B	C	B	C	B	C	B	B	A	B	A	B	C	B	C	B	A	B	B	B
16	Vega O. Yanyoghuel	B	A	C	B	C	C	A	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B	A
17	Yupanqui U. Luis Miguel	B	B	B	C	C	B	B	B	B	A	B	B	C	B	B	B	B	C	B	A	B	B	A

ESCALA	SIGNIFICADO
A	Logro Previsto
B	En Proceso
C	En Inicio

ANEXO 17.
BASE DE DATOS DEL GRUPO
EXPERIEMIENTAL – POS TEST.

ESCALA DE CALIFICACIÓN – Post test
(Aplicación en el aula Ositos Responsables - 5 años)

**GRUPO
EXPERIMENTAL**

Esta ficha permitirá registrar o evaluar la información de manera literal y descriptiva a cada uno de estos ítems, relacionados al **Desarrollo del Pensamiento Creativo**. Elaboración en base al MINEDU y otros (por Cayllahua, M. y Quispe, M.F.).

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS	ÍTEMIS																											
		ORIGINALIDAD				IMAGINACIÓN				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				ORGANIZACIÓN				CURIOSIDAD											
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
		Cambia materiales en su construcción. Construye nuevas creaciones con los materiales. Realiza nuevas construcciones a partir de sus experiencias vividas. Verbaliza o describe sus creaciones y/o construcciones. Elabora instrumentos para realizar acciones nuevas. Crea e inventa objetos que no existen en su contexto. Representa mediante dibujos o modelados lo que jugó. Juega roles con las construcciones que realiza. Crea y desarrolla en sentido vertical y horizontal. Organiza y clasifica objetos de acuerdo a su criterio. Propone alternativas de solución en juegos grupales. Resolva los juegos de sus compañeros. Solicita ayuda a la docente cuando es necesario. Toma decisiones con independencia y libertad personal durante su juego. Se integra al grupo y socializa con los demás durante el juego. Comparte materiales con sus compañeros. Muestra orden y silencio durante la asamblea. Espera el momento oportuno y levanta la mano para expresarse. Guarda los materiales después de jugar, en el lugar que corresponde. Muestra curiosidad frente a objetos nuevos (materiales de juego). Muestra interés por descubrir la utilidad de los materiales. Verbaliza las características de los materiales de juego. Explora a sus pares en busca de nuevas experiencias (su autonomía).																											
01	Aguilar V. Marc Anthony	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	A	A	A	C	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
02	Aguirre N. Cristian Adriano	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
03	Andrade H. Jeidy Maria	B	B	B	A	B	B	B	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
04	Avendaño C. Neymar	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
05	Contreras M. Marco	A	B	A	A	B	B	A	A	A	B	A	C	B	A	A	A	A	A	C	A	B	A	A	A	A	A	A	A
06	Falcón A. Luz Melani	B	B	B	A	B	B	B	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	A	A	A	B	A
07	Gavilán V. Dasha	B	B	A	A	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
08	Gutiérrez C. Sharmely	A	A	A	A	B	B	A	B	A	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
09	Jiménez V. Mery	B	B	A	A	C	B	A	A	B	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10	Peña S. Ruth Karina	A	A	A	A	B	B	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
11	Ramos O. Kevin Jhair	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A
12	Rojas P. Fers Elías	A	A	A	A	B	B	A	A	A	B	B	B	C	A	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A	A
13	Samanez M. Sharuk H.	B	A	B	A	A	A	B	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B
14	Santander C. Fredy D.	A	A	A	A	A	B	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
15	Sarmiento H. Shamy A.	B	B	A	A	C	A	A	B	A	B	A	C	A	B	A	A	A	A	B	A	B	B	B	A	B	A	B	A
16	Valenzuela M. Alexis Gino	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A	C	A	A	A	A	A	A	C	A	B	A	A	A	A	A	A	A
17	Victoriano C. Rayder	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A

ESCALA	SIGNIFICADO
A	Logro Previsto
B	En Proceso
C	En Inicio





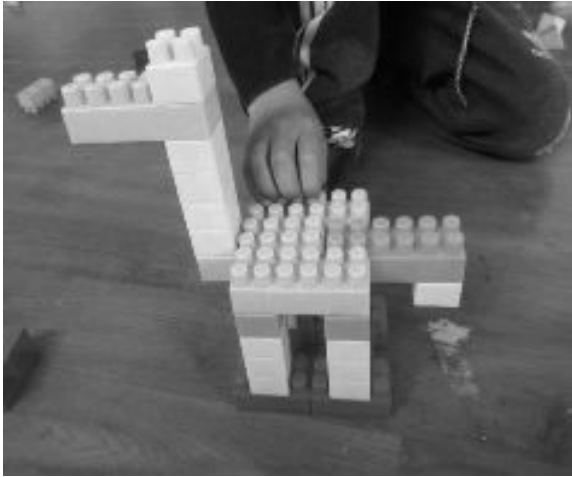

ANEXO 18.

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS.

Juegos con materiales de superposición**Torres construido con latas y conos****Microscopio construido con conos****Piano construido con carrizos****Carro construido con maderas y
pedritas**

Armando letras con carrizos**Construyendo con palitos, carrizos y arcilla****Castillo de princesas construido con figuras de madera****Pista de carros construido con figuras de madera**

Juegos con materiales de sistemas de encastre

Animales construidos con bloques	Dinosaurio construido con bloques
 A black and white photograph showing a group of children sitting around a table, engaged in playing with interlocking blocks. They are focused on their activity, with some blocks scattered on the table.	 A black and white photograph showing a close-up of a child's hands building a dinosaur shape using interlocking blocks. The dinosaur's body and tail are clearly visible, constructed from rectangular blocks.
Caballo construido con bloques	Un avión construido con bloques
 A black and white photograph showing a child's hands building a horse shape using interlocking blocks. The horse's head, neck, and body are visible, constructed from rectangular blocks.	 A black and white photograph of a young child sitting on the floor, holding a large airplane shape constructed from interlocking blocks. The child is wearing a hat and looking towards the camera.

<p>Armando un tren con los poliedros</p>	<p>Construyendo una casa con poliedros</p>
 A black and white photograph showing two young children on a wooden floor. One child, wearing a hat, is kneeling and placing a block onto a long, single-file line of blocks that resembles a train. The other child is sitting nearby, watching. Several other geometric blocks are scattered on the floor around them.	 A black and white photograph of two children sitting on the floor, focused on building a structure with geometric blocks. They are using various shapes like triangles and squares to create a house-like form. The child on the right is holding a block, ready to place it on the structure.
<p>Armaron aretes y coronas insertando figuras</p>	<p>Armando un avión con figuras</p>
 A black and white close-up photograph of a young girl wearing a headband made of interconnected geometric shapes, possibly paper or cardboard. She is looking towards the camera with a slight smile. Another child is visible in the background, also engaged in a similar activity.	 A black and white photograph of several children gathered around a table. They are using various geometric shapes to create a model of an airplane. The shapes are laid out on the table, and the children appear to be in the process of assembling them.

Juegos con materiales de piezas de ajuste

<p align="center">Realizando instalaciones de tubería con tubos y codos.</p>	<p align="center">Larga vista construido con tubo y codo</p>
	
<p align="center">Construyendo con mangueras delgadas y gruesas</p>	<p align="center">Nave espacial construida a base de tapas, baja lenguas y barro.</p>
	

Construyendo con pedazos de tecnopor y palitos



Robot construido con pedazos de tecnopor



Caballo construido con pedazos de tecnopor

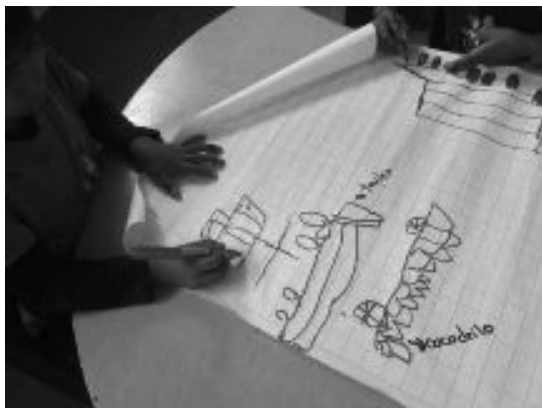


Chupetines elaborado con barro y palitos



Representando las construcciones que realizaron

Representando con plumones



Representando con tempera e hisopos



Guardado de materiales

Guardando las figuras de madera	Guardando los poliedros
	
Guardando los poliedros	Guardando los bloques
	