

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

Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de
la I.E.I. N.º 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023

Presentado por:

Ruth Mery Aguilar Trujillo

Pedro Mario Pinares Aysa

Para optar el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y
Segunda Infancia

Abancay, Perú

2024



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

Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023

Presentado por Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa, para optar el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y Segunda Infancia

Sustentado y aprobado el 18 de julio de 2024 ante el jurado evaluador:

Presidente:



Dr. Willie Álvarez Chávez

Primer Miembro:



Dra. Rosmery Sabina Pozo Enciso

Segundo Miembro:




Dr. Vicente Torrez Lezama

Asesores:



Dr. Rafael Urrutia Huamán



Mg. Elizabeth Urrutia Huamán



UNIVERSIDAD NACIONAL
MICAELA BASTIDAS
DE APURIMAC

Licenciada por SUNEDU

CONSTANCIA DE SIMILITUD N° 120 -2024

La Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, a través de la Unidad de Investigación de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales, declara que la Tesis intitulada **Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023**, presentado por las Bachilleres **Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa**, para optar el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera Segunda Infancia, han sido sometido a un mecanismo de evaluación de verificación de similitud, a través del software Turnitin, siendo el índice de similitud **ACEPTABLE (8%)**, por lo que cumple con los criterios de originalidad establecidos por la Universidad.

Abancay, 25 de octubre del 2024


UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
DE APURIMAC

Dr. Carlos Enrique Coacalla Castillo
DIRECTOR (D) DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN - FECS
Unidad de Investigación
Facultad de Educación y Ciencias
Sociales

Agradecimiento

Agradecemos en primer lugar a Dios por otorgarnos su bendición y guiar nuestro camino y brindarnos un motivo para seguir adelante con nuestros anhelos.

A nuestra alma mater, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, quien nos acogió durante nuestra formación profesional. Así mismo a nuestros maestros quienes nos ilustraron enseñanzas que constituyen la base de nuestra vida profesional.

De igual forma, al Dr. Rafael Urrutia Huaman por su comprensión y apoyo constante en el desarrollo de la presente investigación, quien, con sus valiosos comentarios y sugerencias de orden conceptual y metodológico, ayudó en un principio a concretar nuestro informe final de tesis.

A nuestros padres y hermanos, quienes fueron nuestro apoyo incondicional y nos impulsaron a seguir nuestras metas y nunca rendirnos frente a los obstáculos.



Dedicatoria

A mi querido padre, Gavino Aguilar y mi madre Martha Trujillo quienes fueron mi soporte y apoyo en esta etapa profesional y personal y a mis hermanos, Yony, Necker, Robert, Karen, también a mis tíos Rubén, Ricardo y Aleja quienes fueron mi motivación y apoyo constante para seguir adelante y sin su apoyo esto no hubiera sido posible.

Ruth Mery

A mi querida Mamá, Epifania Aysa Andrade y mi padre Américo Pinares Quispe, a quienes amo y admiro mucho por darme su amor incondicional y brindarme buenos valores. A mis hermanos Jhon Pinares Aysa y Franco Pinares Aysa por darme su apoyo y motivación. A mis tíos, Gabina Aysa Andrade y mi abuela Gabina Quispe Callapiña por sus consejos para mi superación. A mis abuelos por sus muestras de amor para seguir adelante.

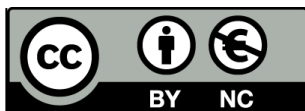
Pedro Mario



Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años
de la I.E.I. N.º 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023

Línea de investigación: Educación Inicial, Desarrollo Infantil y Gestión Pedagógica

Esta publicación está bajo una Licencia Creative Commons



ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
RESUMEN	4
ABSTRACT	5
CAPÍTULO I	6
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
1.1 Descripción del problema	6
1.2 Enunciado del Problema	8
1.2.1 Problema general.....	8
1.2.2 Problemas específicos.....	8
1.2.3 Justificación de la investigación.....	8
CAPÍTULO II	10
OBJETIVOS E HIPÓTESIS	10
2.1 Objetivos de la investigación	10
2.1.1 Objetivo general	10
2.1.2 Objetivos específicos	10
2.2 Hipótesis de la investigación	10
2.2.1 Hipótesis general	10
2.2.2 Hipótesis específicas	10
2.3 Operacionalización de variables	11
2.3.1 Definición teórica: juego libre.....	11
2.3.2 Definición teórica: creatividad	11
CAPÍTULO III	14
MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	14
3.1 Antecedentes	14
3.1.1 Antecedentes internacionales.....	14
3.1.2 Antecedentes nacionales	16
3.2 Marco teórico.....	19
3.2.1 Juego libre en sectores	19
3.2.2 Creatividad.....	33
3.2.3 Fluidez	38
3.2.4 Flexibilidad	38



3.2.5	Originalidad	39
3.3	Marco conceptual.....	40
CAPÍTULO IV.....		41
METODOLOGÍA.....		41
4.1	Tipo y nivel de investigación.....	41
4.2	Diseño de la investigación	41
4.3	Descripción ética de la investigación.....	42
4.4	Población y muestra.....	42
4.5	Procedimiento	43
4.6	Técnica e instrumentos	44
4.7	Análisis estadístico	47
CAPÍTULO V		48
RESULTADOS Y DISCUSIONES.....		48
5.1	Análisis de resultados	48
5.2	Contrastación de hipótesis	57
5.2.1	Hipótesis general.....	58
5.2.2	Hipótesis específica 01:	59
5.2.3	Hipótesis específica 02:	60
5.2.4	Hipótesis específica 03:.....	61
5.3	Discusión	62
CAPÍTULO VI.....		68
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		68
6.1	Conclusiones	68
6.2	Recomendaciones	69
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		70
ANEXOS.....		74



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Operacionalización de variable independiente.....	12
Tabla 2 Operacionalización de variable dependiente	13
Tabla 3 Población conformada por los niños de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca.....	42
Tabla 4 Tamaño de la muestra.....	43
Tabla 5 Relación de expertos que validaron los instrumentos	44
Tabla 5 Escala de evaluación.....	45
Tabla 7 Valoración numérica.....	46
Tabla 8 Estadística de fiabilidad	47
Tabla 9 Estadística de fiabilidad	47
Tabla 10 Dimensión de fluidez de la variable creatividad del pre test	48
Tabla 11 Dimensión de flexibilidad de la variable creatividad del pre test.....	49
Tabla 12 Dimensión de originalidad de la variable creatividad del pre test	50
Tabla 13 Dimensión de fluidez de la variable creatividad del post test.....	51
Tabla 14 Dimensión de flexibilidad de la variable creatividad del post test	52
Tabla 15 Dimensión de originalidad de la variable creatividad del post test.....	53
Tabla 16 Dimensión de fluidez por sesiones observadas de la variable creatividad.....	54
Tabla 17 Dimensión de flexibilidad por sesiones observadas de la variable creatividad	55
Tabla 18 Dimensión de originalidad por sesiones observadas de la variable creatividad ...	56
Tabla 19 Estadísticos descriptivos sobre el pre test y post test.....	57
Tabla 20 Juego libre y el desarrollo de la creatividad.....	59
Tabla 21 Juego libre y la dimensión fluidez	60
Tabla 22 Juego libre y la dimensión flexibilidad	61
Tabla 23 Juego libre y la dimensión originalidad	62



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Dimensión de fluidez de la variable creatividad del pre test.....	48
Figura 2 Dimensión de flexibilidad de la variable creatividad del pre test.....	49
Figura 3 Dimensión de originalidad de la variable creatividad del pre test.....	50
Figura 4 Dimensión de fluidez de la variable creatividad del post test	51
Figura 5 Dimensión de flexibilidad de la variable creatividad del post test	52
Figura 6 Dimensión de originalidad de la variable creatividad del post test	53
Figura 7 Dimensión de fluidez por sesiones observadas de la variable creatividad	55
Figura 8 Dimensión de flexibilidad por sesiones observadas de la variable creatividad.....	56
Figura 9 Dimensión de originalidad por sesiones observadas de la variable creatividad....	57
Figura 10 Resultados del post test desarrollo de la creatividad	58
Figura 11 Juegos para el desarrollo de la creatividad con los niños de la IEI.	129
Figura 12 Actividad de fluidez para el desarrollo de la creatividad	129
Figura 13 Actividad de flexibilidad para el desarrollo de la creatividad	130
Figura 14 Actividad de fluidez para el desarrollo de la creatividad armando collares.....	130
Figura 15 Actividad de originalidad para el desarrollo de la creatividad	131
Figura 16 Actividad de originalidad navideña para el desarrollo de la creatividad.....	131
Figura 17 Alumna desarrollando el trabajo creatividad y originalidad	132
Figura 18 Juegos de fluidez para el desarrollo de la creatividad	132



INTRODUCCIÓN

El propósito principal del presente informe de investigación titulado: juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023, fue demostrar que el juego libre en el sector construcción ayuda en el desarrollo del niño. Así mismo los docentes debemos de tener en cuenta que la creatividad en los niños es fundamental porque permite al niño crear cosas desde su imaginación, y si esta creatividad se fomenta con el juego libre en el sector construcción ayudará al niño recrear y plasmar su creatividad con materiales concretos.

El juego libre en el sector de construcción es una actividad que no requiere ningún tipo de planeación, control o influencia de una persona adulta, por tanto, su fin es afirmar el impulso de su enseñanza mediante su creatividad de cada niño. Este informe de investigación consta de seis capítulos.

En el capítulo I, se inicia con la descripción del problema, puesto que muchos sistemas educativos en todo el mundo no están tomando en cuenta el desarrollo de la creatividad, persistiendo en la utilización de métodos y estrategias tradiciones, repetitivas y memorísticas, sin considerar que los niños pueden generar en su desenvolvimiento y juego ideas originales, innovadoras y únicas, viendo el mundo desde diversas perspectivas y a su vez planteando soluciones de forma creativa ante los problemas y desafíos de su entorno. Así es que nos planteamos el problema general: ¿de qué manera el juego libre en el sector construcción contribuye en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023?; así mismo nos planteamos los problemas específicos; finalmente, este estudio se justifica porque las personas independientemente de la edad que tenga, siempre vamos a enfrentar diversas y cambiantes coyunturas, siendo la creatividad una pieza clave en la formación de niños independientes en su forma de pensar, forma de actuar de manera crítica, haciendo uso de sus razonamientos y cuestionamientos; finalmente desarrollar su sensibilidad y personalidad, partiendo desde su propia iniciativa natural ligada al desenvolvimiento y exploración de diferentes materiales que brinda en las aulas la estrategia del juego libre en sectores.



En el capítulo II, nos propusimos abordar el objetivo general: determinar de qué manera el juego libre en el sector construcción fortalece el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay – 2023, del mismo modo se plantearon los objetivos específicos; también, planteamos la hipótesis general: el juego libre en el sector de construcción fortalece significativamente en el desarrollo de la creatividad porque el niño de 5 años se atreve a transformar, combinar, descontextualizar y descubrir lo que le rodea en su entorno. Finalmente se muestra la matriz de operacionalización de ambas variables partiendo de la definición teórica de la variable independiente, para lo cual, se tomó en cuenta, la definición del MINEDU (2012) considerando el juego como placer y manifestación de lo que uno es y quiere ser, como la necesidad inconsciente de sentirse seguro frente a su realidad, a sus miedos y angustias; es como si fuera real, pero no lo es. Así mismo la definición teórica de la variable dependiente, planteado por Valqui (2009) quien plantea que la creatividad, es el “arte de solucionar problemas consiste en la habilidad de afrontar tales problemas mediante estas formas complementarias de pensamiento. (p. 11) Ver tablas 1 y 2.

En el capítulo III, se estructuró considerando antecedentes entre los que destaca el estudio realizado por Checa y Casado (2020) quienes desarrollaron un artículo científico cuyo propósito fue introducir talleres pedagógicos sobre robótica y de los entornos de aprendizaje STEAM para mejorar la creatividad en estudiantes de primaria. Publicado en Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación. Dando a conocer la principal conclusión, donde destacan el incremento significativo de la creatividad la misma que se vio reflejado en los productos finales obtenidos por los estudiantes, resultando beneficiosos los talleres pedagógicos de robótica y los proyectos STEAM para los estudiantes por medio de las cuales desarrollan su capacidad creativa y la resolución de problemas. Así mismo procedimos a estructurar el marco teórico resaltando la definición planteada por De Sousa et al., (2018) destacan a la creatividad como: “un proceso mental de todos los seres humanos que se potencia para llegar a un producto creativo, para resolver un problema específico, para mejorar los procesos o para desarrollar en la persona capacidades que permitan vivir mejor” (p. 2). Del mismo modo, se recoge los aportes de Bruner, quien plantea que el descubrimiento ayuda al desarrollo mental porque los estudiantes construyen basándose en conceptos o conocimientos previos. También se consideró la propuesta de Ausubel quien afirma que el aprendizaje significativo se puede aplicar al desarrollo de la creatividad; tomando en cuenta que los estudiantes en la cotidianidad



toman decisiones para dar solución a problemas de la vida real. Así mismo, se consideró la teoría de Guilford, quien relaciona la creatividad con la inteligencia, estableciendo semejanzas entre los fenómenos conocidos como resolución de problemas y producción creativa hacen posible y deseable que ambos se consideren el mismo tema. En otras palabras, la creatividad y la inteligencia permiten que los niños conozcan su realidad y luego la transformen. Para finalizar, se conceptualizó algunos términos ligados a las variables de estudio.

Asimismo, el capítulo IV, Aborda la metodología, donde se delimita esta investigación a un tipo aplicado, nivel explicativo, diseño pre experimental; la población estuvo conformado por 50 estudiantes de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Abancay, siendo la muestra de tipo no pirobalística por criterio de conveniencia un total de 24 niños del aula de 5 años. la técnica empleada es observación, y el instrumento de recojo de información fue la ficha de observación.

Capítulo V, En esta parte del informe final se presenta los resultados obtenidos los mismos que fueron tabulados por medio del programa SPSS, donde podemos resaltar la decisión estadística: de los resultados estadísticos procesados se tiene que $0,01 \leq \alpha = 0,05$, esto nos indica que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna y su posterior discusión de resultados amparándonos con el sustento teórico científico considerado en el marco teórico.

Capítulo VI, Finalmente, se formuló la conclusión final: los hallazgos estadísticos permitieron determinar que el juego libre en el sector construcción fortalece significativamente el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay. Esto también reflejada en la tabla N° 18 donde se muestra que, lo que nos permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. De esta manera podemos afirmar que los niños y niñas tienen la oportunidad de desarrollar su creatividad por medio del juego libre específicamente en el sector de construcción.



RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue determinar de qué manera el juego libre en el sector construcción fortalece el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023. La metodología de este estudio se centró en una investigación de tipo aplicado dentro de un enfoque cuantitativo, nivel explicativo y dentro de un diseño pre experimental, la muestra fue de 20 niños con los cuales se trabajó el tratamiento o propuesta pedagógica (talleres). La técnica empleada fue la observación y el instrumento de recojo de datos fue la guía de observación la misma que fue validado por expertos. Para ello se determinó que el juego libre en el sector de construcción fortalece significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay- 2023. Esto se sustenta en la tabla N° 18 donde se muestra que $0,01 \leq \alpha = 0,05$, lo que nos permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula, vale decir que: el juego libre en el sector de construcción fortalece significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023.

Palabras clave: Juego libre, sector de construcción, creatividad.



ABSTRACT

The objective of this research was to determine how free play in the construction sector strengthens the development of creativity in 5-year-old children of the I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023. The methodology of this study focused on an applied research within a quantitative approach, explanatory level and within a pre-experimental design, the sample was 24 children with whom worked on the treatment or pedagogical proposal (workshops). The technique used was observation and the data collection instrument was the observation guide, which was validated by experts. For this purpose, it was determined that free play in the construction sector significantly strengthens the development of creativity in 5-year-old children of the I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023. This is supported by table N° 18 where it is shown that, which allows us to accept the alternative hypothesis and reject the null hypothesis, that is to say that: free play in the Construction significantly strengthens the development of creativity in 5-year-old children of the I.E.I. No. 1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023.

Keywords: *Free play, construction sector, creativity.*



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

La hora del juego libre en los sectores del aula, es una actividad muy importante para desarrollar la creatividad ya que con esta capacidad se desarrolla el cerebro del ser humano e inventa cosas nuevas con los objetos que se encuentre alrededor del individuo. Al respecto, nos llama poderosamente la atención lo planteado por Hernández (2018) quien afirma que “la imaginación es una cualidad innata en el ser humano y así lo desvela un estudio que explica por qué solo el 2% de los niños consigue conservarla en la edad adulta” (p. 1), lo cual se sustenta en la tesis de que lo más importante en la vida del niño es jugar, el juego libre influye de manera significativa en este desarrollo, mediante el juego libre los niños desarrollan distintas capacidades en ella incluye la creatividad el cual permite a los niños imaginar, crear objetos físicos e imaginativas.

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2023) muestra los resultados de la prueba PISA realizado el año 2022 a 8787 estudiantes de 15 años, quienes provienen de 337 instituciones, de ellas, el 73% fueron y 27% privadas públicas donde: “el porcentaje de estudiantes peruanos que se ubicaron en el nivel 2 o superiores, fue de 50 % en Lectura, 47 % en Ciencia y 34 % en Matemática. Otras áreas evaluadas son educación financiera y pensamiento creativo, cuyos resultados aún no han sido publicadas y difundidas. Respecto al área de lectura, podemos mencionar que la mitad de los estudiantes evaluados están en condiciones de localizar datos por medio del uso de criterios implícitos, capacidad para seleccionar fuentes que sean relevantes tomando en cuenta indicaciones explícitas, así, como lograr interpretar, reflexionar, comparar, evaluar y argumentar diferentes textos, considerando enunciados explícitos y sus propias experiencias y actitudes. Respecto a las áreas de Ciencia los resultados han presentado ligeras mejorías, pero que no son muy alentadores y sobre Matemática se han obtenido puntos menos respecto a la evaluación del 2018.

Según, (MINEDU, 2009) el juego libre es una actividad espontánea, natural y flexible



del niño, además el juego libre tiene un carácter significativo ya que, esto conlleva al niño a experimentar, manipular y crear distintos objetos.

Durante el desarrollo de prácticas pre profesionales ejecutadas por los investigadores en la Institución Educativa Inicial N° 1090 Señor de Huanca, se ha podido observar que, en la mayoría de las aulas, las docentes no elaboran el momento del juego libre en el sector de construcción y en otros sectores de acuerdo a las orientaciones del MINEDU (2009), que facilitan a conocer la importancia del juego en el desarrollo del niño. En algunos asuntos para las docentes, el juego libre lo consideran al momento que el niño llega a la institución cogen materiales o juguetes y juegan sin ninguna planificación previa hasta el momento que lleguen la totalidad de los niños, cuando llegan la totalidad de niños la docente hace que guarden los juguetes que utilizaron los niños e inicia su jornada.

El juego es la actividad primordial de los niños y es reconocido por organismos nacionales e internacionales que trabajan en apoyo de la niñez, tal como se señala en el “artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, donde indica que el juego y las actividades creativas deben ofrecerse ya sea en el hogar o en la institución” (UNICEF, 2020, p. 24).

El juego libre en el nivel inicial, es importante ya que mediante esta estrategia que es considerado como un momento pedagógico, el niño recrea actividades de su agrado e implementa su imaginación, resultándole más placentero, al mismo tiempo favoreciendo la comunicación, motricidad, desarrollo cognitivo y la creatividad en los niños y niñas: sin embargo, es poca la importancia que se le brinda al proceso de enseñanza aprendizaje a través del juego libre. En el sector de construcción se observa que tanto la docente como los niños no muestran iniciativa para proponer nuevos espacios dentro del aula y poder brindar mayor oportunidad de juego e interrelación entre los niños, así como muestra de un desinterés por innovar con materiales pertinentes que respondan al interés, necesidad y contextualizados adecuados para la actividad pedagógica, hecho que se observa en la Institución Educativa Inicial N° 1090 Señor de Huanca, como ya había mencionado, es de suma importancia considerar como un espacio pedagógico, ya que a través del juego libre favorece en el sector de construcción en donde los materiales reciclados o sin ninguna guía o instrucción favorecerá a que el niño pueda armar poniendo de manifiesto su imaginación y creatividad.

En la Institución Educativa Inicial N° 1090 Señor de Huanca, al inicio de la jornada



laboral se da la hora del juego libre en los sectores en el cual se encuentra el sector construcción el cual esta implementado con diversos materiales acorde a las necesidades del niño el cual permite el desarrollo de la creatividad y ayuda a que sobresalgan en todas las áreas curriculares del nivel inicial.

1.2 Enunciado del Problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera el juego libre en el sector construcción contribuye en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿De qué manera el juego libre en el sector construcción mejora la fluidez en la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023?
- ¿De qué manera el juego libre en el sector construcción fortalece la flexibilidad en la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023?
- ¿De qué manera el juego libre en el sector construcción contribuye con la originalidad en la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023?

1.2.3 Justificación de la investigación

El presente informe de tesis, se realizó tomando en cuenta las múltiples estrategias pedagógicas puestas de manifiesto en el programa curricular del nivel inicial para fortalecer la creatividad del niño en el sector construcción en la Institución Educativa Inicial N° 1090 Señor de Huanca. Es de suma importancia la creatividad del niño en el nivel inicial ya que los niños en este nivel son muy imaginativos y pueden crear cosas inimaginables, el sector construcción ayuda a esta capacidad en donde los niños expresan su creatividad mediante la construcción y los hace pensar de cómo podría llegar a construir lo que están pensando, también ayuda a dar soluciones en caso de que se tenga alguna dificultad.

Al fomentar la creatividad se ayudará a expresar los sentimientos y la manera de pensar del niño, mediante el juego libre en el sector construcción el niño



aprenderá a manipular diversos materiales y expresar lo que piensa, también ayudará a manipular de distintas maneras el material, así como en caso se le presente algún obstáculo este buscará la manera de arreglarlo o quizás volver a empezar de cero.

Justificación teórica: el aporte de este informe de tesis será fundamental porque permitirá a la comunidad educativa, conocer las múltiples definiciones, enfoques, teorías y sobre todo la importancia del juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 1090 Señor de Huanca.

Justificación práctica: esta investigación pretende cumplir con los procesos didácticos del juego libre en sectores planteados por el Ministerio de Educación, resaltando que durante 60 minutos en el aula, los niños deben tener la oportunidad de explorar por medio de su motricidad los diferentes espacios conocidos como sectores los cuales al estar implementados adecuada y de forma pertinente de acuerdo a la edad del niño y considerando el contexto podemos garantizar el desarrollo adecuado y oportuno de las facultades cognitivas, afectivas, comunicativas y motrices en los niños del nivel inicial.

Justificación metodológica: este informe de tesis contiene y pone en evidencia el desarrollo de la estrategia juego libre en sectores por medio del cual se permitió evaluar la creatividad de los niños y niñas. Esta intervención puede resultar como guía para futuras investigaciones.

Justificación legal: la Convención de los Derechos del Niño y Adolescente enmarcado en el proceso educativo establece que los niños y niñas deben desenvolverse en espacios seguros e implementado para generar desarrollar sus cualidades cognitivas, motrices, sociales, etc. Por lo mismo, podemos resaltar que la estrategia más eficaz para lograr niveles de logro de competencias es el juego, analógicamente se relacionaría con el derecho a la recreación o esparcimiento, pero desarrollado en contextos educativos.



CAPÍTULO II

OBJETIVOS E HIPÓTESIS

2.1 Objetivos de la investigación

2.1.1 Objetivo general

Determinar la manera en que el juego libre en el sector construcción fortalece el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023.

2.1.2 Objetivos específicos

- Demostrar la manera en que el juego libre en el sector construcción mejora la fluidez en la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023.
- Evidenciar la manera en que el juego libre en el sector construcción fortalece la flexibilidad en la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023.
- Evaluar la manera en que el juego libre en el sector construcción contribuye con la originalidad en la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023.

2.2 Hipótesis de la investigación

2.2.1 Hipótesis general

El juego libre en el sector de construcción fortalece significativamente en el desarrollo de la creatividad porque el niño de 5 años se atreve a transformar, combinar, descontextualizar y descubrir lo que le rodea en su entorno.

2.2.2 Hipótesis específicas

- El juego libre en el sector construcción mejora significativamente la fluidez en la creatividad porque el niño de 5 años genera autoconfianza, actúa como un ser activo, creador de sí mismo y de la realidad que le rodea en uno mismo.



- El juego libre en el sector construcción fortalece significativamente la flexibilidad en la creatividad porque el niño de 5 años abstrae, observa, prueba, deconstruye, posee un pensamiento flexible que le permite interactuar en diferentes ambientes.
- El juego libre en el sector construcción contribuye significativamente, la originalidad en la creatividad porque el niño de 5 años es autónomo, arriesgado y al transitar por caminos nuevos, cambian la mirada y punto de vista.

2.3 Operacionalización de variables

A continuación, se presenta la definición teórica y operacional de cada una de las variables:

2.3.1 Definición teórica: juego libre

Para la presente investigación, se ha considerado la definición del MINEDU (2012), que describe el juego como una fuente de placer y una manifestación de la identidad y aspiraciones de una persona. Según esta definición, el juego es una necesidad inconsciente que permite a los individuos sentirse seguros frente a su realidad, sus miedos y angustias; es una experiencia que, aunque no es real, se percibe como tal. Esto implica que los estudiantes utilizan su imaginación para crear situaciones, lugares, historias, conversaciones, personajes y objetos durante el juego. Por ejemplo, cuando los niños juegan con sus coches de juguete, asumen roles como el conductor, el cobrador de boletos o los pasajeros, e imaginan que viajan a través de montañas, ríos o bosques llenos de animales.

2.3.2 Definición teórica: creatividad

Tomando en cuenta la siguiente definición:

La creatividad es un área interdisciplinaria con numerosas aplicaciones prácticas en campos como la ciencia, la ingeniería, las humanidades, las ciencias sociales, los negocios, la gestión empresarial y los problemas diarios. Además, se ha demostrado que la práctica puede mejorar la creatividad. El pensamiento creativo debería ser un complemento al pensamiento racional en la resolución de problemas del mundo real. La habilidad para resolver problemas radica en la capacidad de abordarlos utilizando estas dos formas de pensamiento de manera complementaria (Valqui, 2009, p.11).

A continuación, se presenta la tabla de operacionalización para la variable juego libre en sectores:

Tabla 1

Operacionalización de variable independiente

Variable independiente	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Juego libre en sectores	En esta investigación se consideró lo planteado por el MINEDU (2009), que describe el juego libre como un espacio educativo en los sectores que implica un proceso para fomentar el desarrollo del juego de manera libre, planificada y organizada. Esto se logra utilizando los espacios y materiales disponibles en los sectores, proporcionando a los estudiantes la oportunidad de interactuar entre sí.	Planificación y Organización Ejecución desarrollo Orden Socialización y Representación	Tiempo y espacio. Acuerdos de convivencia. Elección del sector de construcción. <hr/> Juego autónomo. Negociación de materiales y juguetes. Negociación de roles. Representación del juego. Diálogo para la metacognición. Orden de los materiales.

Nota: elaboración propia

A continuación, se presenta la tabla de operacionalización para la variable creatividad:



Tabla 2

Operacionalización de variable dependiente

Variable dependiente	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Creatividad	De acuerdo con De Sousa et al. (2018), la creatividad se define como un proceso mental universal en los seres humanos que se potencia con el fin de generar un producto innovador, resolver problemas específicos, optimizar procesos o desarrollar habilidades que mejoren la calidad de vida personal (p. 2).	Fluidez	Proponen nuevas ideas.
			Dan soluciones a los problemas.
			Dan conocer sus ideas de forma libre.
		Flexibilidad	Plantean alternativas.
			Acepta las diversas opiniones de sus compañeros de juego.
			Dan a conocer ideas.
Originalidad	Proponen ideas innovadoras.		
	Elaboran y construyen creaciones nuevas.		

Nota: elaboración propia



CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

3.1 Antecedentes

3.1.1 Antecedentes internacionales

- a) Cuetos et al., (2024) publicaron un artículo, cuyo propósito fue realizar el análisis de la relación entre creatividad y rendimiento escolar en estudiantes del 3er y 6to grado del nivel primario, publicado en Bordón, revista de Pedagogía. Esta investigación es de tipo básica, nivel correlacional, la muestra comprendió a 271 estudiantes comprendido entre 8 y 11 años de edad. Se aplicó el instrumento denominado test de inteligencia creativa. Arribando a la principal conclusión: se comprobó la existencia de una correlación significativa entre las variables, considerando la nota media final de las asignaturas de lengua y matemática. Un hallazgo en esta investigación fue que los estudiantes del último ciclo obtienen notas por debajo de los de grados inferiores. así mismo, las mujeres obtuvieron mejores calificaciones respecto de los varones. En concordancia con lo planteado por Corbalán et al. (2003) quienes afirman que la inteligencia creativa influye en la adquisición de nuevos conocimientos reflejados en el rendimiento escolar.
- b) Casado y Checa (2022) publicaron un artículo, cuyo propósito fue realizar un análisis del impacto del enfoque interdisciplinar por medio de proyectos STEAM para desarrollar competencias de creatividad, pensamiento crítico y trabajo en equipo. Publicado en Revista Complutense de Educación, tipo de investigación exploratorio, diseño etnográfico. Participaron 57 estudiantes entre los 9 y 12 años de edad de una escuela de la ciudad de Madrid. Arribando a la principal conclusión: las aulas del proyecto STEAM promueven contextos educativos, las mismas que desarrollan competencias relacionadas con la creatividad, pensamiento crítico, colaboración y comunicación, y así construir en los estudiantes la autónoma, formación y



adquisición de significados y conocimientos.

- c) Casanova y Villagómez (2021) se interesaron en demostrar como la técnica del collage para el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa Internacional Liceo Iberoamericano de la Ciudad de Riobamba. Trabajo de nivel aplicado con enfoque cuantitativo de diseño pre experimental, los instrumentos se aplicaron en una muestra de 21 niños de 4 y 5 años mediante la técnica de la observación. Ente otros concluyeron que: a los niños les gusta trabajar las actividades del collage, a través de este proyecto realizado ayudarán a que lo niños trabajen de manera colaborativa promoviendo el desarrollo integral del niño cognitiva, afectiva, en donde a través de esta técnica podrán expresar su imaginación libremente su imaginación.
- d) Checa y Casado (2020) desarrollaron un artículo científico cuyo propósito fue introducir talleres pedagógicos sobre robótica y de los entornos de aprendizaje STEAM para mejorar la creatividad en estudiantes de primaria. Publicado en Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación. Esta investigación fue de tipo aplicativo con un diseño experimental; donde participaron 57 estudiantes comprendidos entre 9 y 12 años a quienes se les realizó un pre y pos test. La principal conclusión que destacaron las investigadoras fue el incremento significativo de la creatividad la misma que se vio reflejado en los productos finales obtenidos por los estudiantes, resultando beneficiosos los talleres pedagógicos de robótica y los proyectos STEAM para los estudiantes por medio de las cuales desarrollan su capacidad creativa y la resolución de problemas.
- e) Manrique et al., (2022) publicaron un artículo científico con el propósito de introducir analogías para fomentar la creatividad en estudiantes. Publicado en la Revista Cultura y Educación. Donde se hace unos análisis respecto al razonamiento por analogía; la cual se da de forma inductivo; vinculada a la inteligencia fluida, la misma que impulsa la creatividad en los estudiantes, porque les permite realizar inferencias, así mismo estableciendo paralelismos en áreas desconocidas y conocidas, llegando muchas veces a especular en su intento de dar una respuesta, a lo que se conoce como pensamiento analógico mediante la cual se han muchos avances científicos. Por otro lado, las



analogías son elementos de apertura de la mente, que contribuirán a incrementar la creatividad y la capacidad de innovación en los estudiantes por medio de una adecuada madurez cognitiva.

3.1.2 Antecedentes nacionales

- a) Díaz (2018) realizó una investigación sobre: estrategias para el desarrollo de la creatividad en estudiantes del nivel inicial. El objetivo general de la investigación es demostrar que la aplicación de estrategias motivacionales dadas por los docentes del centro educativo desarrolla la creatividad en niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 16210 del distrito de Bagua Grande, provincia de Utcubamba, región Amazonas. Investigación aplicada/explicativo de enfoque cuantitativo, con diseño pre experimental; para la recolección de datos se aplicándose la técnica de la observación, como instrumento un test para medir la creatividad de la muestra de 27 niños y niñas, aplicado antes y después del proyecto experimental. Concluye que los datos recogidos fueron procesados y analizados manejando la estadística descriptiva, los resultados de pos test indican que después de ser aplicadas las estrategias motivacionales en el grupo de estudio, se logró desarrollar significativamente la creatividad.
- b) Moya (2022) en su estudio, se interesó por el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 295 Niño Jesús de Praga, Sandia – Puno. El objetivo de su estudio fue determinar si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 295 Su investigación fue de nivel aplicativo/explicativo, de un solo grupo, con un diseño preexperimental. La muestra incluyó 16 niños de 4 años a los que se les aplicaron ocho experiencias de aprendizaje. Los resultados muestran que el juego libre en las industrias es una estrategia recreativa.
- c) León (2021) realizó una investigación cuyo objetivo fue determinar si el juego libre como estrategia didáctica desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distrito Jamalca Amazonas. La muestra consistía en 20 niños de 5 años. Se llegó a la conclusión de que, debido a un bajo nivel de desarrollo del aprendizaje, el 55% de los estudiantes obtuvieron la calificación C después de las sesiones de aprendizaje, luego se



evaluaron nuevamente a través de una prueba de salida y el 10% de los estudiantes obtuvieron la calificación AD. Además, los resultados obtenidos antes y después de los juegos libres disminuyeron del 45% al 10%, del 35% al 40% y del 10% al implementar los juegos libres generaron una diferencia significativa, constituyendo una estrategia eficaz para el desarrollo del aprendizaje.

- d) Ríos (2019) en su estudio sobre: optimización del juego libre en el sector de construcción para favorecer el logro de los desempeños de comparación y uso de cuantificadores en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E N° 1025 María Parado de Bellido – El Agustino. Llegando a la siguiente conclusión: que, al observarse un bajo nivel en la capacidad de resolver problemas de cantidad, en donde los docentes con la poca información que tenían sobre el juego libre y específicamente no reconocen el valor que tiene los materiales en el sector construcción y los niños desarrollen nuevas habilidades. Por otro lado, sean capaces de analizar, comparar, analizar a través del uso de algunos elementos con la guía del docente por cual tiene como objetivo que los niños y niñas de 4 años de la institución educativa en mención consigan efectuar comparaciones entre objetos y el uso cuantificador, usando la estrategia metodológica el juego libre en el sector de construcción para que se logre dicho objetivo utilizando las matemáticas propiamente dichas.
- e) Cabrera (2018) en su investigación: el juego libre en sectores para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de tres años de una Institución Pública, Trujillo. Nos dice que los infantes interactúan de manera constante con toda persona que le rodea, conllevando a diferentes situaciones en donde en ocasiones no logran socializar concretamente en lo cual no alcanzan a desarrollar cognitivamente y emocional apropiadas para su edad por lo cual esta investigación tiene como objetivo comprobar como el juego libre en sectores desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de tres años. Para lograr dicho objetivo se hizo un estudio de diseño cuasi experimental y de tipo con pre prueba – post prueba y grupos intactos con tres dimensiones: comunicación, cooperación y toma de decisiones, a un grupo de 33 estudiantes (grupo experimental) y 32 estudiantes (grupo control), se les midió las dimensiones ya mencionadas, realizando luego de la post prueba 15



sesiones, aplicado en los sectores de construcción, juegos tranquilos y hogar, el instrumento de medición fue un test de Inteligencia Interpersonal, en donde los resultados del pre test mostraron que el 82% de los estudiantes se encontraban en un nivel deficiente, pero en el post test varió de forma importante porque los resultados arrojaron que el 79% se encontraban en un nivel bueno de la inteligencia interpersonal. Este resultado fue que a través del programa se les ha estimulado para desarrollar su inteligencia interpersonal y llevarse mejor de manera social.

- f) Guevara (2019) en su investigación: juego libre como estrategia para el desarrollo de los sectores y del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial del Callao. Investigación aplicada /explicativo. Tuvo 60 niños de muestra aplicando una lista de cotejo de juego libre en los sectores y la técnica de la observación concluye que: el juego libre mejora significativamente el lenguaje oral, ya que como sabemos el juego es usado como estrategia metodológica para el proceso de enseñanza aprendizaje, a través del juego permite que los niños puedan expresarse de manera adecuada, libre, espontanea sus intereses, emociones que el niño o niña pueda tener, siendo, las experiencias directas lo que más contribuye en su aprendizaje.
- g) Por su parte, Flores (2018) investigó para evidenciar como el juego libre para mejorar la autoestima en los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 210 – La Cantuta – Cusco. Investigación explicativa, de enfoque cuantitativo, diseño pre experimental, instrumentos aplicados en una muestra de 47 niños. Entre otros concluye que: “El juego libre en los sectores es una estrategia metodología en donde se basa que para el desarrollo de las capacidades y las competencias del infante no se tiene que regir por una sesión planificada sobre todo porque el juego es libre, espontaneo e innato y que de la misma manera fortalece en su autoestima en ese sentido el objetivo de la presente investigación es comprobar en qué forma el juego libre en los sectores se relaciona con la autoestima en los estudiantes de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N.º 210 La Cantuta. Por otro lado, también los resultados del juego libre en sectores si se favorece positivamente la autoestima, ayudando en el desarrollo de afecto, creatividad, seguridad e independencia en los infantes.

3.2 Marco teórico

3.2.1 Juego libre en sectores

Para comprender mejor el concepto de juego libre en la educación inicial, es fundamental primero definir qué entendemos por juego. A lo largo de la historia, el juego ha sido descrito de múltiples maneras. Las definiciones abarcan desde considerarlo una actividad meramente alegre y divertida, hasta reconocerlo como una actividad compleja y con un propósito específico, a menudo utilizada como una herramienta educativa para promover el aprendizaje. Para establecer una definición precisa del juego, se tomarán en cuenta las opiniones de diversos autores.

Ortega (2012) señala que el juego tiene un profundo significado para los niños y su cultura, ya que les brinda una motivación intrínseca al convertirse en una forma de vida interesante por sí misma. Los componentes de actividad, pensamiento y lenguaje que se encuentran en el juego impulsan el desarrollo humano.

Abad (2008) define el juego como una serie de operaciones que interactúan simultáneamente, permitiendo a la persona satisfacer sus necesidades al transformar objetos y situaciones reales e imaginarias en un espacio de libertad tanto exterior (ambiente) como interior (ideas, pensamientos). Por tanto, es crucial ofrecer un entorno seguro y confortable para que los estudiantes puedan expresar libremente sus ideas y pensamientos a través del juego.

Ambos aportes teóricos de Ortega y Abad, ofrecen perspectivas valiosas sobre el papel del juego en el desarrollo infantil, subrayando su importancia desde diferentes ángulos.

Por un lado, Ortega destaca el juego como una actividad fundamental que tiene un significado profundo para los niños y su cultura. La idea de que el juego proporciona una motivación intrínseca es crucial porque sugiere que el interés de los niños en el juego no necesita ser forzado ni incentivado externamente. Este enfoque resalta el valor del juego como una actividad autodirigida y placentera que, por sí misma, contribuye al bienestar y desarrollo del niño. Además, al señalar que los componentes de actividad, pensamiento y lenguaje del juego impulsan el desarrollo humano, Ortega subraya la naturaleza multifacética del



juego. Este planteamiento se alinea con teorías que ven el juego como un medio para el desarrollo integral del niño, abarcando aspectos cognitivos, lingüísticos y motores, entre otros.

Por otro lado, Abad ofrece una visión del juego como una serie de operaciones interactivas que permiten a los individuos satisfacer sus necesidades transformando objetos y situaciones en un espacio de libertad. Este enfoque pone énfasis en la capacidad del juego para combinar lo real y lo imaginario, proporcionando un terreno fértil para el desarrollo creativo y cognitivo. La transformación de objetos y situaciones, según Abad, es esencial para que los niños experimenten y comprendan el mundo que les rodea. Además, Abad resalta la necesidad de un entorno seguro y confortable para que los estudiantes puedan expresar libremente sus ideas y pensamientos a través del juego, destacando la importancia del contexto en el que se desarrolla el juego. Un entorno adecuado no solo facilita el juego, sino que también maximiza sus beneficios, asegurando que los niños se sientan seguros y libres para explorar y crear.

Ambos autores coinciden en que el juego es fundamental para el desarrollo infantil, pero lo abordan desde diferentes perspectivas que se complementan entre sí. Ortega enfoca su análisis en el significado intrínseco y los beneficios multifacéticos del juego, mientras que Abad se centra en la interacción de operaciones y la necesidad de un entorno propicio. Juntos, estos planteamientos subrayan la importancia de considerar tanto la motivación y los componentes del juego (actividad, pensamiento, lenguaje) como el contexto y las operaciones que permiten a los niños transformar y comprender su mundo. En la práctica educativa, estas teorías sugieren la necesidad de proporcionar oportunidades ricas y diversas para el juego, así como asegurar un entorno seguro y estimulante que fomente la libre expresión y el desarrollo integral de los niños.

Para los infantes y niños, el juego es la principal actividad en su vida diaria, ya que juegan en el hogar, en el salón de clases, en el parque y, en general, en cualquier momento y lugar. Tal es su importancia que, para los niños, jugar es tan necesario como dormir o alimentarse. El juego es una actividad esencial para el correcto desarrollo infantil; a través de ella, los niños exploran y se relacionan con el mundo. Entre sus múltiples beneficios, se destaca el desarrollo de habilidades cognitivas, psicológicas, físicas, emocionales, entre otras, todas



imprescindibles para su educación (Sánchez, 2012).

Respecto a lo manifestado por Sánchez, el texto resalta la centralidad del juego en la vida diaria de los infantes y niños, subrayando su importancia equiparable a necesidades básicas como dormir o alimentarse. Esta afirmación enfatiza que el juego no es solo una actividad recreativa, sino una parte integral del desarrollo infantil. A través del juego, los niños no solo se divierten, sino que también exploran y se relacionan con su entorno, lo que es crucial para su crecimiento y aprendizaje. Del mismo modo, el autor menciona que el juego no solo beneficia el desarrollo físico, sino también el cognitivo, psicológico y emocional de los niños. Este enfoque refleja una comprensión holística del impacto del juego en todas las dimensiones del desarrollo infantil, destacando cómo el juego no estructurado y libre puede ser una herramienta poderosa para el aprendizaje y la formación de habilidades sociales. En términos educativos, el texto sugiere que proporcionar tiempo y espacio para el juego en entornos seguros y estimulantes es esencial para optimizar el desarrollo integral de los niños.

En este contexto, consideramos que la estrategia del juego es un factor crucial que promueve el desarrollo físico, psíquico y social del ser humano. Dado que el juego contribuye al desarrollo integral de una persona, es importante reconocer que también facilita la transformación y comprensión de la realidad en la que el individuo se desenvuelve.

De manera similar, el MINEDU (2019) propone que los educadores aprovechen plenamente el juego como una oportunidad para identificar las dificultades o conflictos que enfrentan los niños y ofrecerles soluciones pertinentes. Por ejemplo, al observar a los niños involucrados en situaciones donde golpean a sus compañeros durante el juego debido a disputas por juguetes específicos, se puede obtener evidencia directa para desarrollar iniciativas educativas enfocadas en normas de convivencia. Esto contribuirá significativamente a que los niños aprendan a relacionarse de manera pacífica y respetuosa.

Algo más que añadir por parte del MINEDU (2009) enfatiza que el juego es crucial en la educación inicial y debe ser una actividad autónoma, no forzada ni dirigida. Es esencial permitir que los niños interactúen con objetos específicos que puedan manipular, experimentar y observar. Tanto padres como educadores deben liberarse de la noción de que los niños no juegan correctamente o no



aprenden cuando juegan solos. Deben facilitar que los niños elijan qué jugar, qué materiales utilizar y cómo desean jugar. En casos donde los niños encuentren dificultades, es fundamental asistirles en la creación de sus propias reglas y encontrar soluciones para prevenir futuros problemas.

Al mismo tiempo, Paredes (2012) destacó la importancia de organizar adecuadamente los espacios del aula para facilitar el crecimiento y el aprendizaje de los estudiantes. Cada área del salón de clases cumple una función pedagógica específica, permitiendo que los niños la utilicen de manera autónoma y creativa para su desarrollo y aprendizaje. Estos espacios no deben ser utilizados únicamente como áreas de entretenimiento ni como lugares de espera para que los niños lleguen al aula.

El planteamiento de Paredes, sobre la organización adecuada de los espacios del aula para mejorar el crecimiento y el aprendizaje de los estudiantes es fundamental en la educación. Al asignar funciones pedagógicas específicas a cada área del salón, se fomenta la autonomía y la creatividad de los niños, proporcionándoles oportunidades para explorar y aprender de manera más efectiva. Aunque es crucial asignar funciones pedagógicas a los espacios del aula, la rigidez en el diseño y la organización podría limitar la flexibilidad y la adaptabilidad necesarias para responder a las necesidades cambiantes de los niños y del proceso educativo. Además, es importante considerar que los espacios también pueden ser utilizados de manera flexible para actividades que fomenten la socialización y el desarrollo emocional de los niños, no solo para propósitos estrictamente académicos.

Por lo tanto, mientras que la organización cuidadosa de los espacios del aula es esencial, es crucial mantener un equilibrio que permita tanto la estructura como la adaptabilidad, asegurando que los entornos educativos sean tanto estimulantes como receptivos a las necesidades dinámicas de los estudiantes.

Contextualizando, es fundamental afirmar que el juego representa una manera intrínseca de aprender, y cada región del país exhibe una cultura única que abarca aspectos como geografía, vestimenta, creencias y religión, entre otros. Además, los materiales educativos utilizados en las escuelas también contribuyen al aprendizaje de los estudiantes, permitiendo así que desarrollen sus habilidades en consonancia con esta diversidad cultural.



En el nivel inicial, es fundamental destacar que la actividad principal de los niños es el juego en todas sus variedades y expresiones, preferentemente de manera libre. Durante esta etapa, los niños juegan utilizando su propio cuerpo de manera integral, explorando también sus diferentes segmentos y partes, y empleando diversos objetos y juguetes disponibles, que manipulan y transforman impulsados por su propia iniciativa.

En este punto, es importante señalar que el juego libre surge de los intereses y necesidades naturales de los niños, siendo una actividad autónoma y espontánea. A través de este tipo de juego, los estudiantes expresan de manera libre y natural su mundo interior en el entorno exterior, buscando divertirse y disfrutar del proceso.

3.2.1.1. Características del juego

Calero (2003) sostiene que el juego es una actividad que debe ser libre para conservar su esencia. Además, es un fenómeno subjetivo capaz de transformar la realidad en un mundo de ilusión y fantasía. El juego también tiene un aspecto resolutivo, ya que a medida que los niños ganan experiencia en él, aprenden nuevas formas de resolver conflictos y problemas, lo que facilita la autorregulación de su comportamiento. Asimismo, el juego desempeña un papel crucial en la educación infantil al estimular todas las funciones del cuerpo, fortalecer las capacidades psicológicas y fomentar el desarrollo social. Además, contribuye al fortalecimiento del carácter, los valores, la creatividad y la identidad del niño.

Desde nuestra experiencia en el aula, creemos que, para favorecer el desarrollo integral de un niño en aspectos físicos, psicológicos y sociales, es óptimo emplear estrategias dinámicas y divertidas como el juego. Esta actividad es fundamental para el ser humano, pues involucra factores internos como la personalidad, los valores, la percepción y las capacidades, elementos esenciales para el desarrollo de proyectos. Además, observando cómo juega, podemos evaluar su progreso en términos de desarrollo, disposición, autoestima, valores, hábitos y emociones.



3.2.1.2. Tipos de juego

Según el MINEDU (2009) la hora del juego libre en los sectores, se clasifica de la siguiente manera:

Juego motor: en el contexto del desarrollo infantil, el juego motor se centra en el movimiento corporal y la exploración sensorial que experimentan los niños. Este tipo de juego incluye actividades como saltar en un pie, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, balancearse, correr y empujarse. Dado que los niños pequeños están en una fase de desarrollo donde buscan practicar y controlar su cuerpo, disfrutan enormemente de estos juegos motores y tienen una gran energía que desean canalizar a través de movimientos diversos. En ese entender, es beneficioso que los niños jueguen al aire libre en espacios amplios que les permitan realizar todos estos movimientos libremente. La creación de túneles naturales, rampas, escaleras simples u otros obstáculos desafiantes en estos entornos puede promover el desarrollo de su psicomotricidad, que es crucial en esta etapa de su crecimiento.

Juego social: se define por la interacción del niño con otros, lo cual lo distingue de otras formas de juego. Este tipo de juego incluye diversas actividades a lo largo de las diferentes etapas de desarrollo infantil. Por ejemplo, desde bebés jugando con los dedos de su madre o su cabello, hasta cambiar tonos de voz y jugar a juegos como las escondidas o interactuar con su reflejo en el espejo. En niños mayores, observamos juegos que implican seguir reglas y aprender a esperar turnos, pero también juegos que incluyen abrazos y otras formas de conexión que unen a los jugadores de manera especial.

Juego cognitivo: este tipo de juego, estimula la curiosidad intelectual del niño desde temprana edad, comenzando cuando el bebé empieza a interactuar con objetos de su entorno que desea explorar y manipular. A medida que el niño crece, su interés en el juego se incrementa gradualmente, especialmente cuando se enfrenta a nuevos retos que debe resolver. Ejemplos de juegos cognitivos incluyen construir una torre con cubos, alcanzar objetos con un palo, juegos de mesa como dominó o memoria, rompecabezas, y adivinanzas, entre otros.



Piaget (1991, como se citó en Otero, 2015) presenta otra clasificación de los juegos:

Juego de ejercicios de tipo sensorial y motriz: este tipo de juego, se plantea hasta los dos años de edad, se enfoca principalmente en la exploración del propio cuerpo y las sensaciones que esto provoca. Durante esta etapa, el niño desarrolla su autoconocimiento al jugar con estímulos visuales, olfativos, táctiles, auditivos y movimientos, lo que le permite diferenciarse de otras personas y objetos en su entorno.

Juego simbólico: comprendida entre los dos y los seis años de edad. Durante esta etapa, el niño comienza a enfocarse más en su entorno y desarrolla la capacidad de transformar la realidad mediante el uso de símbolos, lo que estimula su imaginación. A través del juego simbólico, los niños exploran roles y escenarios ficticios, lo que les ayuda a desarrollar habilidades sociales al resolver conflictos internos y fomenta una aceptación positiva de sí mismos.

Juego de reglas: ofrece a los niños la oportunidad de adentrarse en el pensamiento lógico y estratégico, típicamente entre los cinco y seis años de edad. Durante esta etapa, las reglas del juego no se negocian entre los jugadores, sino que se perciben como verdades absolutas. Requiere práctica considerable para entender que cada juego puede tener variaciones y darse cuenta de que las reglas son acuerdos explícitos entre los participantes, lo cual suele ocurrir alrededor de los 11 o 12 años de edad.

Finalmente, Franco (2013) plantea el **juego de roles**, el cual, se centra en la imitación de las actividades realizadas por los adultos, tanto cuando actúan solos como al interactuar con otros. Esta forma de juego se adquiere socialmente y se considera fundamental durante la edad preescolar. Los niños resuelven en este juego la contradicción propia de su edad: desean emular a los adultos y participar en sus actividades, aunque sus capacidades reales no siempre se lo permitan.

3.2.1.3. Teorías que sustentan el juego

Las teorías que sostienen el juego, tanto en el ámbito educativo como en



el desarrollo infantil, ofrecen una perspectiva enriquecedora sobre cómo los niños aprenden, crecen y se relacionan con su entorno. Desde la visión de expertos en educación, estas teorías destacan la importancia del juego como una actividad fundamental para el desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos físicos, cognitivos, sociales y emocionales.

El juego no solo es visto como una actividad recreativa, sino como un proceso activo donde los niños exploran, experimentan y aprenden de manera significativa. Teorías como las de Piaget, Vygotsky y Erikson, entre otros, subrayan cómo el juego facilita la adquisición de habilidades y conocimientos, promueve la resolución de problemas, fortalece la autoestima y fomenta la interacción social.

Estas perspectivas teóricas enfatizan que el juego no solo es divertido, sino que también cumple un papel crucial en la educación y el desarrollo humano, proporcionando a los niños un espacio vital para expresarse, aprender sobre el mundo que los rodea y desarrollar habilidades esenciales para la vida.

En tal sentido, Piaget destacó la importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños. Según él, el juego permite a los niños explorar y comprender el mundo que les rodea, desarrollando habilidades esenciales para el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Piaget identificó varias etapas del juego, como el juego sensoriomotor, el juego simbólico y el juego de reglas, cada una correspondiente a diferentes fases del desarrollo infantil.

Por su parte, Vygotsky subrayó el papel del juego en el desarrollo social y emocional. Argumentó que el juego, especialmente el juego simbólico, es fundamental para el desarrollo del lenguaje y el pensamiento abstracto. Además, Vygotsky introdujo el concepto de la zona de desarrollo próximo (ZDP), sugiriendo que, a través del juego y la interacción con otros, los niños pueden alcanzar niveles más altos de desarrollo cognitivo.

Friedrich Froebel, es considerado el fundador del jardín de infancia, veía el juego como una actividad creativa fundamental para el aprendizaje y



el desarrollo. Creía que el juego libre permitía a los niños expresar sus pensamientos y sentimientos, desarrollando así su individualidad y creatividad.

Así mismo, María Montessori, destacó la importancia del juego y el trabajo en un entorno preparado que permita a los niños explorar y aprender de manera autónoma. Para ella, el juego no se distingue del trabajo en la infancia; ambos son formas en las que los niños interactúan con su entorno y desarrollan sus habilidades.

Erik Erikson, también valoró el juego como un medio crucial para el desarrollo psicosocial. En su teoría de las etapas del desarrollo, el juego es visto como una forma en que los niños resuelven conflictos internos y desarrollan su identidad y autonomía.

Finalmente, tomaremos en cuenta el aporte de Sara Smilansky, quien amplió el trabajo de Piaget y Vygotsky al clasificar el juego en cuatro tipos principales: juego funcional, juego constructivo, juego dramático y juego de reglas. Ella argumentó que cada tipo de juego es crucial para diferentes aspectos del desarrollo infantil, desde habilidades motoras hasta habilidades sociales y cognitivas.

En general, mientras estas teorías ofrecen marcos valiosos para entender cómo el juego contribuye al desarrollo infantil, es importante considerar sus limitaciones y la necesidad de integrar múltiples perspectivas. Un análisis crítico debe reconocer que el juego es un fenómeno complejo influenciado por factores individuales, culturales y contextuales, y que su estudio debe ser holístico y adaptativo a las diversas realidades de los niños en diferentes contextos educativos y culturales.

Consideramos resaltante el aporte de Piaget, quien consideraba el juego como un medio crucial para que los niños construyan conocimiento y comprendan el mundo que los rodea a través de la asimilación y la acomodación. Sin embargo, algunas críticas sugieren que su enfoque podría subestimar la importancia del contexto cultural y social en el juego de los niños. Así mismo, en este estudio se comprobó Teoría de Lev Vygotsky, en las observaciones que realizamos al desenvolvimiento de los niños, quien destacó el papel del juego en el desarrollo del

lenguaje, la regulación emocional y la internalización de normas sociales. Su enfoque sociocultural enfatiza cómo el juego no solo refleja la cultura, sino que también la transforma. No obstante, se critica que su teoría podría sobrevalorar la influencia adulta en el juego, dejando de lado la autonomía del niño en la creación de significados.

3.2.1.4. Sectores en el aula

En el nivel inicial, la organización de los sectores dentro del aula desempeña un papel fundamental en el desarrollo y aprendizaje de los niños pequeños. Estos sectores, diseñados estratégicamente, no solo facilitan la exploración y el descubrimiento autónomo, sino que también promueven el desarrollo integral de los niños en diferentes áreas. Por ejemplo, áreas específicas para el juego simbólico fomentan la creatividad y la imaginación, mientras que áreas para el juego motor ayudan a mejorar las habilidades físicas y coordinativas.

Además, la disposición adecuada de estos sectores puede promover la interacción social entre los niños, facilitando el desarrollo de habilidades de comunicación y colaboración desde una edad temprana. Es crucial que cada sector esté equipado con materiales y recursos adecuados que estimulen el interés y la participación activa de los niños, creando así un ambiente enriquecedor que apoya su crecimiento emocional, cognitivo y social.

Los diferentes sectores que se implementan en las aulas, tomando en cuenta el interés, necesidad y expectativas de los niños, así mismo el contexto socio cultural.

Según el MINEDU (2009) el juego libre en sectores, se trata de un momento educativo en el que se fomenta el juego libre mediante el uso de espacios y recursos en diferentes sectores, permitiendo a los estudiantes interactuar entre sí. Este proceso se estructura en seis etapas: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

El sector de dramatización: se alienta a los niños a expresar de manera espontánea sus emociones y deseos mediante la selección y uso de



vestimentas disponibles. Entre los materiales recomendados para este sector se incluyen vestimentas, disfraces, telas de diversos tamaños, máscaras y accesorios. Aquí, las niñas pueden vestirse y actuar como princesas, adornándose con telas y bailando, mientras que los niños pueden utilizar telas como capas de superhéroes, levantando los brazos para simular vuelo y correr rápidamente.

El sector de la construcción: está diseñada para estimular la creatividad de los niños, invitándolos a representar la realidad de manera imaginativa. Este sector promueve el desarrollo de la coordinación motora fina a través de actividades de construcción, que los niños aprenden gradualmente mientras juegan y colaboran en equipo. Entre los materiales recomendados para este espacio se encuentran latas, bloques magnéticos, carritos, barquitos, palos, tubos y bloques de madera de diferentes formas y tamaños. En este sector, es común observar a los niños y niñas construyendo fábricas de pizzas con bloques, simulando el humo y el proceso de cocción de las pizzas. Participan en roles como vendedores de pizzas, invitan a sus compañeros a participar, entre otras actividades creativas.

El sector de la biblioteca: es fundamental ya que promueve el gusto por la lectura y estimula la imaginación y la concentración. Entre los materiales recomendados para este espacio se incluyen libros de consulta, sobre animales, naturaleza, adivinanzas, rimas, trabalenguas, cuentos, revistas, tarjetas, láminas, títeres, cubos narrativos, paneles para cuentos y marionetas. En este sector, es común observar a los niños leyendo cuentos y libros de consulta, organizándose para dramatizar con máscaras o títeres, e incluso creando tarjetas de invitación para invitar a sus compañeros a presenciar los espectáculos que han preparado.

Sector de juegos tranquilos: está diseñado para promover el juego cognitivo y la concentración, donde los niños participan con materiales que estimulan su capacidad de análisis, síntesis y coordinación motora fina. Aquí se incluyen actividades como rompecabezas, dominós, encajes, plantados, loterías, juegos de memoria, tarjetas de completamiento, entre otros recursos.



Sector de indagación: este espacio ofrece a los niños la oportunidad de observar, investigar, explorar y experimentar con diversos materiales disponibles. Entre los materiales recomendados se encuentran lupas, tubos de ensayo, corchos, coladores, jarras medidoras, morteros, balanzas, embudos, semillas, tierra, palitos, entre otros recursos. En este sector, los niños pueden utilizar lupas para observar insectos, excavar hoyos para sembrar semillas, regar plantas, y participar en otras actividades que promueven el descubrimiento y la exploración científica.

En el sector del hogar: los niños y niñas muestran preferencia debido a que pueden representar roles y expresar sus emociones. Se sugiere equipar este espacio con muebles como cocina, mesa, cama, armario, lavaplatos, así como utensilios como ollas, platos, vasos, jarras, cubiertos, además de frutas, verduras, muñecas, sillas, teléfonos, entre otros materiales. En esta área, es común observar a los niños interpretando roles familiares, como una madre preparando alimentos, un padre saliendo a trabajar exhausto, hijos renuentes a levantarse de la cama, bebés que necesitan ser alimentados, y mascotas que requieren paseo.

Sector de dibujo, pintura y modelado: esta área proporciona un espacio donde los niños pueden expresar sus experiencias, sentimientos, pensamientos y mundo interior mediante diversas técnicas gráficas y plásticas como el dibujo, la pintura, el modelado y el doblado. Se recomienda equipar este sector con materiales como colores, crayolas, marcadores, pinceles, témperas, hojas de papel de varios colores y cartulina, entre otros recursos creativos.

El sector de música: es un espacio donde los niños pueden explorar las distintas sonoridades de objetos e instrumentos musicales, expresándose de manera espontánea y libre a través de la música. Este ámbito fomenta la expresión corporal y vocal de los niños mediante la música y la danza. Entre los materiales que se encuentran en esta área se incluyen sonajas, tambores, guitarras, panderetas, entre otros instrumentos, muchos de los cuales son hechos por los padres.



Según el MINEDU (2009) los niños son los actores principales del juego libre en los sectores. Desde el inicio hasta el final de la actividad, son ellos quienes deciden qué sector prefieren, con quiénes jugar, qué materiales utilizar y qué tipo de juego desarrollar. El rol del maestro consiste en guiar la secuencia de cada momento, observar las actividades de los niños en cada sector y tomar notas. El maestro solo interviene cuando es solicitado por el niño o cuando observa comportamientos inapropiados.

Al respecto, luego de haber aplicado nuestros instrumentos de planificación respecto al juego libre en sectores, hemos podido comprobar que los sectores en el contexto de la educación inicial desempeñan un papel crucial en el desarrollo integral de los niños. Estos espacios están diseñados para proporcionar experiencias educativas significativas que promuevan el crecimiento físico, emocional, cognitivo, lingüístico y social de los niños pequeños. Un aspecto que no podemos dejar de mencionar es el desarrollo moral y de valores, donde los niños, al interactuar en los diferentes sectores también tienen la oportunidad de explorar valores como la responsabilidad, el respeto, la colaboración y la honestidad. A través del juego guiado y la observación de normas y límites, los niños aprenden sobre la ética y el comportamiento adecuado en diferentes situaciones sociales.

En resumen, los sectores en el aula de educación inicial proporcionan un entorno estructurado pero flexible donde los niños pueden explorar, descubrir y aprender de manera activa y significativa. Estos espacios están diseñados para apoyar el desarrollo integral de los niños, teniendo en cuenta sus necesidades físicas, emocionales, cognitivas y sociales, preparándolos para un aprendizaje continuo y un desarrollo saludable a lo largo de su vida.

3.2.1.5. Secuencia didáctica del juego libre en sectores

La secuencia didáctica del juego libre en sectores es un enfoque pedagógico que busca potenciar el desarrollo integral de los niños en el contexto educativo inicial. Consiste en organizar el espacio del aula en diferentes áreas temáticas o sectores, cada uno equipado con materiales



y recursos específicos que invitan a los niños a explorar, experimentar y aprender de manera autónoma y creativa.

En primer lugar, nos ocupamos de la planificación y organización, para ello, los niños se reunirán en una reunión y conversarán sobre las actividades que se llevarán a cabo. Luego, los niños pueden decir a qué área quieren ir, con quienes quieren jugar, qué trabajo quieren hacer, etc. Los niños ahora recuerdan y nombran los acuerdos que deben cumplirse durante el juego y también pueden indicar las consecuencias para los niños que no los cumplan.

Según, Franco (2013) los niños se organizan para llevar a cabo un proyecto en equipo en el que todos deben trabajar juntos para lograr el resultado que quieren y escuchar las sugerencias y resolver problemas.

El desarrollo del juego, se trabaja en el segundo momento, cuando los niños comienzan a desarrollar su imaginación con el juego en sí mismo. Este período puede durar alrededor de 35 minutos y el adulto acompaña y brinda apoyo. Aquí observamos que los niños toman decisiones sobre lo que harán, qué materiales utilizarán y qué roles desempeñarán. Cuando faltan entre 5 y 10 minutos, debemos informar a los niños que ya deben terminar o preparar su juego.

En el tercer momento, realizamos la socialización y la metacognición. Invitamos a los niños y niñas a dejar todo lo que hicieron en los sectores y acercarse a la maestra para explorar cada sector y escuchar lo que nos dirán sobre su juego. Todos los grupos de niños deben contarnos lo que hicieron, los materiales que utilizaron, si tuvieron algún problema y cómo lo solucionaron. Los niños que están de espectadores también deben hacer alguna pregunta que deseen hacer o decir qué vieron o hicieron sus compañeros.

Finalmente, en el cuarto paso, llevamos al cabo la representación y el orden. Los niños representan lo que hicieron en el área elegida dibujando, pintando o modelando. Pueden hacerlo con dibujos gráficos, collage, pintura, plastilina, etc. Esta actividad se completa rápidamente y después de cantar una canción, los niños guardan todo en su lugar.



En resumen, la secuencia didáctica del juego libre en sectores es una estrategia educativa efectiva que proporciona un ambiente enriquecido y estimulante para el aprendizaje infantil. Al fomentar la exploración, la creatividad y la autonomía, esta metodología no solo apoya el desarrollo integral de los niños, sino que también les permite aprender de manera natural y placentera, sentando las bases para un desarrollo educativo y emocional positivo.

3.2.2 Creatividad

Un concepto natural a cerca de la creatividad es aquel que posee cualquier persona que se manifiesta desde muy tempranas edades, siendo útil para desarrollarnos, así como para adaptarnos al contexto que vivimos (Herrero, 2019). Por otro lado, "sé parte de la posibilidad de un gen innato, pero sin duda la creatividad es común a todos los seres humanos, en mayor o menor medida, y es educable" (López y Sandoval, 2018, p.80).

Carrera (2015) contextualiza su punto de vista sobre la expresión creativa: para los niños, su entorno es esencialmente mágico, con muchas cosas por descubrir y explorar. Los infantes a corta edad tienen una constante curiosidad y sacan conclusiones e ideas que, aunque algunas veces son correctas, demuestran una gran capacidad de imaginación.

Además, según Cobos (2013), la creatividad es: "aquella que favorece la relación con diversas áreas, a su vez influye en el aprendizaje significativo, que es el principio metodológico altamente relevante a tener en cuenta en la información de los estudiantes" (p.1).

Alan (2013) asegura que: las personas creativas, usualmente poseen inquietudes que los llevan a efectuar hasta lo imposible. Muchas están obsesivamente dedicadas a lo que hacen y sus ideas las acompañan en el transcurso de la vida. Otros necesitan una formación especializada para lograr niveles de eficacia.

Martínez (1998) aborda el tema desde el punto de vista epistemológico y psicológico, proporcionando argumentos objetivos para el análisis de la categoría de creatividad e integra la visión científica del término desde el enfoque personológico humanista y los aportes de la neurociencia, que otros investigadores.

Mena cita a Mitjans (2010) para decir que la creatividad es el proceso de descubrir o crear algo nuevo que satisfaga las necesidades de una situación social



específica, donde se expresa la conexión entre los aspectos cognitivos y afectivos de la personalidad.

Por otro lado, Castro (2005) refiere que “es una habilidad única del ser humano que le permite crear con originalidad, flexibilidad y fluidez un conjunto de valores materiales y conocimientos nuevos para satisfacer necesidades personales y sociales" (p. 37).

Gardner (1993, como se citó en Chacón, 2011) cuando dice que la creatividad es la capacidad de una persona para crear productos materiales, resolver problemas y entrenarse en ello realizando actividades que involucran acciones que van de lo fácil a lo difícil, de lo conocido al descubrimiento.

Así mismo, Gallardo (2014) refiere que la creatividad es un proceso integracionista y que, al interactuar el sujeto con el objeto de la actividad, se activan las dimensiones cognitivas, emocionales, motivacionales, volitivas y emocionales, así como los otros elementos que interactúan con la creatividad para integrar la persona. el proceso y el producto como un todo.

La creatividad; se va desarrollando por medio de la madurez neuropsicológica que alcanza la persona; en otras palabras, las funciones cognitivas se consolidan. (Ramírez et al., 2017) otro factor que interviene en el desarrollo de la creatividad, son las interacciones socioculturales (Krumm et al., 2015). Por su parte, Espinosa (2005) halló marcadas diferencias en la creatividad de niños de una misma edad (10 años) esto posiblemente debido al desarrollo cognitivo de cada uno de ellos. La cual significaba la media más elevada frente a niños de 7, 8 y 9 años. Contrario a esto Lau y Cheung (2010) comprobaron en niños entre 9 y 12 años había una disminución de la capacidad creativa en los niños de mayor edad.

3.2.2.1. Teorías que sustentan el desarrollo de la creatividad

En primer orden, la teoría de la Creatividad de Guilford: la creatividad se puede entender a través de la convergencia de varios factores cognitivos. Estos incluyen la fluidez (generación de muchas ideas), la flexibilidad (pensar en diferentes formas de abordar un problema), la originalidad (la rareza o singularidad de las ideas generadas) y la elaboración (la habilidad para expandir y desarrollar ideas en detalle). Según Guilford, la creatividad no es un proceso unitario, sino que



implica múltiples componentes interrelacionados. Guilford (1977, como se citó en Medina et al, 2017)

La Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget: quien plantea que los niños desarrollan la creatividad a medida que interactúan con su entorno y construyen su comprensión del mundo. Piaget sugirió que los niños pasan por etapas de desarrollo cognitivo que afectan cómo perciben y responden a los estímulos creativos. Por ejemplo, en la etapa preoperacional, los niños exploran el juego simbólico, lo que fomenta la imaginación y la creatividad al representar roles y situaciones.

Así mismo, la teoría Socio constructivista de Vygotsky: quien enfatizó la importancia del entorno social y cultural en el desarrollo de la creatividad. Según su teoría, los niños aprenden a través de la interacción con otros más competentes (la zona de desarrollo próximo), lo que incluye habilidades creativas como el juego de roles y la resolución de problemas en colaboración con otros. Vygotsky argumentó que el lenguaje y la interacción social son cruciales para el desarrollo de la creatividad en los niños.

A su vez, la teoría del Proceso Dual de Creatividad: Weisberg propuso que la creatividad surge de la interacción entre dos tipos de pensamiento: el pensamiento convergente y el pensamiento divergente. El pensamiento convergente se refiere a la capacidad de resolver problemas de manera lógica y sistemática, mientras que el pensamiento divergente implica la generación de múltiples soluciones o ideas a partir de una misma información. Según esta teoría, la creatividad se desarrolla cuando hay un equilibrio entre estos dos procesos cognitivos.

Finalmente, la teoría de la Creatividad Basada en la Experiencia: Gardner propuso que la creatividad se desarrolla a través de experiencias acumulativas y la práctica deliberada en un área específica. Según su teoría, las personas creativas no solo poseen talento innato, sino que también han dedicado tiempo y esfuerzo a explorar, aprender y perfeccionar sus habilidades en un campo particular. Gardner enfatiza la importancia de la educación y el ambiente en el desarrollo de la creatividad, argumentando que las oportunidades de aprendizaje y la



exposición a diversas influencias culturales son cruciales para fomentar la creatividad en individuos jóvenes.

Estas teorías proporcionan marcos conceptuales para entender cómo se desarrolla y se manifiesta la creatividad en diferentes contextos y disciplinas. Cada una enfatiza diferentes aspectos del proceso creativo, desde los componentes cognitivos hasta las influencias ambientales y experienciales. Por otro lado, subrayan la importancia de un entorno estimulante y de apoyo para fomentar la creatividad en los niños, reconociendo que el desarrollo creativo es un proceso multifacético que se nutre de la interacción con el entorno, la colaboración social, la exploración personal y el disfrute de actividades significativas.

Haciendo un análisis y crítica a la vez, podemos afirmar que algunas teorías tienden a centrarse en formas específicas de creatividad, como la artística o la científica, dejando de lado otras expresiones creativas igualmente válidas, como la creatividad cotidiana o la creatividad social. Esto puede limitar nuestra comprensión de la riqueza y variedad de manifestaciones creativas que los individuos pueden desarrollar. Por otro lado, muchas teorías enfatizan el papel del individuo como fuente de creatividad, dejando de lado el contexto social y cultural que también influye significativamente en cómo se desarrolla y se manifiesta la creatividad. Esta crítica sugiere que las teorías podrían beneficiarse de un enfoque más integrado que reconozca las influencias contextuales y sociales en la creatividad.

Respecto, sobre cómo medir y evaluar la creatividad de manera válida y confiable. Las métricas tradicionales a menudo privilegian ciertos tipos de creatividad o criterios específicos, lo cual puede no captar completamente la naturaleza dinámica y multifacética de este fenómeno. Esto plantea desafíos para la investigación y la práctica educativa en términos de cómo identificar y fomentar la creatividad de manera efectiva.

Por otro lado, podemos expresar que no existe un consenso universal sobre la definición exacta de creatividad, lo que dificulta la elaboración de teorías cohesivas y universalmente aplicables. La creatividad puede



ser entendida de manera diferente según el contexto cultural, las disciplinas académicas y los enfoques teóricos, lo que puede llevar a interpretaciones divergentes y a enfoques fragmentados en su estudio. Finalmente, algunas teorías tradicionales de la creatividad pueden reflejar y perpetuar dinámicas de poder y privilegio, favoreciendo ciertos tipos de expresión creativa asociados con grupos dominantes en detrimento de otras formas de creatividad más marginalizadas o menos reconocidas.

Aunque las teorías de la creatividad han proporcionado marcos útiles para comprender y fomentar la creatividad humana, también enfrentan desafíos y críticas significativas que subrayan la necesidad continua de explorar y evolucionar nuestra comprensión de este fenómeno vital en la experiencia humana.

3.2.2.2. Dimensiones de la creatividad

La creatividad se puede medir por medio de una variedad de herramientas, en primer lugar, nombraremos el Test de Pensamiento Creativo de Torrance, del mismo modo, podemos nombrar a la Batería de Guilford y finalmente el Test de Inteligencia Creativa (CREA) de Corbalán.

Por su parte, López (2013) da a conocer que se puede educar a los niños en los principios de la fluidez, la libertad, la originalidad y la motivación para hacer, pensar y trabajar a través de la creatividad, convenciéndolos de que cada niño es diferente. Es esencial fomentar la creatividad en los niños y transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje para superar la idea de que solo hay una solución a los problemas de aprendizaje.

La creatividad en niños es una faceta crucial para su desarrollo cognitivo, emocional y social. Comprender las dimensiones de la creatividad: fluidez, flexibilidad y originalidad en el contexto infantil puede ayudar a padres, educadores y cuidadores a fomentar un entorno que promueva el pensamiento creativo.

De Sousa et al., (2018) identifican las dimensiones de la creatividad:



3.2.3 Fluidez

Se considera capaz de crear una variedad de problemas, conceptos, alternativas o soluciones. La lluvia de ideas ayuda a desarrollar el pensamiento, la fluidez y las habilidades de comunicación. Contar con un instructor que prepara, inspira y brinda el apoyo necesario para la evaluación final de todo el proceso es muy beneficioso. Además, permite el uso de múltiples cerebros en un equipo para lograr sinergia, generar muchas ideas, generar confianza en sí mismo entre los participantes y crear el ambiente ideal para generar verdadera creatividad, innovación, creatividad e ideas imaginadas.

La fluidez en niños se refiere a la capacidad de generar una gran cantidad de ideas o respuestas en un corto periodo de tiempo. Esta dimensión se observa cuando los niños participan en actividades que requieren pensamiento divergente, como juegos de palabras, lluvia de ideas o narración de historias.

La capacidad de generar un gran número de respuestas, soluciones o ideas ante un mismo problema. Los niños creativos son capaces de proponer múltiples alternativas sin quedarse atascados en una única respuesta.

3.2.3.1. Las características de la fluidez en niños serían:

Cantidad de ideas, los niños con alta fluidez pueden producir muchas ideas cuando se les pide pensar en diferentes usos para un objeto común o inventar finales alternativos para una historia. Rapidez de pensamiento, son capaces de generar ideas rápidamente sin detenerse demasiado en cada una.

Entusiasmo y energía, suelen mostrar entusiasmo y energía al participar en actividades creativas, lo que les permite producir ideas de manera espontánea y sin inhibiciones.

3.2.4 Flexibilidad

La capacidad de procesar una idea u objeto de manera diferente a partir del mismo estímulo, revertir viejas formas de pensar y descubrir ideas nuevas.

El pensamiento libre te permite cambiar de opinión, alienta a las personas a seguir nuevas formas de pensar que incluso pueden conducir a contradicciones, y promueve diferentes perspectivas, planos y enfoques, así como diferentes perspectivas sobre las situaciones. Se recomienda "usar preguntas provocativas" para implementar la flexibilidad porque amplían y profundizan la situación y la



llevan a líneas de pensamiento que de otro modo no surgirían.

La flexibilidad en niños se refiere a la capacidad de cambiar de enfoque, ver un problema desde múltiples perspectivas y generar ideas en diferentes categorías. Esto se observa en la habilidad de los niños para adaptarse a nuevas reglas en juegos, pensar en soluciones creativas a problemas cotidianos y mezclar ideas de diferentes dominios.

Esta dimensión implica interpretar situaciones desde diversos ángulos y proponer soluciones diferentes entre sí. Los niños flexibles cognitivamente pueden abordar un problema desde diferentes perspectivas.

3.2.4.1. Características de la flexibilidad en niños:

Cambio de enfoque, los niños flexibles pueden cambiar de estrategia o enfoque cuando juegan o resuelven problemas. Por ejemplo, pueden cambiar las reglas de un juego para hacerlo más interesante.

Diversidad en las ideas, generan ideas que pertenecen a diferentes categorías o áreas de conocimiento. Pueden mezclar conceptos de la naturaleza, tecnología y fantasía en sus juegos y creaciones.

Adaptabilidad, pueden adaptar sus ideas a diferentes contextos o situaciones, mostrando una gran capacidad para improvisar y modificar sus planteamientos según sea necesario.

3.2.5 Originalidad

Es responsable de lo que sabe, no repite ni copia la información palabra por palabra, crea sus propios pensamientos y explicaciones; las ideas originales se definen como únicas, sorprendentes, inusuales, nuevas, etc. Las siguientes son algunas de las herramientas para la generación de ideas:

En reuniones grupales, imágenes inspiradoras: los participantes verán las imágenes elegidas para tal fin y encontrarán una relación entre el contenido de las imágenes y el problema a resolver. Manténgase en contacto. Además, como parte de la "motivación para relacionarlos con el problema y las cosas", los participantes darán diferentes palabras relacionadas, en este caso utilizando el entorno para relacionar el problema.

La originalidad en niños se refiere a la capacidad de producir ideas que son únicas, novedosas y poco comunes. Esta dimensión se manifiesta en la creatividad genuina y sorprendente de sus pensamientos y creaciones. La



originalidad se relaciona con la capacidad de crear algo nuevo y único. Los niños creativos aportan ideas frescas e innovadoras, evitando lo convencional (Zuloeta et al., 2021).

3.2.5.1. Características de la originalidad en niños:

Ideas novedosas, los niños originales generan ideas que no son obvias y que aportan algo nuevo. Sus ideas suelen sorprender a los adultos por su frescura y singularidad.

Unicidad, las ideas y soluciones que proponen son distintivas y diferentes de las convencionales.

Imaginación e innovación, los niños con alta originalidad utilizan su imaginación para innovar, creando mundos de fantasía, personajes únicos e historias inusuales (Santaella, 2006)

3.3 Marco conceptual

Originalidad: es la habilidad de una persona para producir conceptos y productos que sean novedosos, únicos, de gran interés y contribución a la comunidad o al ámbito social, así como la novedad, la manifestación inédita, la singularidad y la imaginación.

Iniciativa: es la actitud humana para idear y emprender actividades, para dirigir acciones, es la disposición personal para liderazgo, anticipación, naturalismo, vanguardia e intuición, así como para promover, promover y desarrollar ideas en primer lugar.

Fluidez: es la capacidad de producir ideas en cantidad y calidad de manera constante y espontánea, así como la variedad, la agilidad y la agilidad de pensamiento funcional.

Divergencia: es la capacidad de una persona para analizar lo opuesto, ver lo diferente, reflexionar, pensar lateralmente y ser crítico.

Flexibilidad: es la capacidad de una persona para organizar los hechos en una variedad de categorías, argumentos, versatilidad y proyecciones.

Sensibilidad: es la capacidad de una persona para percibir y expresar el mundo en todas sus facetas, concentrarse, identificarse y empatizar con él.



CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Tipo y nivel de investigación

Tamayo y Tamayo (2006) la investigación aplicada, también conocida como investigación activa o dinámica, es una forma de investigación que se enfoca en su aplicación inmediata en lugar de en el desarrollo de teorías. Esta forma de investigación se encuentra íntimamente ligada a la investigación pura porque depende de los descubrimientos a los aportes teóricos. El objetivo del estudio es resolver el problema que enfrentan los niños de cuatro años de la institución educativa en estudio en cuanto a la socialización a través de talleres cooperativos.

Así mismo, indicamos que este informe de investigación tiene enfoque cuantitativo, lo cual permitió poder obtener resultados en corto plazo.

Muñoz (2015) debido a que requiere mayor información y es más estructurado, el nivel de investigación es explicativo. Es la más profunda porque explora las relaciones causales o las condiciones en las que se produce un fenómeno. Explica la razón, el porqué de las cosas (p.137). Se centra en dar respuestas a partir de teorías y busca el ¿por qué?, ¿de qué manera?

4.2 Diseño de la investigación

Esta investigación se desarrolló bajo el diseño es pre experimental, donde Hernández y Mendoza (2018) consideran el estudio preexperimental como una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, luego una prueba posterior al estímulo o tratamiento experimental. A pesar de que existe un punto de referencia inicial para determinar el nivel de las variables dependientes que tenía el grupo antes del estímulo (seguimiento).

Ge = O1 --- Tratamiento --- O2

Donde:

Ge: Grupo experimental

O1: Observación de pre prueba de Ge

O2: Observación de post prueba de Ge



4.3 Descripción ética de la investigación

Los principios éticos que guían el comportamiento del investigador en esta investigación incluyen el cumplimiento de los protocolos Antiplagio utilizando el software Urkund. Además, las citas directas e indirectas se rigen por las normas de la Asociación Americana de Psicología (APA) 7ª edición. En cuanto a la recolección de datos en el campo, se realiza de forma voluntaria y consensuada con los participantes, buscando la máxima objetividad, tomando en cuenta que la recolección de datos necesita el permiso de la institución para su desarrollo. El investigador trabaja bajo el principio de consentimiento informado, que informa de manera comprensiva y completa a los participantes del estudio, haciendo conscientes y reflexivos de los riesgos asociados con el estudio.

4.4 Población y muestra

Ríos (2017) describe la población como la suma de un grupo de casos, objetos u elementos que están determinados por sus características que deben investigarse.

La población es de 44 niños entre 3, 4 y 5 años matriculados en el año académico 2023 de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay, donde se detalla:

Tabla 3

Población conformada por los niños de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca

Salones	Edad	Niñas	Niños	Total
Abejitas	3 años	4	6	10
Conejitos	4 años	7	9	16
Semillitas	5 años	14	6	20
Total				46

Nota: registro de matrícula SIAGIE 2023

Se llevó a cabo un muestreo intencionado por conveniencia por ser factible para los investigadores debido a que nos permitió interactuar con las unidades de análisis de manera directa por un tiempo determinado, la muestra fueron 20 niños de 5 años matriculados en el I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Abancay. Como menciona Hernández et al. (2014) la muestra es un subgrupo de la población que pertenecen a ese conjunto definido en sus características. En muestras no probabilísticas, las pruebas estadísticas tienen un valor limitado a la muestra en sí, pero no a la población.



Tabla 4*Tamaño de la muestra*

Aula de 5 años	Cantidad
Niñas	14
Niños	6
Total	20

Nota: registro de matrícula SIAGIE 2023

4.5 Procedimiento

Presentamos el orden de las actividades cronológicas para el desarrollo del informe final de tesis:

La primera etapa consistió en diseñar el proyecto de acuerdo con los estándares metodológicos establecidos en el reglamento de investigación del Vicerrectorado Académico de la UNAMBA.

La segunda etapa consistió en recopilar información utilizando repositorios académicos de tesis y revistas indexados a nivel nacional e internacional.

La tercera etapa consistió en organizar los recursos; esto significa coordinar la recolección de información con la institución correspondiente y coordinar las acciones necesarias para lograr estos objetivos.

El proyecto se presentó en la cuarta etapa y se implementó siguiendo las pautas metodológicas para su aprobación y realización.

La quinta etapa fue la ejecución del proyecto dando inicio el 15 de agosto del 2023 con la respectiva presentación en la Institución Educativa hacia los docentes y niños, el 18 de agosto se entregó las citaciones a los padres de familia para una reunión acerca de la aplicación del proyecto, el 20 de agosto tuvimos una reunión con los padres de familia donde dimos a conocer el propósito de nuestro proyecto, Asimismo, firmaron la ficha del consentimiento para llevar a cabo la ejecución del proyecto. Del 21 de agosto hasta el 25 de agosto asistimos a la Institución Educativa para la observación, que consistió en la recolección de datos y a partir del 28 de agosto se aplicó un total de 16 talleres 3 veces por semana siguiendo el calendario de las actividades, donde asistieron un promedio de 24 niños en cada taller. Dando por concluido este proyecto el 26 de octubre del 2023 previamente acordadas con la institución Educativa y cumpliendo los objetivos de la investigación.

El procesamiento de datos fue la sexta etapa, en la que se emplearon Microsoft Excel y



el Paquete Estadístico de Ciencias Sociales (SPSS). Estos programas brindarán la capacidad de analizar, procesar e interpretar los datos que se obtuvieron de la investigación.

La elaboración del informe final siguiendo las pautas de redacción y escritura es la séptima etapa.

Finalmente, la octava etapa consistirá en la redacción final y su presentación final para la aprobación de los miembros del jurado.

4.6 Técnica e instrumentos

Según Hernández et al. (2010) la técnica de observación es el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables a través de una variedad de categorías y subcategorías.

Según Zapata (2006) la técnica de observación permite al investigador observar directamente el fenómeno que está estudiando sin intervenir en él, modificarlo o manipularlo.

Por medio de los talleres y observaciones, la técnica de observación permitió recopilar toda la información necesaria durante toda la aplicación de los instrumentos. Después de eso, se hizo el vaciado final en los datos de registro de información.

Ficha de observación: creatividad

Se creó una ficha de observación para evaluar la variable dependiente (creatividad) entre niños de cuatro años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Abancay.

Tabla 5

Relación de expertos que validaron los instrumentos

Nombre del experto	DNI	Grado académico	Condición
César Eduardo Cuentas Carrera	29352290	Magister	Validador
Pamela Ceferina Escalante Salas	72431621	Magister	Validador
Teresa Villafuerte Palomino	31045457	Doctora	Validador
Michael Velasque Ayala	47844187	Licenciado	Validador

Según, Carrasco (2005), la guía de observación "es un instrumento que se emplea para registrar datos que se generan como resultado del contacto directo entre el observador y la realidad que se observa" (p. 313).



El (MINEDU, 2016) inició la escala de calificación de nivel de educación inicial, que se detalla a continuación: La evaluación en el nivel inicial es necesaria porque nos permite descubrir el nivel de desarrollo de las diversas competencias y de acuerdo con ello poder apoyar el progreso de estas competencias. La evaluación se realiza de manera continua y pertinente. A continuación, se detalla:

Tabla 6

Escala de evaluación

Escala de calificación del nivel de Educación Inicial-EBR.		
Escala	Significado	Descripción:
AD	Logro destacado	El estudiante se ubica en un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia.
A	Logro esperado	El estudiante se ubica en un nivel esperado respecto a la competencia.
B	En proceso	El estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia.
C	En inicio	El estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado.

Nota: Resolución Viceministerial N.º 00094-2020-MINEDU.

Cuando el estudiante haya alcanzado el nivel de logro A o AD, se consignará el nivel de logro alcanzado para cada competencia desarrollada y las conclusiones descriptivas. En el caso de que las competencias desarrolladas durante el período hayan alcanzado niveles de logro diferentes, como B o C, el maestro consignará conclusiones descriptivas cuando lo considere adecuado.

Para evaluar de manera efectiva el instrumento se otorgará una valoración numérica a las escalas AD, A, B y C, que se muestran de la siguiente manera:



Tabla 7*Valoración numérica*

Escala de valoración (MINEDU)	Valoración numérica	Significado
AD	4	Logro Destacado
A	3	Logro Esperado
B	2	En Proceso
C	1	En inicio

Nota: MINEDU

Del mismo modo, la fiabilidad nos indica el índice de consistencia, donde nos permite medir si un instrumento tiene la fiabilidad suficiente para ser aplicado, si su valor está por debajo de 0.6 el instrumento que se está evaluando, presenta una variabilidad heterogénea en sus ítems y por tanto nos llevará a conclusiones equivocadas. Cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados. La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación.

Como primer paso, para determinar el nivel de confiabilidad de cada instrumento, se consideró lo siguiente:

Coficiente Alpha > 0.9 es excelente. Coficiente Alpha > 0.8 es bueno.

Coficiente Alpha > 0.7 es aceptable. Coficiente Alpha > 0.6 es cuestionable.

Coficiente Alpha > 0.5 es pobre.

Coficiente Alpha < 0.5 es inaceptable.

Para determinar la confiabilidad de los instrumentos mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, los datos obtenidos fueron ingresados y procesados en el programa estadístico SPSS y se tuvo como resultado lo siguiente:



Tabla 8

Estadística de fiabilidad

V.1. Comprensión de textos	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,871	20

Nota: Elaboración Propia, Procesamiento de datos en el SPSSV25 (2024).

Interpretación:

De acuerdo a la tabla 1 se puede apreciar la tabla estadística de fiabilidad en base a 25 elementos, en donde podemos observar el valor de Alfa de Cronbach es 0,871, con el cual se deduce que se encuentra en el rango de la categoría de confiabilidad de bueno a excelente.

De la misma forma se tiene la tabla 2 sobre la estadística de fiabilidad en base a 25 elementos, vemos:

Tabla 9

Estadística de fiabilidad

V.1. Pictogramas	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,801	20

Nota: Elaboración Propia, Procesamiento de datos en el SPSSV25 (2024).

Interpretación:

De acuerdo a la tabla 2 se puede apreciar la tabla estadística de fiabilidad en base a 25 elementos, en donde podemos observar el valor de Alfa de Cronbach es 0,756, con el cual se deduce que se encuentra en la categoría de confiabilidad de bueno.

4.7 Análisis estadístico

Tratamiento estadístico: durante la implementación de los talleres propuestos, se empleó la herramienta conocida como guía de observación. Después, se tabularon los datos en SPSS para poder analizarlos y discutirlos y llegar a las conclusiones. Se graficarán los resultados en gráficos de barras después de tabular los resultados de la observación y la recolección utilizando el registro de evaluación. Esto comenzará con una presentación gráfica de las variables.



CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIONES

5.1 Análisis de resultados

Se presenta el análisis y resultado de las dimensiones de la variable creatividad del pre test

Tabla 10

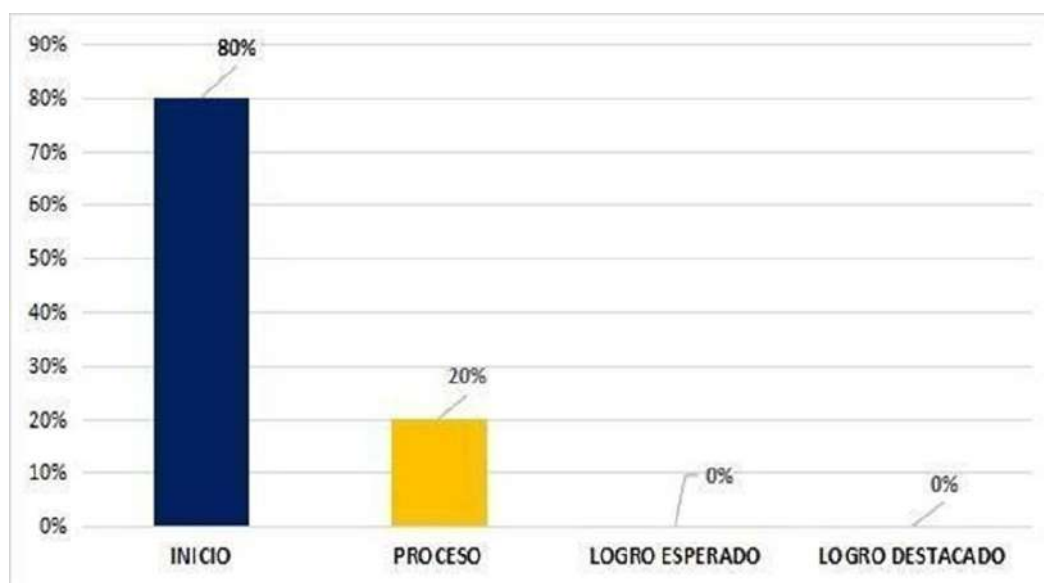
Dimensión de fluidez de la variable creatividad del pre test

		Frecuencia	Porcentaje
Niveles	Inicio	16	80,0
	Proceso	04	20,0
	Logro esperado	0	0,0
	Logro destacado	0	0,0
Total		20	100,0

Nota: Datos estadísticos del pre test sobre la dimensión Fluidez.

Figura 1

Dimensión de fluidez de la variable creatividad del pre test



Interpretación:

De los resultados del pre test, en la dimensión fluidez se observa que el 80% de los niños y niñas tienen un nivel de Inicio, el 20% tienen un nivel de Proceso y los niveles de logro esperado y logro destacado se encuentran con el 0%.

Al respecto, es importante mencionar lo planteado por Valqui (2009) quien consideraba a la fluidez como: “la habilidad para la producción de múltiples problemas, ideas, alternativas o soluciones, recomienda para generar ideas, la tormenta de ideas realizando combinación de las mismas”. (p. 4), al referirse a la tormenta de ideas, hacía hincapié en el reforzamiento de la fluidez, la fantasía y por ende el desarrollo de habilidades comunicativas; en contraste con los resultados evidenciados en la prueba de pre test, estas son habilidades que la mayoría no poseen, en tanto, el fortalecimiento de la estrategia del juego libre, permitirá acercar al niño a desarrollar la fluidez al momento de interactuar con sus pares y adultos.

Tabla 11

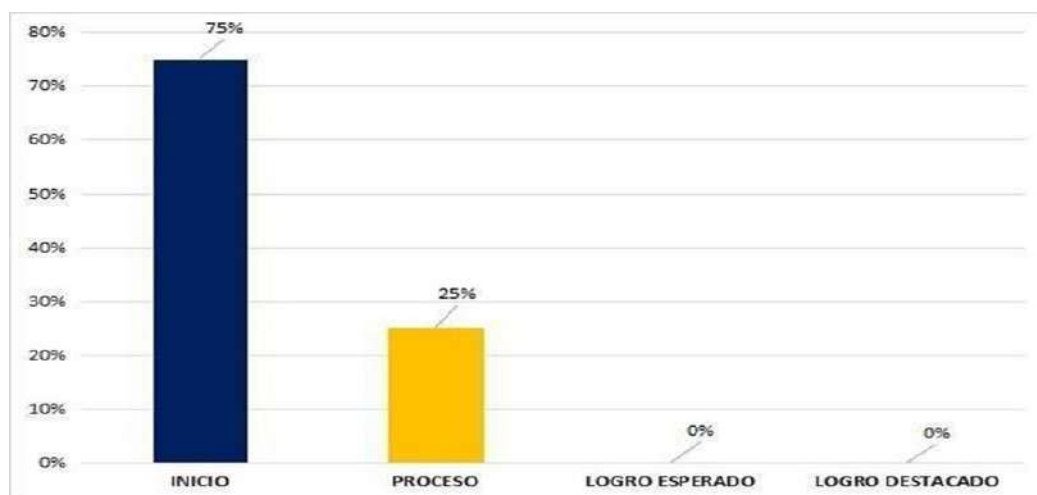
Dimensión de flexibilidad de la variable creatividad del pre test

		Frecuencia	Porcentaje
Niveles	Inicio	15	75,0
	Proceso	05	23,0
	Logro esperado	0	0,0
	Logro destacado	0	0,0
Total		20	100,0

Nota: Datos estadísticos del pre test sobre la dimensión Flexibilidad.

Figura 2

Dimensión de flexibilidad de la variable creatividad del pre test



Interpretación:

De los resultados del pre test, en la dimensión flexibilidad se observa que el 75% de los niños y niñas tienen un nivel de Inicio, el 25% tienen un nivel de Proceso y los niveles de logro esperado y logro destacado se encuentran con el 0%.

Respecto a la dimensión flexibilidad, un 75% de los niños se encuentran en el nivel inicio en el pre test, lo que debe preocupar, tomando en cuenta que la flexibilidad en la creatividad está ligada a la habilidad para procesar e interiorizar ideas u objetos por medio de un estímulo. Por su parte Valqui (2009) sostiene que, “es la habilidad para eliminar las viejas formas de pensar y para explorar líneas diferentes. Es adaptativa cuando se orienta hacia la solución de un problema, reto o dilema específico” (p. 4)

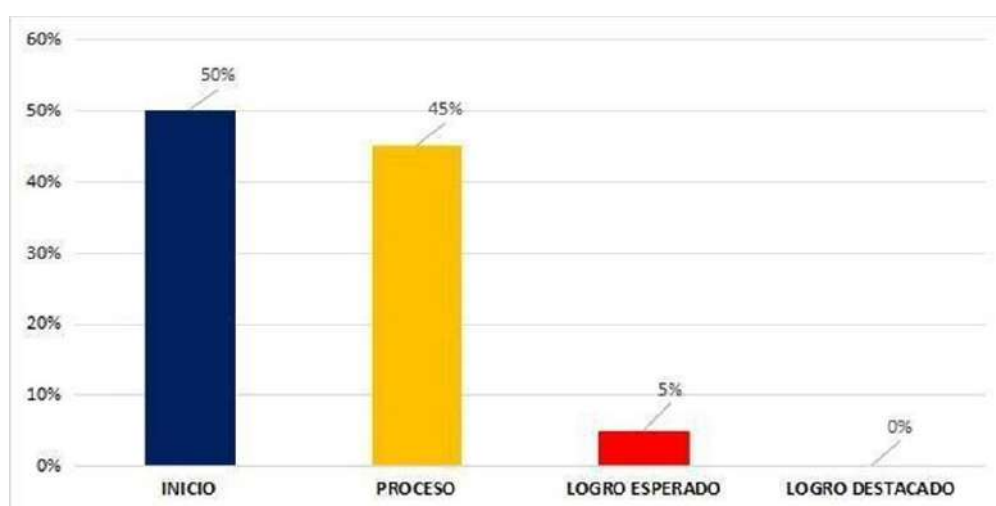
Tabla 12

Dimensión de originalidad de la variable creatividad del pre test

		Frecuencia	Porcentaje
Niveles	Inicio	10	50,0
	Proceso	09	45,0
	Logro esperado	01	5,0
	Logro destacado	0	0,0
Total		20	100,0

Figura 3

Dimensión de originalidad de la variable creatividad del pre test



Interpretación:

De los resultados del pre test, en la dimensión originalidad se observa que el 50% de los niños y niñas tienen un nivel de Inicio, el 45% tienen un nivel de Proceso, el nivel



logro esperado con 45% y el nivel de logro destacado con 0%.

Respecto, a la aplicación del pre test, la mitad de los niños se ubican en un nivel de proceso respecto a la dimensión originalidad, lo que llama la atención puesto que en los primeros años de vida; buscamos manifestar nuestra originalidad al momento de hablar, jugar e interactuar; al respecto Valqui (2009) sostiene que la persona, construye sus propios conceptos y definiciones sin repetir ni copiar textualmente el contenido. Las ideas originales se describen como únicas, sorprendentes, inusuales o nuevas.

Así mismo, se presenta el análisis y resultado de las dimensiones de la variable creatividad del post test:

Tabla 13

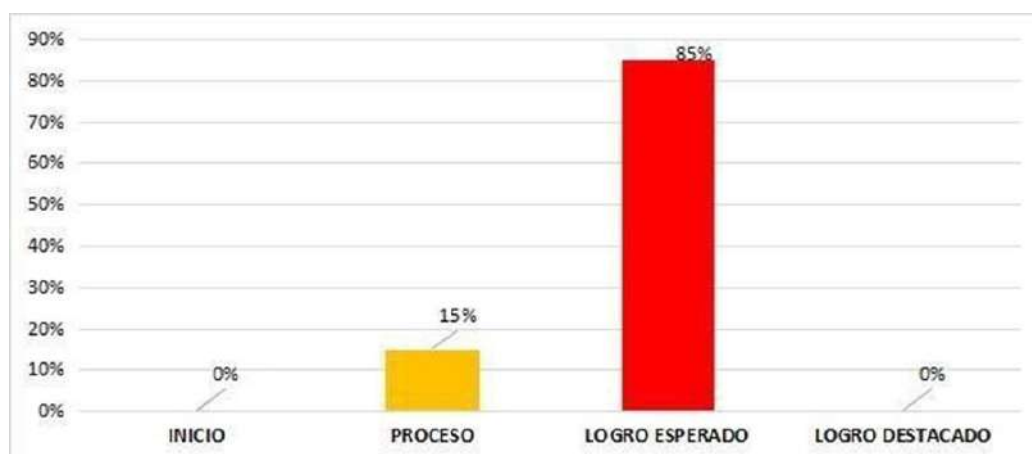
Dimensión de fluidez de la variable creatividad del post test

		Frecuencia	Porcentaje
Niveles	Inicio	0	0,0
	Proceso	03	15,0
	Logro esperado	17	85,0
	Logro destacado	0	0,0
Total		20	100,0

Nota: Datos estadísticos del post test sobre la dimensión Fluidez.

Figura 4

Dimensión de fluidez de la variable creatividad del post test



Interpretación:

De los resultados del post test sobre la dimensión fluidez se observa que el 85% de los niños y niñas tienen un nivel de Logro esperado y el 15% tienen un nivel de Proceso lo cual nos indica que el juego libre en el sector de construcción se relaciona



significativamente con el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años.

Respecto al pos test, los datos obtenidos, permiten resaltar logros significativos en la dimensión fluidez al momento de jugar e interactuar, poniendo de manifiesto estas cualidades del pensamiento creativo; además, Valqui (2009) afirma que la fluidez:

Brinda la oportunidad de utilizar más de un cerebro en el grupo para lograr un efecto sinérgico, generando muchas ideas, fortaleciendo la autoestima de los participantes y creando un ambiente adecuado para que surjan ideas realmente innovadoras, creativas, factibles e imaginativas. (p. 4)

Finalmente, el mismo Valqui (2009) refuerza el concepto de flexibilidad, al afirmar que: “es la habilidad para procesar ideas u objetos de muy diversas formas a partir de un estímulo único, para eliminar las viejas formas de pensar y para explorar líneas diferentes”. (p. 4)

Tabla 14

Dimensión de flexibilidad de la variable creatividad del post test

		Frecuencia	Porcentaje
Niveles	Inicio	0	0,0
	Proceso	02	10,0
	Logro esperado	18	90,0
	Logro destacado	0	0,0
Total		20	100,0

Nota: Datos estadísticos del post test sobre la dimensión Flexibilidad.

Figura 5

Dimensión de flexibilidad de la variable creatividad del post test



Interpretación:

De los resultados del post test sobre la dimensión flexibilidad se observa que el 90% de los niños y niñas tienen un nivel de Logro esperado y solo el 10% tienen un nivel de Proceso lo cual nos indica que el juego libre en el sector de construcción se relaciona significativamente con el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años.

En el escenario posterior de la intervención del tratamiento (juego libre en sectores) específicamente en el sector construcción, los niños casi en su totalidad demostraron mejorar en cuanto a la flexibilidad, siendo visible al momento de observar las actitudes de los niños haciendo uso de su capacidad de simbolizar e idealizar sus propuestas de juegos, con los diferentes materiales como: maderas, latas, tubos, etc. Además, tal como indica Valqui (2009) el pensamiento flexible facilita un cambio en las ideas, induce a seguir nuevos caminos para el pensamiento que pueden llevar incluso a la contradicción, y facilita una variedad de perspectivas de una situación.

Tabla 15

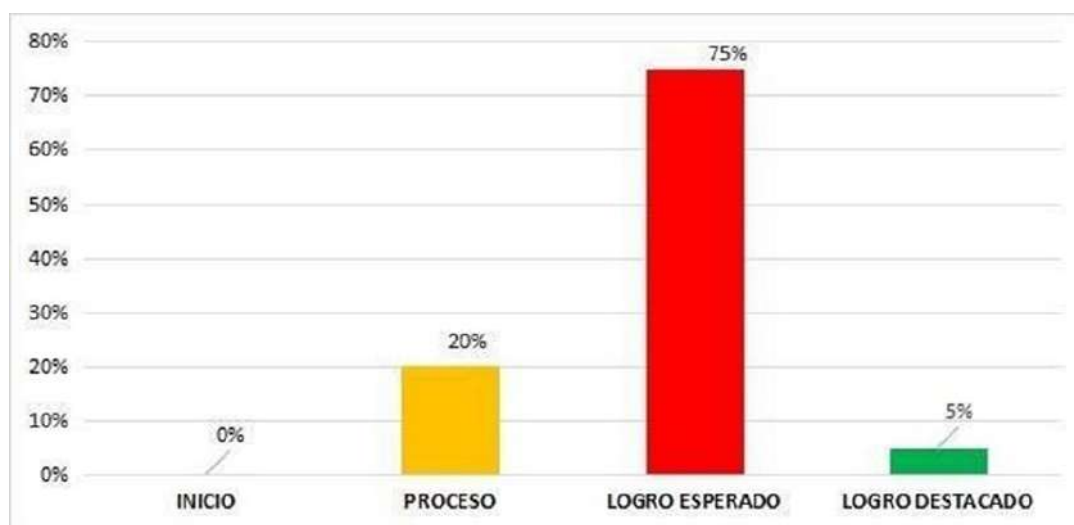
Dimensión de originalidad de la variable creatividad del post test

		Frecuencia	Porcentaje
Niveles	Inicio	0	0,0
	Proceso	04	20,0
	Logro esperado	15	75,0
	Logro destacado	01	5,0
Total		20	100,0

Nota: Datos estadísticos del post test sobre la dimensión Originalidad.

Figura 6

Dimensión de originalidad de la variable creatividad del post test



Interpretación:

De los resultados del post test sobre la dimensión originalidad se observa que el 5% de los niños y niñas tienen un nivel de Logro destacado, el 75% se encuentra en un nivel de Logro esperado y solo el 20% tienen un nivel de Proceso lo cual nos indica que el juego libre en el sector de construcción se relaciona significativamente con el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años.

Respecto a los resultados del pos test, en la dimensión originalidad, se comprueba que los espacios asignados para que se desplacen e interactúen dentro del aula a los niños del nivel inicial específicamente en el sector de construcción, más de la mitad de niños alcanzaron un nivel de logro esperado, lo que significa que, pueden proponer alternativas de juego, así como la estimulación de imágenes, diversidad de construcciones al momento de manipular los juguetes y materiales; al respecto, Valqui (2009) afirma que la estimulación mediante objetos para relacionarlos con el problema a resolver: los participantes ofrecerán una variedad de palabras relacionadas con elementos de la comunidad que se relacionan con el problema.

En esta sección, presentamos el análisis y resultado de la ficha de observación por sesiones de las dimensiones de la variable creatividad.

Tabla 16

Dimensión de fluidez por sesiones observadas de la variable creatividad

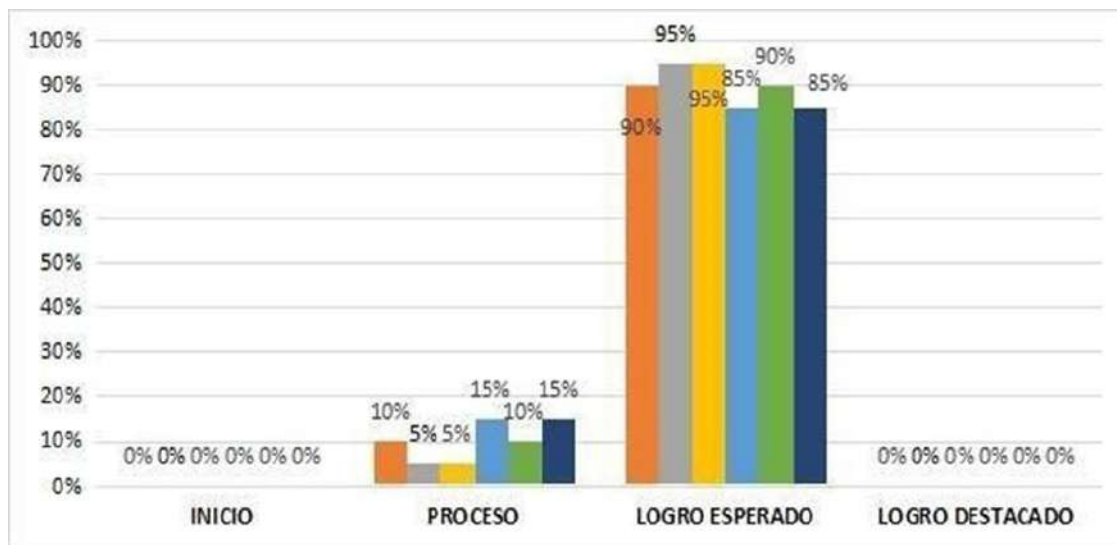
Sesiones observadas		Ses.01	Ses.02	Ses.03	Ses.04	Ses.05	Ses.06
Niveles	Inicio	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	Proceso	10%	5%	5%	15%	10%	15%
	Logro esperado	90%	95%	95%	85%	90%	85%
	Logro destacado	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Total		100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Nota: Datos estadísticos sobre la dimensión Fluidez según sesiones.



Figura 7

Dimensión de fluidez por sesiones observadas de la variable creatividad



Interpretación:

De acuerdo a los resultados de la tabla 7, podemos observar las sesiones de 06 semanas de fichas observadas los niños y niñas van en mayor porcentaje en el nivel Logro esperado y en menores porcentajes en el nivel proceso, estos nos indica que el juego libre en el sector de construcción se relaciona significativamente con la dimensión fluidez.

Tabla 17

Dimensión de flexibilidad por sesiones observadas de la variable creatividad

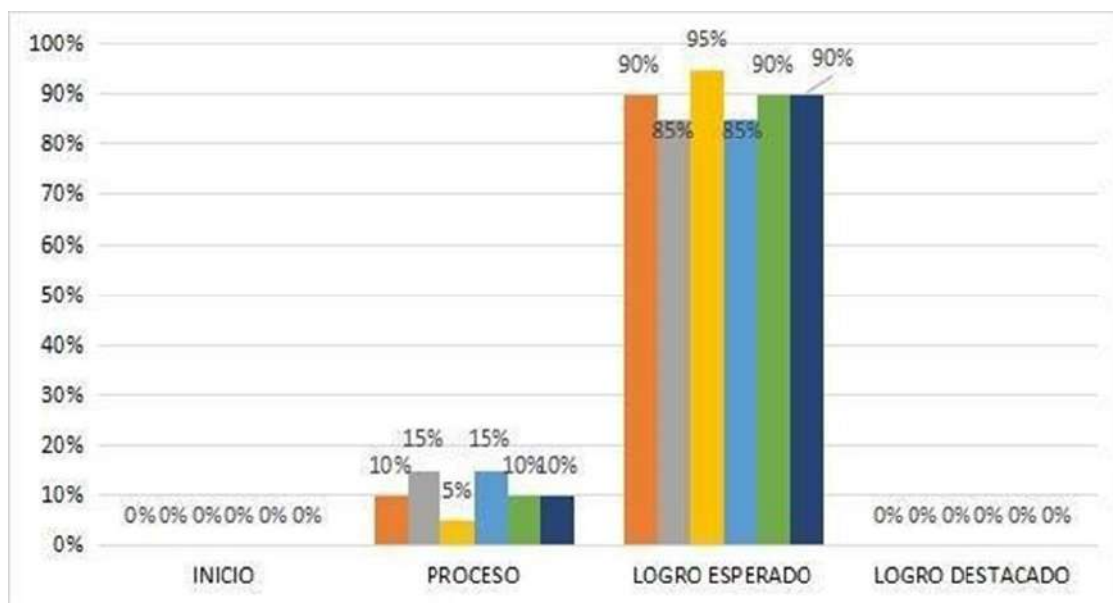
Sesiones observadas		Ses.07	Ses.08	Ses.09	Ses.10	Ses.11	Ses.12
Niveles	Inicio	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	Proceso	10%	15%	5%	15%	10%	10%
	Logro esperado	90%	85%	95%	85%	90%	90%
	Logro destacado	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Total		100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Nota: Datos estadísticos sobre la dimensión Flexibilidad según sesiones



Figura 8

Dimensión de flexibilidad por sesiones observadas de la variable creatividad



Interpretación:

De acuerdo a los resultados de la tabla 8, podemos observar que en 6 sesiones desde 07 hasta la sesión 12, de fichas observadas los niños y niñas van en mayor porcentaje en el nivel Logro esperado y en menores porcentajes en el nivel proceso, estos nos indica que el juego libre en el sector de construcción se relaciona significativamente con la dimensión flexibilidad.

Tabla 18

Dimensión de originalidad por sesiones observadas de la variable creatividad

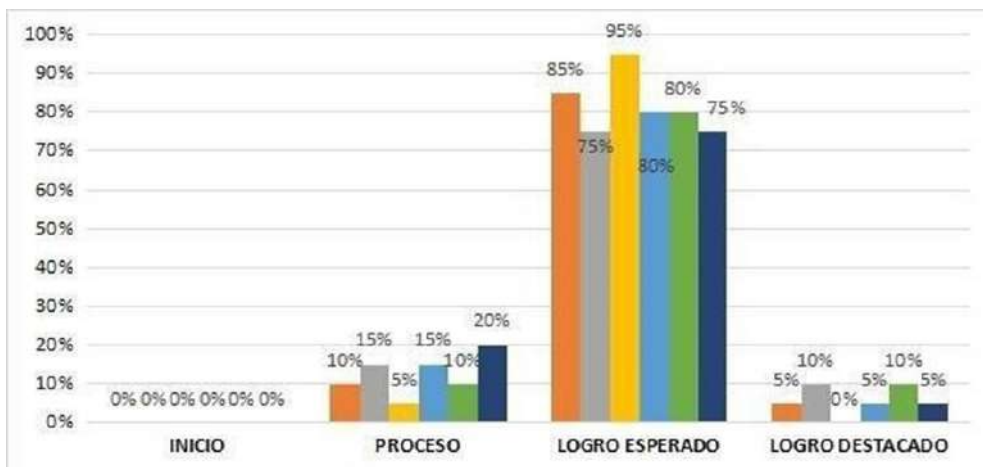
Sesiones observadas		Ses.13	Ses.14	Ses.15	Ses.16	Ses.17	Ses.18
Niveles	Inicio	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	Proceso	10%	15%	5%	15%	10%	20%
	Logro esperado	85%	75%	95%	80%	80%	75%
	Logro destacado	5%	10%	0%	5%	10%	5%
Total		100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Nota: Datos estadísticos sobre la dimensión Originalidad según sesiones



Figura 9

Dimensión de originalidad por sesiones observadas de la variable creatividad



Interpretación:

De acuerdo a los resultados de la tabla 9, podemos observar que en 6 sesiones últimas de fichas observadas los niños y niñas van en mayor porcentaje en el nivel Logro esperado y en menores porcentajes en el nivel logro destacado y proceso, estos nos indica que el juego libre en el sector de construcción se relaciona significativamente con la dimensión originalidad.

5.2 Contratación de hipótesis

En esta sección, presentamos el análisis de los estadísticos descriptivos

Tabla 19

Estadísticos descriptivos sobre el pre test y post test

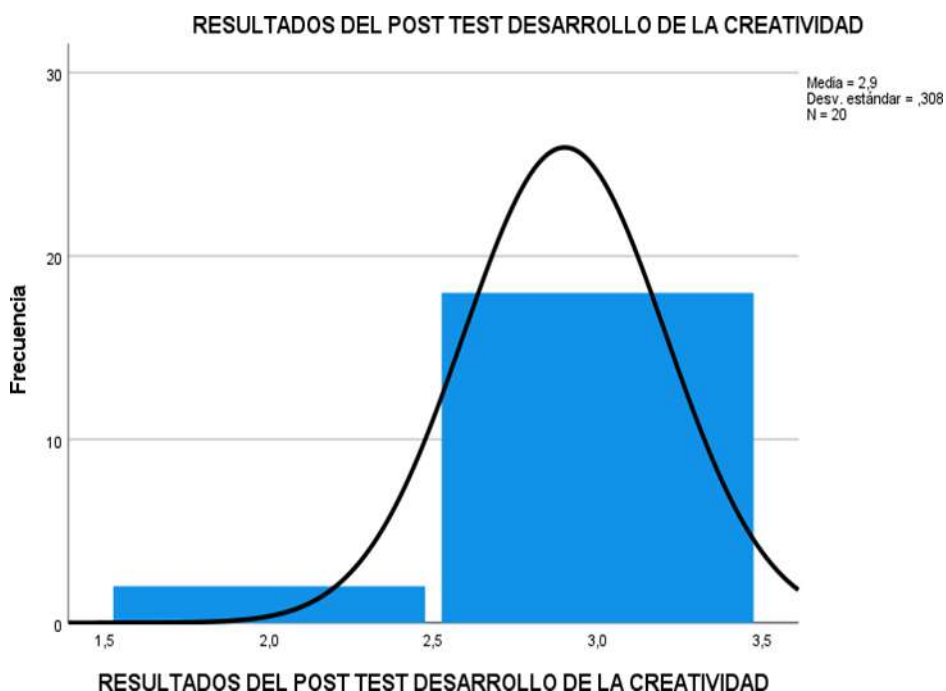
	Estadísticos				
		Resultados Del Post Test Desarrollo De La Creatividad		Resultados Del Pre Test Desarrollo De La Creatividad	
N	Válido	20		20	
	Perdidos	0		0	
Media		2,90		1,20	
Mediana		3,00		1,00	
Moda		3		1	
Desv. Desviación		,308		,410	
Varianza		,095		,168	
Rango		1		1	

Nota: Datos estadísticos de encuestados. Fuente: Procesamiento de datos en el SPSSV25(2023).



Figura 10

Resultados del post test desarrollo de la creatividad



Interpretación:

De la tabla 10 se observa los datos del pre test y post test, respecto a los estadísticos descriptivos del pos test siempre es superior respecto a la prueba de pre test, deduciendo que la aplicación del Juego Libre influyó positivamente en el desarrollo de la Creatividad.

Presentamos la prueba de hipótesis:

5.2.1 Hipótesis general

H1: El juego libre influye positivamente en el desarrollo de la creatividad en el sector de construcción en niños de 5 años de la IEI N.º 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023.

H0: El juego libre no influye en el desarrollo de la creatividad en el sector de construcción en niños de 5 años de la IEI N.º 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023.

5.2.1.1. Regla de decisión:

Si $p_valor \leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula.

Si $p_valor > \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula.



5.2.1.2. Nivel de significancia:

El nivel de significancia es $\alpha=0,05$ y un nivel de confianza del 95%

Tabla 20

Juego libre y el desarrollo de la creatividad

Desarrollo de la Creatividad		
Creatividad de la prueba de Post Test	Prueba T de Student	13,309
	Sig. (bilateral)	,001
	N	20

Nota: Datos estadísticos de encuestados. Fuente: Procesamiento de datos en el SPSSV25(2023).

5.2.1.3. Decisión estadística:

De los resultados estadísticos procesadosse tiene que $0,01 \leq \alpha = 0,05$, esto nos indica que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

5.2.2 Hipótesis específica 01:

H1: El juego libre influye positivamente en la dimensión fluidez de la creatividad en el sector de construcción en niños de 5 años de la IEI N.º 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023.

H0: El juego libre no influye en la dimensión fluidez de la creatividad en el sector de construcción en niños de 5 años de la IEI N.º 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023.

5.2.2.1. Regla de decisión:

Si $p_valor \leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula.

Si $p_valor > \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula.

5.2.2.2. Nivel de significancia:

El nivel de significancia es $\alpha = 0,05$ y un nivel de confianza del 95%



Tabla 21

Juego libre y la dimensión fluidez

		Dimensión Fluidez
Dimensión fluidez en la prueba Post Test	Prueba T de Student	12,568
	Sig. (bilateral)	,001
	N	20

Nota: Datos estadísticos de encuestados. Fuente: Procesamiento de datos en el SPSSV25(2023).

5.2.2.3. Decisión estadística:

De los resultados estadísticos procesados se tiene que, $0,01 \leq \alpha = 0,05$ esto nos indica que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

5.2.3 Hipótesis específica 02:

H1: El juego libre influye positivamente en la dimensión flexibilidad de la creatividad en el sector de construcción en niños de 5 años de la IEI N.º 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023.

H0: El juego libre no influye en la dimensión flexibilidad de la creatividad en el sector de construcción en niños de 5 años de la IEI N.º 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023.

5.2.3.1. Regla de decisión:

Si $p_valor \leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula.

Si $p_valor > \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula.

5.2.3.2. Nivel de significancia:

El nivel de significancia es $\alpha = 0,05$ y un nivel de confianza del 95%



Tabla 22

Juego libre y la dimensión flexibilidad

		Dimensión Flexibilidad
Dimensión flexibilidad en la prueba Post Test	Prueba T de Student	13,309
	Sig. (bilateral)	,001
	N	20

Nota: Datos estadísticos de encuestados. Fuente: Procesamiento de datos en el SPSSV25(2023).

5.2.3.3. Decisión estadística

De los resultados estadísticos procesados se tiene que, $0,01 \leq \alpha = 0,05$ esto nos indica que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

5.2.4 Hipótesis específica 03:

H1: El juego libre influye positivamente en la dimensión originalidad de la creatividad en el sector de construcción en niños de 5 años de la IEI N.º 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023.

H0: El juego libre no influye en la dimensión originalidad de la creatividad en el sector de construcción en niños de 5 años de la IEI N.º 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023.

5.2.4.1. Regla de decisión:

Si $p_valor \leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula.

Si $p_valor > \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula.

5.2.4.2. Nivel de significancia:

El nivel de significancia es $\alpha = 0,05$ y un nivel de confianza del 95%



Tabla 23

Juego libre y la dimensión originalidad

		Dimensión Originalidad
Dimensión originalidad en la prueba Post Test	Prueba T de Student	11, 000
	Sig. (bilateral)	,001
	N	20

Nota: Datos estadísticos de encuestados. Fuente: Procesamiento de datos en el SPSSV25(2023).

5.2.4.3. Decisión estadística:

De los resultados estadísticos procesados se tiene que , $0,01 \leq \alpha = 0,05$ esto nos indica que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

5.3 Discusión

El presente estudio titulado: talleres cooperativos en la socialización de niños de la Institución Educativa Inicial N°1109 Abancay, 2023. Tal como indica el MINEDU (2012) el juego, es una manifestación de placer y de lo que uno es y quiere ser, como la necesidad inconsciente de sentirse seguro frente a su realidad, a sus miedos y angustias; es como si fuera real, pero no lo es. Lo que quiere decir que los estudiantes juegan creando situaciones, lugares, historias, conversaciones, personajes y objetos a través de su imaginación. Por ejemplo, cuando los niños juegan con sus carros, juegan como si fueran el chofer, el boletero o los pasajeros que viajan por cerros, ríos o bosques llenos de animales.

Así mismo, es preciso mencionar lo propuesto por el MINEDU (2009) donde el juego libre en sectores es un espacio pedagógico que tiene un proceso que conlleva a la posibilidad del desarrollar del juego libre, planificado y organizado, utilizando los espacios y materiales de los sectores brindando al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás.

Por otro lado, (Mitjans, 1995, como se citó en Mena, 2010) define a la creatividad como el proceso de descubrimiento o creación de algo nuevo que satisface las necesidades de una situación social específica, donde se expresa la conexión entre los aspectos



cognitivos y emocionales de la personalidad.

También, la creatividad es un proceso cognitivo, en donde tiene que ver con el desarrollo del cerebro y forma una gran presión para la inteligencia, el desarrollo de la creatividad en los niños también con la fluidez, flexibilidad y originalidad, que permite realizar diversas actividades donde tienen una gran capacidad de crear, imaginar e ingeniar (Medina, et al., 2017).

Precisamente, son estos planteamientos los que nos condujeron a realizar esta investigación, la cual presentamos y para ello establecimos como objetivo general: determinar de qué manera el juego libre en el sector construcción fortalece el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca.

Como resultado de este proceso investigativo pudimos comprobar la hipótesis general, de acuerdo a los resultados estadísticos podemos procesados se tiene que $0,01 \leq \alpha = 0,05$, esto nos indica que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, donde el juego libre en el sector de construcción contribuye significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca.

Estos resultados se ven respaldados por la investigación realizada por Díaz (2018) quien realizó una investigación sobre: estrategias para el desarrollo de la creatividad en estudiantes del nivel inicial. En el cual se concluye que los datos recogidos fueron procesados y analizados manejando la estadística descriptiva, los resultados de pos test indican que después de ser aplicadas las estrategias motivacionales en el grupo de estudio, se logró desarrollar significativamente la creatividad.

También, tenemos que considerar el estudio realizado por Moya (2022) titulado el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 295 Niño Jesús de Praga, Sandia, donde los resultados obtenidos muestran que la estrategia del juego libre en las industrias es una estrategia recreativa empleada para fortalecer la corporeidad en los niños del nivel inicial.

En relación a la hipótesis específica 1; se pudo demostrar que de acuerdo a los resultados estadísticos podemos procesados se tiene que $0,01 \leq \alpha = 0,05$, esto nos indica que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna; donde el juego libre en el sector construcción mejora significativamente la fluidez en niños de 5 años



de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca.

En efecto, Ortega (2012) Menciona que el juego como actividad es de mucho sentido para los niños y para su cultura porque les da una motivación para hacerlo porque se convierte en una forma de vida interesante por sí sola. Los elementos de actividad, pensamiento y lenguaje del juego promueven el desarrollo humano.

Además, Abad (2008) Considera el juego como un conjunto de operaciones que interactúan simultáneamente donde la persona satisface sus necesidades transformando objetos, situaciones reales e imaginarias en un espacio de libertad exterior (ambiente) e interior (ideas, pensamientos). Por lo tanto, es necesario proporcionar un ambiente seguro y confortable para que los estudiantes expresen libremente sus ideas y pensamientos a través del juego.

En ese mismo contexto, León (2021) en su tesis cuyo objetivo fue determinar si el juego libre como estrategia didáctica desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235, arriba a la conclusión de que, debido a un bajo nivel de desarrollo del aprendizaje, el 55% de los estudiantes obtuvieron la calificación C después de las sesiones de aprendizaje, luego se evaluaron nuevamente a través de una prueba de salida y el 10% de los estudiantes obtuvieron la calificación AD. Además, los resultados obtenidos antes y después de los juegos libres disminuyeron del 45% al 10%, del 35% al 40% y del 10% al implementar los juegos libres generaron una diferencia significativa, constituyendo una estrategia eficaz para el desarrollo del aprendizaje.

De eso se desprende, que el juego ha sido definido de una variedad de maneras. Formas que van desde la definición que se refiere simplemente a una actividad alegre y divertida hasta las definiciones que la conciben como una actividad compleja y con un objetivo determinado, que muchas veces se utiliza como una herramienta para lograr aprendizajes; esta definición se puede contextualizar respecto a lo que menciona Carrera (2015) quien afirma que, para los niños, su entorno es esencialmente mágico, con muchas cosas por descubrir y explorar. Los infantes a corta edad tienen una constante curiosidad y sacan conclusiones e ideas que, aunque algunas veces son correctas, demuestran una gran capacidad de imaginación. Además de ello, Cobos (2013), afirma que la creatividad es: "aquella que favorece la relación con diversas áreas, a su vez influye en el aprendizaje significativo, que es el principio metodológico



altamente relevante a tener en cuenta en la información de los estudiantes" (p.1).

En relación a la hipótesis específica 2; se pudo evidenciar que de acuerdo a los resultados estadísticos se tiene que $0,01 \leq \alpha = 0,05$, esto nos indica que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, donde el juego libre en el sector construcción fortalece significativamente la flexibilidad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca.

Dentro de este marco, consideramos que la estrategia del juego es considerada como un factor esencial que fomenta el desarrollo del ser humano tanto físico como psíquico y social. Teniendo en cuenta que el juego ayuda al desarrollo integral de una persona, es importante tener en cuenta que también ayuda a desarrollar y transformar la realidad en la que se desenvuelve la persona que juega. Vinculado a esto, Ríos (2019) en su estudio sobre: optimización del juego libre en el sector de construcción para favorecer el logro de los desempeños de comparación y uso de cuantificadores en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial, concluye que, al observarse un bajo nivel en la capacidad de resolver problemas de cantidad, en donde los docentes con la poca información que tenían sobre el juego libre y específicamente no reconocen el valor que tiene los materiales en el sector construcción y los niños desarrollen nuevas habilidades. Por otro lado, sean capaces de analizar, comparar, analizar a través del uso de algunos elementos con la guía del docente por cual tiene como objetivo que los niños y niñas de 4 años de la institución educativa en mención consigan efectuar comparaciones entre objetos y el uso cuantificador, usando la estrategia metodológica el juego libre en el sector de construcción para que se logre dicho objetivo utilizando las matemáticas propiamente dichas. Similarmente, Cabrera (2018) en su investigación: el juego libre en sectores para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de tres años de una Institución Educativa, nos dice que los infantes interactúan de manera constante con toda persona que le rodea, conllevando a diferentes situaciones en donde en ocasiones no logran socializar concretamente en lo cual no alcanzan a desarrollar cognitivamente y emocional apropiadas para su edad por lo cual esta investigación tiene como objetivo comprobar como el juego libre en sectores desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de tres años, donde los resultados del pre test mostraron que el 82% de los estudiantes se encontraban en un nivel deficiente, pero en el post test varió de forma importante porque los resultados arrojaron que el 79% se encontraban en un nivel bueno de la inteligencia interpersonal.



Este resultado fue que a través del programa se les ha estimulado para desarrollar su inteligencia interpersonal y llevarse mejor de manera social.

Contextualizando, es preciso sostener que el juego es una forma natural de aprender y cada región del país tiene una cultura diferente, desde la geografía, la vestimenta, las creencias, la religión, etc., así como los materiales que usamos en las escuelas para que los estudiantes aprendan, todo ello hace que los estudiantes desarrollen sus capacidades en función de su diversidad.

Vinculado a esto, Castro (2005) refiere que "es una habilidad única del ser humano que le permite crear con originalidad, flexibilidad y fluidez un conjunto de valores materiales y conocimientos nuevos para satisfacer necesidades personales y sociales" (p. 37).

Finalmente, en relación a la hipótesis específica 3; se pudo evaluar que de acuerdo a los resultados estadísticos se tiene que $0,01 \leq \alpha = 0,05$, esto nos indica que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, donde el juego libre en el sector construcción contribuye significativamente, la originalidad en niños de 5 años de la IEI N° 1090 Señor de Huanca.

Tal como afirma Gallardo (2014) refiere que la creatividad es un proceso integracionista y que, al interactuar el sujeto con el objeto de la actividad, se activan las dimensiones cognitivas, emocionales, motivacionales, volitivas y emocionales, así como los otros elementos que interactúan con la creatividad para integrar la persona. el proceso y el producto como un todo.

Así pues, Flores (2018) investigó para evidenciar como el juego libre para mejorar la autoestima en los estudiantes de 4 y 5 años, donde afirma que el juego libre en los sectores es una estrategia metodología en donde se basa que para el desarrollo de las capacidades y las competencias del infante no se tiene que regir por una sesión planificada sobre todo porque el juego es libre, espontaneo e innato y que de la misma manera fortalece en su autoestima en ese sentido el objetivo de la presente investigación es comprobar en qué forma el juego libre en los sectores se relaciona con la autoestima en los estudiantes de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N.º 210 La Cantuta. Por otro lado, también los resultados del juego libre en sectores si se favorece positivamente la autoestima, ayudando en el desarrollo de afecto, creatividad, seguridad e independencia en los infantes.



Es preciso mencionar que, en el nivel inicial la principal actividad de los niños y niñas es el juego en todas sus formas y manifestaciones, con preferencia libre. En esta etapa, los niños y niñas juegan con su propio cuerpo, no solo en su totalidad sino también en sus distintos segmentos y partes, con diferentes objetos y juguetes a su disposición, que manipulan y transforman movidos por su propia naturaleza.

Al llegar a este punto, consideramos que el juego libre se desarrolla a partir de los intereses y necesidades de los niños y niñas y es una actividad autónoma y espontánea. En este juego, los estudiantes exteriorizan libre y naturalmente su mundo interno en el mundo exterior para divertirse y disfrutar.



CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Primero: Los hallazgos estadísticos permitieron determinar que el juego libre en el sector construcción fortalece significativamente el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay. Esto también reflejada en la tabla N° 18 donde se muestra que $0,01 \leq \alpha = 0,05$, lo que nos permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. De esta manera podemos afirmar que los niños y niñas tienen la oportunidad de desarrollar su creatividad por medio del juego libre específicamente en el sector de construcción.

Segundo: En relación al objetivo específico 1 de la investigación, se logró demostrar que el juego libre en el sector construcción mejora significativamente la fluidez en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay. Esto también se refleja en el resultado no inferencial de acuerdo a la Tabla 11 y Figura 4 donde se puede apreciar que el 85% de los observados están en el nivel de logro esperado, en tanto el 15% están en el nivel en proceso con lo cual se determina que los niños y niñas desarrollan la fluidez después de la aplicación del tratamiento.

Tercero: En relación al objetivo específico 2 de la investigación, se logró evidenciar que el juego libre en el sector construcción fortalece significativamente la flexibilidad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay. Esto también se refleja en el resultado no inferencial de acuerdo a la Tabla 12 y Figura 5 se puede apreciar que el 90% de los observados están en el nivel de logro esperado, en tanto el 10% están en el nivel en proceso con lo cual se determina que los niños y niñas desarrollan la flexibilidad después de la aplicación del tratamiento.

Cuarto: En relación al objetivo específico 3 de la investigación, se logró evaluar que el juego libre en el sector construcción contribuye



significativamente la originalidad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca, Abancay. Esto también se refleja en el resultado no inferencial de acuerdo a la Tabla 13 y Figura 6 se puede apreciar que el 75% de los observados están en el nivel de logro esperado, en tanto el 20% están en el nivel en proceso con lo cual se determina que los niños y niñas desarrollan la originalidad después de la aplicación del tratamiento.

6.2 Recomendaciones

Primera: Los órganos y direcciones competentes de la Dirección Regional de Educación Apurímac (DREA) deberían incluir en los lineamientos curriculares regionales del Proyecto Educativo Regional como parte esencial de la formación integral el desarrollo de la estrategia juego libre en sectores en todos los niveles educativos especialmente en el nivel inicial; puesto que se verían favorecidos aspectos como la creatividad, autonomía, socialización, integración y promoción de valores favoreciendo el proceso formativo de las futuras generaciones.

Segunda: Al órgano competente de la UGEL Abancay, poner en marcha mecanismos que ayuden a los miembros de la comunidad educativa a poder reconocer estos aspectos sensibles; por medio de talleres y charlas, para que las estrategias puestas en marcha en las aulas favorezcan al proceso de socialización de los niños y niñas del nivel inicial.

Tercera: A los directores y docentes de las Instituciones Educativas en general, inducir para que los padres de familia participen activamente en el desarrollo de proyectos de aprendizaje, especialmente al momento de implementar los sectores de aprendizaje.

Cuarto: La familia, se convierte en la principal fuente de aprendizaje; en ese sentido se recomienda a los padres de familia, generar condiciones favorables dentro y fuera del aula; puesto que de esta dependerá la capacidad de socialización y el niño se encontrará preparado para interrelacionarse con sus pares y adultos sin ningún inconveniente.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, J., 2008. *Iniciativas de Educación Artística a través del Arte Contemporáneo para la Escuela Infantil*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid: s.n.
- Alan, J., 2013. *Inteligencia creativa*. Asunción Paraguay: Leader Summaries.
- Calero, M., 2003. *Educación Jugando*. Argentina: Alfaomega Grupo Editor.
- Carrasco Díaz, S., 2005. *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Carrera, R., 2015. *La educación en la educación infantil*. [En línea] Available at: <http://www.auladelpedagogo.com/2011/02/la-creatividad-en-educación-infantil/> [Último acceso: 1 febrero 2015].
- Casado, F. R. & Checa, R. M., 2022. *Creatividad, pensamiento crítico y trabajo en equipo en educación primaria: un enfoque interdisciplinar a través de proyectos STEAM*. Revista Complutense de Educación, 34(3), p. 11.
- Castro, L., 2005. *Diccionario de ciencias de la educación*. Lima: Seguro Editores.
- Chacón, A. Y., 2011. *Una revisión crítica del concepto de creatividad*. Revista Actualidades Investigativas en Educación, 5(1), p. 15.
- Chacón, Y., 2005. *Una revisión crítica del concepto de creatividad*. REVISTA Actualidades Investigativas en Educación, 5, pp. (1), <https://www.redalyc.org/pdf/447/44750106.pdf>.
- Checa, R. M. & Casado, F. R., 2020. *Robótica y Proyectos STEAM: Desarrollo de la creatividad en las aulas de Educación Primaria*. Pixel-BIT Revista de Medios y Educación, Issue 58, p. 18.
- Cobos, J., 2013. *Expresión creativa y juegos*. s.l.:s.n.
- Corbalán, J. y otros, 2003. CREA. *Inteligencia creativa*. Una medida cognitiva de la creatividad.. s.l.:TEA Ediciones.
- Cuetos, R. M. J., Serrano, A. N. & Yanes, G. A. M., 2024. *Relación entre creatividad y rendimiento académico en alumnado entre 3.º y 6.º de educación primaria*. Bordón, revista de pedagogía, 76(1), p. 19.
- De Sousa, I., Méndez, I. & Peña, C., 2018. *Creativity and social intelligence since the teaching administration (FDA) integration phase in the Universidad Pedagógica*



- Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez. Venezuela. UPEL, 42, p. (94).
<https://www.redalyc.org/journal/3761/376160142007/html/>.
- Espinosa, M. J. C., 2005. *Incidencia del género y la edad en la creatividad infantil..* Diversitas Perspectivas en Psicología, Volumen 1, pp. 22-30.
- Franco, O., 2013. *Lecturas sobre el juego en la primera infancia.* Cuba: Pueblo y Educación.
- Franco, O., 2013. *Lecturas sobre el Juego en la Primera Infancia.* Cuba: Pueblo y Educación.
- Gallardo, M., 2014. *La creatividad en la escuela.* Jaén : Universidad de Jaén. Gonzáles, A., 1985. *Cómo propiciar la creatividad.* La Habana: Editorial de Ciencias Sociales.
- González, F., 1995. *Comunicación, personalidad y desarrollo.* La Habana: Pueblo y Educación.
- Guilford, J., 1977. *La naturaleza de la inteligencia humana.* Buenos Aires: Paidós.
- Hernández sampieri, R., Hernández Collado, C. & Baptista Lucio, P., 2014. *Metodología de la investigación.* Mexico: Sexta edición McGRAW HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A..
- Hernández, B., 2018. *¿Qué mata el genio creativo del 98% de los niños?* Vein.es, 19 07.
- Hernández, M., Fernández, C. & Baptista, P., 2010. *Metodología de la Investigación.* México: McGraw Hill.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, T. C. P., 2018. *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* s.l.:McGRAW-HILL INTERAMERICANA.
- Herrero, R. S., 2019. *El desarrollo integral del estudiantado: una propuesta desde la educación para la paz, las artes y la creatividad.* s.l.:s.n.
- Krumm, G., Filippetti, V. & Aranguren, M., 2015. *Efectos del sexo y la edad en la creatividad verbal en adolescentes y jóvenes de habla hispana..* Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina, 61(3), p. 11.
- Lau, S. & Cheung, P. C., 2010. *Developmental Trends of Creativity: What Twists of Turn Do Boys and Girls Take at Different Grades?.* Creativity Research Journal , 22(3), pp. 329-



336. López, C., Ramos, M. & Sanchez, D., 2009. *“La metodología Montessori para desarrollar la creatividad en niños y niñas de seis años, centro escolar Colonia Escalante ciudad Delgado. San Salvador 2008”*.. [Arte].
- López, L., 2013. *¿Preparamos a los docentes para educar la diversidad?*. [En línea] Available at: <http://educespecial-liberadoradora.blogspot.pe/2013/04/preparamos-los-docentes-paraeducar-la.html>
- López, O. & Sandoval, C., 2018. *La creatividad como fortaleza positiva en el contexto escolar*.. París: S y S.
- Manrique, H., Marín, A. & Zeidler, H., 2022. *¿Cuándo es aconsejable introducir analogías para fomentar la creatividad en la educación?* *Cultura y Educación*, 34(2), p. 20.
- Martínez, M., 1998. *La actividad pedagógica creativa. Análisis epistemológico*. La Habana: Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona".
- Medina, S. N., Velázquez, T. M., Alhuay, Q. J. & Aguirre, C. F., 2017. *La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 15(2), p. 28.
- Mena, E., 2010. *Autoevaluación y creatividad*. s.l.:Varona.
- MINEDU, 2009. *La hora del juego libre en los sectores*. s.l.:s.n.
- MINEDU, 2012. *Favoreciendo la Actividad Autonomía y el Juego Libre*. s.l.:s.n.
- MINEDU, 2016. *Programa Curricular de educación inicial*. Lima: s.n.
- MINEDU, 2019. *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. s.l.:s.n.
- MINEDU, 2023. *Unidad de Medición de la Calidad*. [En línea] Available at: <http://umc.minedu.gob.pe/pisa-2022-el-peru-mantiene-sus-resultados-en-las-competencias-de-lectura-y-ciencia/> [Último acceso: 27 06 2024].
- Ministerio de educación, 2020. *Norma que regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica*. Lima(Lima): s.n.
- Mitjans, A., 1995. *Creatividad y personalidad*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Mitjans, A., 1995. *Creatividad y personalidad*.. s.l.:La Habana: Pueblo y Educación.
- Muñoz Rocha, C. I., 2015. *Metodología de la investigación*. Mexico: Progreso S.A de C.V.
- Ortega, L., 2012. *Proyecto de Innovación Pedagógica*. Lima: s.n.



- Otero, S. R. E., 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*, s.l.: s.n.
- Paredes, G., 2012. *Rincones de Aprendizaje*. s.l.:s.n.
- Piaget, J., 1991. *Seis estudios de Psicología*. España: Labor.
- Ramírez, V. V., Llamas, S. F. & López, F. V., 2017. *Relación entre el desarrollo neuropsicológico y la creatividad en edades tempranas..* International Journal of Humanities and Social Science Invention, 6(1), p. 7.
- Rios Ramirez, R. R., 2017. *Metodología para la investigación y redacción*. Malaga,España: Servicios académicos Intercontinentales S.L..
- Rojas, 2002. *Metodología*. p. 22.
- Romero, L., 2015. *Creatividad en educación inicial. Caminos en juego*, 10(02).
- Sánchez. D., 2012. *La influencia de la creatividad en la enseñanza – aprendizaje de las matemáticas en educación infantil”..* Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 10(2), pp. 68-85.
- Santaella, M., 2006. *La evaluación de la creatividad*. Sapiens. Revista Universitaria de Investigación, 7(2), pp. 89-106.
- Tamayo & Tamayo, 2006. *Marco metodológico*, s.l.: s.n.
- UNICEF, 2020. *Los derechos del niño y por qué son importantes. Todo el derecho para cada niño..* [En línea] Available at: <https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/por-que-son-importantes>
- Valqui, V. R. V., 2009. *la creatividad: conceptos. métodos y aplicaciones*. Rebista Iberpamericana de Educación, 49(2), p. 11.
- Zapata, 2006. *Marco metodologico*. p. 22.
- Zuloeta , E. J., Rojas, N. d. R. & Caramutti, V., 2021. *La creatividad en estudiantes educación inicial: una revisión bibliográfica*. Conrado, 17(82), pp. 260-267.



ANEXOS



Anexo 01: Solicitud de autorización para el proceso de ejecución y aplicación de tesis



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE
"Universidad Licenciada"



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo".

Tamburco, 26 de setiembre 2023

OFICIO N°187-2023-D-EAP-EIIB-FECS-UNAMBA

Señora:

Prof. Mirian Margot Acosta Vera

Directora de la I.E.I N°1090 Señor de Huanca - Abancay

PRESENTE.-

ASUNTO : SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA EL PROCESO DE EJECUCIÓN Y APLICACIÓN DE TESIS

REF. : SOLICITUD REG 1434 26.09.23

Es grato dirigirme a usted, con la finalidad de hacer llegar mi cordial saludo a nombre de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac y de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, y al mismo tiempo conocedor de su riguroso nivel profesional me permito Señora Directora solicitarle autorización en el proceso de ejecución y tenga a bien de acoger a las tesis de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, con el único propósito que dichas estudiantes realicen su investigación y Aplique los instrumentos de Tesis de investigación titulada: **Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N°1090 Señor de Huanca Abancay 2023 de los Bachilleres: Pedro Mario Pinares Aysa y Ruth Mery Aguilar Trujillo.**

Agradeciendo anticipadamente su gentil atención a la presente, aprovecho la ocasión para renovarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
[Firma]
Dra. Belén Cabrera Navarrete
DIRECTORA DE LA EPEIIB UNAMBA

C.c.
Archivo
Ezsol/pec



Recibido
26-09-23
12:00
1



Anexo 01: Matriz de consistencia

Planteamiento del problema	Objetivos	Hipótesis	Operación de variable			Metodología
			Variables	Dimensiones	Indicadores	
<p>Problema General</p> <p>¿Cómo el juego libre en el sector construcción contribuye en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de I.EI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>¿Cómo el juego libre en el sector construcción mejora la fluidez en niños de 5 años de la I.EI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023?</p> <p>¿Cómo el juego libre en el sector construcción fortalece la flexibilidad en niños de 5 años de I.EI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023?</p> <p>¿Cómo el juego libre en el sector construcción contribuye con la originalidad en niños de 5 años de la I.EI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Demostrar si el juego libre en el sector construcción fortalece el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.EI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023</p> <p>Objetivo Específico</p> <p>Demostrar si el juego libre en el sector construcción fortalece el desarrollo de la fluidez en niños de 5 años de la I.EI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023</p> <p>Determinar si el juego libre en el sector construcción contribuye con la flexibilidad en niños de 5 años de la I.EI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023</p> <p>Evidenciar si el juego libre en el sector construcción fortalece la originalidad en niños de 5 años de I.EI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>El juego libre en el sector de construcción contribuye positivamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.EI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023</p> <p>Hipótesis Específico</p> <p>El juego libre en el sector construcción mejora significativamente la fluidez en niños de 5 años de la I.EI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023</p> <p>El juego libre en el sector construcción fortalece significativamente la flexibilidad en niños de 5 años de la I.EI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023</p> <p>El Juego libre en el sector construcción contribuye significativamente con la originalidad en niños de 5 años de la I.EI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023</p>	<p>V₁</p> <p>Juego Libre En El Sector Construcción</p>	<p>Planificación y organización</p> <p>Desarrollo del juego</p> <p>Socialización, representación, metacognición y orden</p> <p>Fluidez</p> <p>Flexibilidad</p> <p>Originalidad</p>	<p>-Tiempo y espacio</p> <p>-Acuerdos de convivencia</p> <p>-Elección del sector</p> <p>-Juego autónomo</p> <p>-Negociación de materiales y juguetes</p> <p>-Negociación de roles</p> <p>-Representación del juego</p> <p>-Diálogo para la meta cognición</p> <p>-Orden de los materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • -Proponer nuevas ideas • Dan soluciones a los problemas • Dan a conocer sus ideas de forma libre. • Se plantean alternativas • Acepta las diversas opiniones • Dan a conocer ideas distintas • Proponen ideas innovadoras • Elaboran y construyen creaciones nuevas 	<p>Enfoque de investigación</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación</p> <p>Aplicada</p> <p>Nivel de investigación</p> <p>Aplicativo</p> <p>Diseño de investigación</p> <p>Preexperimental</p> <p>Población</p> <p>Muestra</p> <p>Constituido por 24 niños</p> <p>Técnicas de investigación</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos</p> <p>Lista de cotejo</p>
			<p>V₂</p> <p>Desarrollo De La Creatividad</p>			

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS
DATOS INFORMATIVOS

Tesistas: Ruth Mery Aguilar Trujillo Y Pedro Mario Pinares Aysa.

Título de Investigación: Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la IEI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023

Instrucción: A continuación, se presentan enunciados relacionados, en cuanto a actividades y marcar con un aspa (x)

<i>Escala de Valoración</i>	C	B	A
ITEMS	En Inicio	En Proceso	Logro previsto
CREATIVIDAD			
Dimensión Fluidez			
1. Se desenvuelve con facilidad dentro del aula			
2. Expresa nuevas ideas y comparte con los demás			
3. Razona al momento de jugar en el sector de construcción			
4. Da soluciones cuando siente que tiene dificultades			
5. Se relaciona con mayor facilidad con las actividades lúdicas.			
Dimensión de Flexibilidad			
6. Se adapta en diferentes circunstancias en la hora juego			
7. Comparte su imaginación y la concreta			
8. Acepta las opiniones de sus demás compañeros en la hora del juego.			
9. Brinda alternativas para ordenar el sector.			
10. Busca nuevas formas de expresar su imaginación			
Dimensión de Originalidad			
11. Utiliza palabras de su entorno para expresar sus ideas			
12. Indaga y construye objetos de una manera novedosa			
13. Utiliza su propia su propia creatividad			
14. Propone ideas para el trabajo en equipo			
15. Se manifiesta frente a nuevas experiencias			

Experto:

Formación académica:

Cargo:

DNI:

CEL:



Anexo 02: Validación de instrumento

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Título de la tesis: Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la IEI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023

Instrumento: Lista de Cotejo (Competencia en el área de Matemática)

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
FORMA	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			X
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.		X	
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			X
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			X
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.		X	
ESTRUCTURA	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems indicadores, dimensiones y variables.			X
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.		X	

II. APORTES Y/O SUGERENCIAS

Ninguna

III. DECISIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación No procede

Tamburco 27 setiembre del 2023



Mg. Teresa Villafuerte Palomino
PRESIDENTE

Firma

Experto

Cargo: *Docente*

DNI: 31045457

Cel: 992470737



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsables: Ruth Mery Aguilar Trujillo Y Pedro Mario Pinares Aysa.

Título de la tesis: Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la IEI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023

Instrumento: Lista de Cotejo (Competencia en el área de Matemática)

II. OBSEVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA

.....
..... Ninguna
.....

2. CONTENIDO

.....
..... Ninguna
.....

3. ESTRUCTURA

.....
..... Ninguna
.....

III. DECISIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Precede su aplicación

Debe corregirse

 UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAELA BASTIDAS
DE APURÍMAC

Mg. Teresa Villafrute Palomino
DOCENTE
Firma

Experto
Cargo: Docente
DNI: 31045457
Cel: 990450737

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS
DATOS INFORMATIVOS

Tesistas: Ruth Mery Aguilar Trujillo Y Pedro Mario Pinares Aysa.

Título de Investigación: Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la IEI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023

Instrucción: A continuación, se presentan enunciados relacionados, en cuanto a actividades y marcar con un aspa (x)

<i>Escala de Valoración</i>	C	B	A
ITEMS	En Inicio	En Proceso	Logro previsto
CREATIVIDAD			
Dimensión Fluidez			
1. Se desenvuelve con facilidad dentro del aula			
2. Expresa nuevas ideas y comparte con los demás			
3. Razona al momento de jugar en el sector de construcción			
4. Da soluciones cuando siente que tiene dificultades			
5. Se relaciona con mayor facilidad con las actividades lúdicas.			
Dimensión de Flexibilidad			
6. Se adapta en diferentes circunstancias en la hora juego			
7. Comparte su imaginación y la concreta			
8. Acepta las opiniones de sus demás compañeros en la hora del juego.			
9. Brinda alternativas para ordenar el sector.			
10. Busca nuevas formas de expresar su imaginación			
Dimensión de Originalidad			
11. Utiliza palabras de su entorno para expresar sus ideas			
12. Indaga y construye objetos de una manera novedosa			
13. Utiliza su propia su propia creatividad			
14. Propone ideas para el trabajo en equipo			
15. Se manifiesta frente a nuevas experiencias			

Experto: Mg. César Eduardo Cuentas Carrera
 Formación académica: Psicólogo
 Cargo: Unidad de Acreditación
 DNI: 29352290
 CEL: 941469036

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 MR. César Cuentas Carrera
 DOCENTE



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Título de la tesis: Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la IEI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023

Instrumento: Lista de Cotejo (Competencia en el área de Matemática)

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
FORMA	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			✓
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			✓
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			✓
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			✓
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			✓
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			✓
ESTRUCTURA	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			✓
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			✓
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems indicadores, dimensiones y variables.			✓
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			✓

II. APORTES Y/O SUGERENCIAS

..... *Procede para aplicar*

III. DECISIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación No procede

Tamburco, 27 de Setiembre del 2023



UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 MR. César Cuentas Carrera
 UOPE ENTE

Firma

Experto *Mg. César Eduardo Cuentas Carrera*
Cargo: *Unidad de Acreditación*
DNI: *29352290*
Cel: *941469036*



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsables: Ruth Mery Aguilar Trujillo Y Pedro Mario Pinares Aysa.

Título de la tesis: Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la IEI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023

Instrumento: Lista de Cotejo (Competencia en el área de Matemática)

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA

..... Ninguna

2. CONTENIDO

..... Ninguna

3. ESTRUCTURA

..... Ninguna

III. DECISIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Precede su aplicación

Debe corregirse


UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAEL BASTIDAS
DE APURÍMAC
Mg. César Cuentas Carrera
DOCENTE

Firma

Experto Mg. César Cuentas Carrera
Cargo: Unidad de Acreditación
DNI: 29352290
Cel: 941469036

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS

DATOS INFORMATIVOS

Tesistas: Ruth Mery Aguilar Trujillo Y Pedro Mario Pinares Aysa.

Título de Investigación: Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la IEI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023

Instrucción: A continuación, se presentan enunciados relacionados, en cuanto a actividades y marcar con un aspa (x)

<i>Escala de Valoración</i>	C	B	A
ITEMS	En Inicio	En Proceso	Logro previsto
CREATIVIDAD			
Dimensión Fluidez			
1. Se desenvuelve con facilidad dentro del aula			
2. Expresa nuevas ideas y comparte con los demás			
3. Razona al momento de jugar en el sector de construcción			
4. Da soluciones cuando siente que tiene dificultades			
5. Se relaciona con mayor facilidad con las actividades lúdicas.			
Dimensión de Flexibilidad			
6. Se adapta en diferentes circunstancias en la hora juego			
7. Comparte su imaginación y la concreta			
8. Acepta las opiniones de sus demás compañeros en la hora del juego.			
9. Brinda alternativas para ordenar el sector.			

10. Busca nuevas formas de expresar su imaginación			
Dimensión de Originalidad			
11. Utiliza palabras de su entorno para expresar sus ideas			
12. Indaga y construye objetos de una manera novedosa			
13. Utiliza su propia su propia creatividad			
14. Propone ideas para el trabajo en equipo			
15. Se manifiesta frente a nuevas experiencias			

Experto: *Mg. Pamela Cejina Escalante Salas*
Formación académica: *Grado de Maestría mención Gestión Pública*
Cargo: *Docente Contratado UNAMBA*
DNI: *72431621*
CEL: *935247929*


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE HUANCABAMBA
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 INTERCULTURAL BILINGÜE 1° Y 2° INFANCIA

Mg. Pamela C. Escalante Salas
 DOCENTE CONTRATADO



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Título de la tesis: Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la IEI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023

Instrumento: Lista de Cotejo (Competencia en el área de Matemática)

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
FORMA	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			X
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			X
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			X
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			X
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			X
ESTRUCTURA	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems indicadores, dimensiones y variables.			X
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X

II. APORTES Y/O SUGERENCIAS

.....

III. DECISIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación No procede

Tamburco 27 de setiembre del 2023



Firma
 Experto *Mg. Pamela Ceperina Escobar Salas*
 Cargo: *Docente contrato*
 DNI: *72431621*
 Cel: *935 247 929*



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsables: Ruth Mery Aguilar Trujillo Y Pedro Mario Pinares Aysa.

Título de la tesis: Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la IEI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023

Instrumento: Lista de Cotejo (Competencia en el área de Matemática)

II. OBSEVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA

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

2. CONTENIDO

.....
.....

3. ESTRUCTURA

.....
.....

III. DECISIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Precede su aplicación

Debe corregirse



Firma

Experto Mg. Pamela Cajina Escalante Salas
Cargo: Docente Contratado
DNI: 72431621
Cel: 935 247 929

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS

DATOS INFORMATIVOS

Tesistas: Ruth Mery Aguilar Trujillo Y Pedro Mario Pinares Aysa.

Título de Investigación: Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la IEI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023

Instrucción: A continuación, se presentan enunciados relacionados, en cuanto a actividades y marcar con un aspa (x)

<i>Escala de Valoración</i>	C	B	A
ITEMS	En Inicio	En Proceso	Logro previsto
CREATIVIDAD			
Dimensión Fluidez			
1. Se desenvuelve con facilidad dentro del aula			
2. Expresa nuevas ideas y comparte con los demás			
3. Razona al momento de jugar en el sector de construcción			
4. Da soluciones cuando siente que tiene dificultades			
5. Se relaciona con mayor facilidad con las actividades lúdicas.			
Dimensión de Flexibilidad			
6. Se adapta en diferentes circunstancias en la hora juego			
7. Comparte su imaginación y la concreta			
8. Acepta las opiniones de sus demás compañeros en la hora del juego.			
9. Brinda alternativas para ordenar el sector.			

10. Busca nuevas formas de expresar su imaginación			
Dimensión de Originalidad			
11. Utiliza palabras de su entorno para expresar sus ideas			
12. Indaga y construye objetos de una manera novedosa			
13. Utiliza su propia su propia creatividad			
14. Propone ideas para el trabajo en equipo			
15. Se manifiesta frente a nuevas experiencias			

Experto: Michael Velasque Ayala

Formación académica: licenciado en Educación Inicial

Cargo: Docente

DNI: 47844187

CEL: 919161854



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Título de la tesis: Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la IEI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023

Instrumento: Lista de Cotejo (Competencia en el área de Matemática)

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
FORMA	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			✓
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			✓
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			✓
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			✓
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			✓
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			✓
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			✓
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			✓
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems indicadores, dimensiones y variables.			✓
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			✓

II. APORTES Y/O SUGERENCIAS

Validado para poder aplicar con una nota de 20

III. DECISIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación No procede

Tamburco 27 de setiembre del 2023



Firma

Experto *Lic. Michael Velasquez Ayala*
Cargo: *Docente*
DNI: *47844187*
Cel: *969161854*



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsables: Ruth Mery Aguilar Trujillo Y Pedro Mario Pinares Aysa.

Título de la tesis: Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la IEI N° 1090 Señor de Huanca Abancay - 2023

Instrumento: Lista de Cotejo (Competencia en el área de Matemática)

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA

Bien redactado y fácil de entender

2. CONTENIDO

Contiene todos sus ÍTEM de la competencia y área de Matemática.

3. ESTRUCTURA

Bien ordenado según a sus dimensiones del área de Matemática.

III. DECISIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Precede su aplicación

Debe corregirse



Firma

Experto Lic. Michael Velasquez Ayala

Cargo: Docente

DNI: 47844187

Cel: 919161854

Anexo 04: Autorización de la participación de los menores



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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO DE CONSENTIMIENTO

Yo, Grimaldo Ortiz Rios
identificado con DNI...47744092 con
domicilio Limapata....., ante usted con
el debido respeto y expongo:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo (a) en el proyecto de investigación titulada “Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023”, a cargo de las bachilleres Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa con la línea de investigación en Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica para optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado

Abancay, 02-10-23.....

FIRMA DEL PADRE O MADRE



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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO DE CONSENTIMIENTO

Yo, Judith Condori Nahuinlla
identificado con DNI...43.615.738...con
domicilio Lima pata....., ante usted con el
debido respeto y expongo:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo (a) en el proyecto de investigación titulada “Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023”, a cargo de los bachilleres Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa con la línea de investigación en Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica para optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado

Abancay, 02-10-2023.....

FIRMA DEL PADRE O MADRE



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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO DE CONSENTIMIENTO

Yo, Irene Pacho Quispe.....

identificado con DNI. 47176924 con

domicilio... Limapata....., ante usted con el

debido respeto y expongo:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo (a) en el proyecto de investigación titulada “Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023”, a cargo de los bachilleres Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa con la línea de investigación en Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica para optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado

Abancay, 02-10-2023.....

FIRMA DEL PADRE O MADRE



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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO DE CONSENTIMIENTO

Yo, Soledad Ortiz Ríos.....
identificado con DNI. 46624528, con
domicilio Lima Pata....., ante usted con el
debido respeto y expongo:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo (a) en el proyecto de investigación titulada “Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023”, a cargo de los bachilleres Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa con la línea de investigación en Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica para optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado

Abancay, 02-10-23.....

FIRMA DEL PADRE O MADRE



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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO DE CONSENTIMIENTO

Yo, ... NELIAN ROJAS LORENCO
identificado con DNI.... 71048839, con
domicilio... AV. BELLA ABBADONA, ante usted con
- LIMA PATA BOJA
el debido respeto y expongo:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo (a) en el proyecto de investigación titulada “Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023”, a cargo de las bachilleres Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa con la línea de investigación en Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica para optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado

Abancay, ... 02/10/2023

FIRMA DEL PADRE O MADRE



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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO DE CONSENTIMIENTO

Yo, ..Ana...Karla...Cruzada...Baltazar.....
identificado con DNI. 744.990.81, con
domicilio Limapata - Tierra Nueva ante usted con
el debido respeto y expongo:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo (a) en el proyecto de investigación titulada “Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023”, a cargo de los bachilleres Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa con la línea de investigación en Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica para optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado

Abancay, 02-10-2023..

FIRMA DEL PADRE O MADRE



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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO DE CONSENTIMIENTO

Yo, *Nicasa Coarasa Flores*
identificado con DNI....., con
domicilio...*Lampaca Alta*..., ante usted con
el debido respeto y expongo:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo (a) en el proyecto de investigación titulada “Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023”, a cargo de los bachilleres Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa con la línea de investigación en Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica para optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado

Abancay, *02-10-2023*...

FIRMA DEL PADRE O MADRE



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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO DE CONSENTIMIENTO

Yo, Jheania Diana de Souza Lizana

identificado con DNI... 6.22.48980

domicilio Jr. Brasil 109, ante usted con

el debido respeto y expongo:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo (a) en el proyecto de investigación titulada “Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023”, a cargo de los bachilleres Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa con la línea de investigación en Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica para optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado

Abancay, 02-10-2023

FIRMA DEL PADRE O MADRE



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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO DE CONSENTIMIENTO

Yo, Gregorio Goya Ramirez
identificado con DNI 41514830, con
domicilio v. b. Señor de Huanca..., ante usted con
el debido respeto y expongo:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo (a) en el proyecto de investigación titulada “Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023”, a cargo de los bachilleres Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa con la línea de investigación en Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica para optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado

Abancay, 02-10-2023


FIRMA DEL PADRE O MADRE



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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO DE CONSENTIMIENTO

Yo, *Juliana Mercedes Huamán*...
identificado con DNI. *48211098*, con
domicilio. *Pamamanta, Arequipa*..., ante usted con
el debido respeto y expongo:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo (a) en el proyecto de investigación titulada “Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023”, a cargo de los bachilleres Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa con la línea de investigación en Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica para optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado

Abancay, *02-10-2023*...

FIRMA DEL PADRE O MADRE



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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO DE CONSENTIMIENTO

Yo, Yulisa Huanca Ferrnand
identificado con DNI 71453543, con
domicilio Mercedes, ante usted con
el debido respeto y expongo:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo (a) en el proyecto de investigación titulada “Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023”, a cargo de los bachilleres Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa con la línea de investigación en Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica para optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado

Abancay, 02-10-2023.

FIRMA DEL PADRE O MADRE



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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO DE CONSENTIMIENTO

Yo, Vidalina Rojas Robles
identificado con DNI 45126893 con
domicilio Limapata, ante usted con
el debido respeto y expongo:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo (a) en el proyecto de investigación titulada “Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023”, a cargo de los bachilleres Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa con la línea de investigación en Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica para optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado

Abancay, 02-10-2023

FIRMA DEL PADRE O MADRE



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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO DE CONSENTIMIENTO

Yo, *Susano Soledad Cinto P. Aceo*.....
identificado con DNI...*77494809* con
domicilio *Cimopeto Apta*....., ante usted con
el debido respeto y expongo:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo (a) en el proyecto de investigación titulada “Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023”, a cargo de los bachilleres Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa con la línea de investigación en Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica para optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado

Abancay, *02-10-2023*..



FIRMA DEL PADRE O MADRE



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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO DE CONSENTIMIENTO

Yo, ...*Janeth Quispe Chuyra*.....
identificado con DNI. *47042155*, con
domicilio. *huananta*....., ante usted con
el debido respeto y expongo:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo (a) en el proyecto de investigación titulada “Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023”, a cargo de los bachilleres Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa con la línea de investigación en Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica para optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado

Abancay, *02-10-2023*...

FIRMA DEL PADRE O MADRE





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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO DE CONSENTIMIENTO

Yo, Hugo Gomez Soto
identificado con DNI. 43484661, con
domicilio Limapata Alta, ante usted con
el debido respeto y expongo:

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo (a) en el proyecto de investigación titulada “Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023”, a cargo de los bachilleres Ruth Mery Aguilar Trujillo y Pedro Mario Pinares Aysa con la línea de investigación en Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica para optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado

Abancay, 02-10-2023.



FIRMA DEL PADRE O MADRE



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



ACTIVIDAD 01

1. DATOS INFORMATIVOS

I.E.I.	N°1090 Señor de Huanca Lima pata
Aula	5 años
Docente	Ritta Chuima Ayala
Fecha	02/10/ 2023

1.-TITULO	“Realizamos juegos de tamaño con tubo”
2.-PROPÓSITO	Que las niñas y niños realicen su juego de tamaño con tubo.

2. APRENDIZAJES ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INIDICADORES
			5 años
Comunicación	-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.
Matemática	-Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	- Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.
CRITERIOS DE EVALUACION	Usa diferentes lenguajes artísticos, para representar la realidad.		





3. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA		DESCRIPCION DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Nos ubicamos en asamblea a los niños para acordar algunos acuerdos para realizar la actividad y el uso los materiales. - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy realizaremos juegos de tamaño con tubos. 	Dialogo
	Expresión del material	<ul style="list-style-type: none"> - El docente muestra materiales reciclados cajas de cartón, tubos, tempera. - El docente entrega a cada niño tubos de diferentes tamaños, tempera de diferentes colores, lo proporcionamos los materiales que necesitan luego deberán pintar los tubos, luego lo pondrán un cierto tiempo para que pueda secar. - Luego se usará una caja de cartón y se realiza agujeros y se señalará con colores rojo, amarillo, azul. - Luego se coloca los tubos en el agujero de acuerdo al tamaño que lo realizaron los niños y el color que lo corresponde. - El juego consiste en que se debe colocar en agujero los tubos de acuerdo al tamaño de pequeño a lo más grande. 	-tubos -tempera -tijera -cajas de cartón
CIERRE	Expresión gráfico plástico	<ul style="list-style-type: none"> - Proponemos a los niños y niñas mostrar el juego de tubo por tamaño como lo realizaron y pedir como lo pueden jugar. 	
	Cierre y verbalización	¿Cómo se sintieron en el momento de actividad? ¿les gusto realizar el juego de tamaños con tubo? ¿Qué es lo que realizaron con los tubos?	

FIRMA DE DOCENTE DE AULA

.....
 31000521





ACTIVIDAD 02

1. DATOS INFORMATIVOS

I.E.I.	N°1090 Señor de Huanca Lima pata
Aula	5 años
Docente	Ritta Chuima Ayala
Fecha	05/10/2023

1.-TITULO	"Realizamos juegos de botella"
2.-PROPOSITO	Que las niñas y niños realicen su juego de botella.

2. APRENDIZAJES ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
			5 años
Comunicación	-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.
Matemática	-Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	- Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.
CRITERIOS DE EVALUACION	Usa diferentes lenguajes artísticos, para representar la realidad.		





3. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA		DESCRIPCION DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Nos ubicamos en asamblea a los niños para acordar algunos acuerdos para realizar la actividad y el uso los materiales. - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy realizaremos juego de botellas. 	Dialogo
	Expresión del material	<ul style="list-style-type: none"> - El docente muestra materiales reciclados como botellas, cartón, canicas. - El docente entrega a cada niño cartón, canicas, y botellas para que puedan realizar el juego. Indicamos a los niños como lo puedes realizar su juego de las botellas. - Les proporcionamos los materiales que el necesita luego indicamos que corten la botella de la mitad, luego lo puedan colocar la cinta en forma cruz por su alrededor. - luego colocar el círculo realizado de cartón por encima y poner las canicas dentro de la botella, luego se jugara para sacar una cierta cantidad de canicas que se pueda. 	-cartón -tempera -canicas -botella
CIERRE	Expresión gráfico plástico	<ul style="list-style-type: none"> - Proponemos a los niños y niñas mostrar el juego de canicas de botella como lo realizaron y pedir como lo pueden jugar. 	
	Cierre y verbalización	¿Cómo se sintieron en el momento de actividad? ¿les gusto realizar el juego de las botellas? ¿Qué es lo que realizaron con las botellas?	

FIRMA DE DOCENTE DE AULA


 31000521



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



ACTIVIDAD 03

1. DATOS INFORMATIVOS

I.E.I.	N°1090 Señor de Huanca Lima pata
Aula	5 años
Docente	Ritta Chuima Ayala
Fecha	04/10/2023

1.-TITULO	“Realizamos juegos de dados con figuras”
2.-PROPÓSITO	Que las niñas y niños realicen su juego de dados con figura.

2. APRENDIZAJES ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
			5 años
Comunicación	-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.
CRITERIOS DE EVALUACION	Usa diferentes lenguajes artísticos, para representar la realidad.		





3. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA		DESCRIPCION DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Nos ubicamos en asamblea a los niños para acordar algunos acuerdos para realizar la actividad y el uso los materiales. - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy realizaremos juegos de dados con figura. 	Dialogo
	Expresión del material	<ul style="list-style-type: none"> - El docente muestra materiales reciclados una caja de cartón. - El docente entrega a cada niño cajas de cartón, lo proporcionamos los materiales que necesitan luego deberán de forrar los lados de la caja con diferentes colores de papel. - Luego se dibujará las figuras geométricas en los lados de la caja y luego se cortará. - Luego se realiza las figuras geométricas y se plastificará con una cinta, para terminar, se forrará la caja con una cinta - El juego consiste meter las figuras en la caja por el agujero que pertenecen las figuras. 	-caja de cartón -papel de color -tijera -silicona
CIERRE	Expresión gráfico plástico	<ul style="list-style-type: none"> - Proponemos a los niños y niñas mostrar el juego de dado con figuras como lo realizaron y pedir como lo pueden jugar. 	
	Cierre y verbalización	¿Cómo se sintieron en el momento de actividad? ¿les gusto realizar el juego de dados? ¿Qué es lo que realizaron con las botellas?	

FIRMA DE DOCENTE DE AULA

Franco

 31000521





ACTIVIDAD 04

1. DATOS INFORMATIVOS

I.E.I.	N°1090 Señor de Huanca Lima pata
Aula	5 años
Docente	Ritta Chuima Ayala
Fecha	05/10/2023

1.-TITULO	“Realizamos juegos de botella”
2.-PROPÓSITO	Que las niñas y niños realicen su juego de botella.

2. APRENDIZAJES ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
			5 años
Comunicación	-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.
Matemática	-Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	- Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.
CRITERIOS DE EVALUACION	Usa diferentes lenguajes artísticos, para representar la realidad.		





3. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA		DESCRIPCION DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Nos ubicamos en asamblea a los niños para acordar algunos acuerdos para realizar la actividad y el uso los materiales. - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy realizaremos juego de botellas. 	Dialogo
	Expresión del material	<ul style="list-style-type: none"> - El docente muestra materiales reciclados como botellas, cartón, canicas. - El docente entrega a cada niño cartón, canicas, y botellas para que puedan realizar el juego. Indicamos a los niños como lo puedes realizar su juego de las botellas. - Les proporcionamos los materiales que el necesita luego indicamos que corten la botella de la mitad, luego lo puedan colocar la cinta en forma cruz por su alrededor. - luego colocar el circulo realizado de cartón por encima y poner las canicas dentro de la botella, luego se jugará para sacar una cierta cantidad de canicas que se pueda. 	-cartón -tempera -canicas -botella
CIERRE	Expresión grafico plástico	<ul style="list-style-type: none"> - Proponemos a los niños y niñas mostrar el juego de canicas de botella como lo realizaron y pedir como lo pueden jugar. 	
	Cierre y verbalización	¿Cómo se sintieron en el momento de actividad? ¿les gusto realizar el juego de las botellas? ¿tuve alguna dificultada para realizar el juego?	

FIRMA DE DOCENTE DE AULA

[Firma manuscrita]
 3100521





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



ACTIVIDAD 05

1. DATOS INFORMATIVOS

I.E.I.	Nº1090 Señor de Huanca Lima pata
Aula	5 años
Docente	Ritta Chuima Ayala
Fecha	05/10/2023

1.-TITULO	"Realizamos juegos de canicas en el árbol"
2.-PROPÓSITO	Que las niñas y niños realicen su juego de canica en el árbol.

2. APRENDIZAJES ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
			5 años
Comunicación	-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.
Matemática	-Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	- Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.
CRITERIOS DE EVALUACION	Usa diferentes lenguajes artísticos, para representar la realidad.		





3. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA		DESCRIPCION DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Nos ubicamos en asamblea a los niños para acordar algunos acuerdos para realizar la actividad y el uso los materiales. - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy realizaremos juego de canicas en el árbol. 	Dialogo
	Expresión del material	<ul style="list-style-type: none"> - El docente muestra materiales reciclados como cartón palos de madera, canicas. - El docente entrega a cada niño cartón, canicas, y palos de madera para que puedan realizar el juego. Indicamos a los niños como lo puedes realizar su juego de canicas de árbol - Les proporcionamos los materiales que el necesita luego indicamos que dibujen el árbol en el cartón, luego lo puedan pintar, luego deben abrir agujeros en los lados, dibujar cuadrados. - luego abrir agujeros para que no salgan las canicas, utilizar palos de madera y pegar alrededor del árbol para que no salga las canicas y se mantengan dentro, luego se jugara para eso se necesita canicas tienen que encajar en los agujeros. 	-cartón -tempera -canicas -palos de madera
CIERRE	Expresión gráfico plástico	<ul style="list-style-type: none"> - Proponemos a los niños y niñas mostrar el juego de canicas en el árbol como lo realizaron y pedir como lo pueden jugar. 	
	Cierre y verbalización	¿Cómo se sintieron en el momento de actividad? ¿les gusto realizar el juego de canicas en el árbol? ¿Qué es lo que realizaron con una hoja?	

FIRMA DE DOCENTE DE AULA



 31000521





ACTIVIDAD 06

1. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I.	Nº1090 Señor de Huanca Lima pata
Aula	5 años
Docente	Ritta Chuima Ayala
Fecha	09/10/2023

1.-TITULO	"realizamos jugos de hockey de mesa"
2.-PROPÓSITO	Que las niñas y niños creen su propio juego de hockey de mesa.

2. APRENDIZAJES ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
			5 años
Comunicación	-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.
Matemática	-Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	- Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.
CRITERIOS DE EVALUACION	Usa diferentes lenguajes artísticos, para representar la realidad.		





3. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA		DESCRIPCION DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Nos ubicamos en asamblea a los niños para acordar algunos acuerdos para realizar la actividad y el uso los materiales. - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy realizaremos juegos de hockey de mesa con materiales reciclados. 	Dialogo
	Expresión del material	<ul style="list-style-type: none"> - El profesor muestra materiales reciclados tiras de cartón, tapas. - El profesor entrega a cada niño a cierta cantidad de tiras de cartón y tapas. - Indicamos que deben pegar los tiras a los lados, luego se harán unos agujeros para que sostenga el caucho. Luego mencionamos que necesitamos 3 tapas de un color y otras 3 tapas de otro color. - Luego consiste en que los jugadores lanzan la tapa al mismo tiempo y gana el que haga pasar sus tapas a la otra cancha. 	-cartón -tiras de cartón -tapas -Silicona
CIERRE	Expresión gráfico plástico	<ul style="list-style-type: none"> - Proponemos a los niños y niñas mostrar el juego que realizaron con las tiras de cartón y las tapas. 	-tiras de cartón -tapas
	Cierre y verbalización	¿Cómo se sintieron en el momento de la actividad? ¿les gusto el juego de hockey de mesa? ¿Tuve algunas dificultades para realizar mi juego?	

FIRMA DE DOCENTE DE AULA

T. Trujillo

 31000521



ACTIVIDAD 07

1. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I.	Nº1090 Señor de Huanca Lima pata
Aula	5 años
Docente	Ritta Chuima Ayala
Fecha	10/10/2023

1.-TITULO	“Realizamos juegos con piedras”
2.-PROPÓSITO	Que las niñas y niños creen su propio juego con las piedras.

2. APRENDIZAJES ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INIDICADORES
			5 años
Comunicación	-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.
CRITERIOS DE EVALUACION	Usa diferentes lenguajes artísticos, para representar la realidad.		





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



3. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA		DESCRIPCION DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Nos ubicamos en asamblea a los niños para acordar algunos acuerdos para realizar la actividad y el uso los materiales. - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy realizaremos juegos de piedra. 	Dialogo
	Expresión del material	<ul style="list-style-type: none"> - El profesor muestra materiales como la piedra de diferentes tamaños. - El profesor entrega a cada niño a cierta cantidad de piedra. - Indicamos que él lo que pueden hacer con las piedras o como lo pueden jugar. - Les proporcionamos a cada niño diferentes tamaños de piedra para que lo puedan realizar su juego 	-piedras -tempera
CIERRE	Expresión gráfico plástico	<ul style="list-style-type: none"> - Proponemos a los niños y niñas mostrar el juego que realizaron con las piedras y cuantas piedras están utilizando. 	
	Cierre y verbalización	¿Cómo se sintieron en el momento de la actividad? ¿les gusto jugar con las piedras? ¿Tuve algunas dificultades para realizar mi juego??	

FIRMA DE DOCENTE DE AULA



 31000521





ACTIVIDAD 08

1. DATOS INFORMATIVOS

I.E.I.	N°1090 Señor de Huanca Lima pata
Aula	5 años
Docente	Ritta Chuima Ayala
Fecha	11/10/2023

1.-TITULO	“Realizamos juegos de pinball”
2.-PROPÓSITO	Que las niñas y niños realicen juego de pinball.

2. APRENDIZAJES ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
			5 años
Comunicación	-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.
Matemática	-Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	- Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.
CRITERIOS DE EVALUACION	Usa diferentes lenguajes artísticos, para representar la realidad.		





3. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA		DESCRIPCION DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Nos ubicamos en asamblea a los niños para acordar algunos acuerdos para realizar la actividad y el uso los materiales. - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy realizaremos juego de pinball. 	Dialogo
DESARROLLO	Expresión del material	<ul style="list-style-type: none"> - El docente muestra materiales reciclados como cartón, palitos de madera. - El docente entrega a cada niño cartón, palitos de madera, tiras de cartón canicas. Indicamos a los niños como lo puedes realizar su juego de pinball. - Les proporcionamos los materiales que el necesita luego indicamos que corten en media luna el parte superior y dibujamos varios puntitos, luego usamos tiras de cartón y se pega alrededor, también pegaremos al base del tablero. - luego cortamos palitos y lo pegamos dentro del tablero, también se necesita un resorte y un palito y se coloca en una esquina del tablero, y necesitamos una canica para empezar a jugar. 	-cartón -resorte -canicas -palitos de madera
CIERRE	Expresión gráfico plástico	<ul style="list-style-type: none"> - Proponemos a los niños y niñas mostrar el juego de pinball como lo realizaron y pedir como lo pueden jugar. 	
	Cierre y verbalización	¿Cómo se sintieron en el momento de actividad? ¿les gusto realizar el juego del pinball? ¿Qué es lo que realizaron con las tiras de cartón?	

FIRMA DE DOCENTE DE AULA


 31000521



ACTIVIDAD 02

1. DATOS INFORMATIVOS

I.E.I.	N°1090 Señor de Huanca Lima pata
Aula	5 años
Docente	Ritta Chuima Ayala
Fecha	03/10/2023

1.-TITULO	“Realizamos juegos para enhebrar”
2.-PROPÓSITO	Que las niñas y niños realicen su juego para enhebrar.

2. APRENDIZAJES ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INIDICADORES
			5 años
Comunicación	-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.
Matemática	-Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	- Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.
CRITERIOS DE EVALUACION	Usa diferentes lenguajes artísticos, para representar la realidad.		





3. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA		DESCRIPCION DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Nos ubicamos en asamblea a los niños para acordar algunos acuerdos para realizar la actividad y el uso los materiales. - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy realizaremos juegos para enhebrar. 	Dialogo
DESARROLLO	Expresión del material	<ul style="list-style-type: none"> - El docente muestra materiales reciclados como tubos cortados y tempera. - El docente entrega a cada niño tubos pequeños cortados, lo proporcionamos los materiales que necesitan luego deberán pintar los tubos cortados con diferentes colores de tempera, luego lo pondrán un cierto tiempo para que pueda secar. - Luego se usará pitas para poder colocar los tubos pintados de color azul, rojo, amarillo. - Luego enhebraremos los tubos variando el color de diferentes tamaños, de acuerdo a la necesidad de como el niño lo puede realizarlo. - El juego consiste en que se debe enhebrar los tubos variando el color y de diferentes colores hasta una cierta cantidad. 	-tubos -tempera -tijera -pitas
CIERRE	Expresión gráfico plástico	<ul style="list-style-type: none"> - Proponemos a los niños y niñas mostrar el juego para enhebrar como lo realizaron y pedir como lo pueden jugar. 	
	Cierre y verbalización	¿Cómo se sintieron en el momento de actividad? ¿les gusto realizar el juego para enhebrar? ¿Qué es lo que realizaron con los tubos cortados?	

FIRMA DE DOCENTE DE AULA

[Firma manuscrita]

 31000591



Anexo 05 Fotografías

Figura 11

Juegos para el desarrollo de la creatividad con los niños de la IEL.



Figura 12

Actividad de fluidez para el desarrollo de la creatividad



Figura 13

Actividad de flexibilidad para el desarrollo de la creatividad



Figura 14

Actividad de fluidez para el desarrollo de la creatividad armando collares



Figura 15

Actividad de originalidad para el desarrollo de la creatividad



Figura 16

Actividad de originalidad navideña para el desarrollo de la creatividad



Figura 17

Alumna desarrollando el trabajo creatividad y originalidad



Figura 18

Juegos de fluidez para el desarrollo de la creatividad

