UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACION

Programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los niños

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctor en Educación

AUTORA:

Mg. Guevara Valle, Bertha María Cecilia (ORCID: 0000-0002-2322-3704)

ASESORA:

Dra. Fernández Otoya, Fiorela Anaí (ORCID: 0000-0003-0971-335X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovación Pedagógica

CHICLAYO - PERÚ

2020

Dedicatoria

A todas las personas que ayudaron a que este trabajo de Investigación se haga realidad, en especial a las colegas de la I.E.I.N°051 “San Gabriel”- Pomalca.

Agradecimiento

A Dios por guiar mi camino, a mi familia por ser mi motivación de superación.

Índice de contenidos

Carátula i

Dedicatoria ii

Agradecimiento iii

Índice de contenido iv

Índice de tablas v

RESUMEN vi

ABSTRACT vii

I. INTRODUCCIÓN 1

II. MARCO TEÓRICO 4

III. METODOLOGÍA 21

3.1 Tipo y diseño de investigación 21

3.2 Variables y operacionalización 22

3.3 Población, muestra y muestreo 22

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad 23

3.5 Procedimiento 24

3.6 Métodos de análisis de datos 24

3.7 Aspectos éticos 25

IV. RESULTADOS 26

V. DISCUSIÓN 35

VI. CONCLUSIONES 39

VII. RECOMENDACIONES 41

VIII. PROPUESTA 42

REFERENCIAS 45

ANEXOS 56

Índice de tablas

Tabla 1. Dimensiones de la creatividad por aula del grupo experimental 28
Tabla 2. Nivel de la creatividad del grupo experimental por aula 29
Tabla 3. Dimensiones de la creatividad por aula del grupo control 30
Tabla 4. Nivel de la creatividad del grupo control por aula 31
Tabla 5. Dimensiones de la creatividad por aula del grupo experimental 31
Tabla 6. Nivel de la creatividad del grupo experimental por aula 32
Tabla 7. Dimensiones de la creatividad por aula del grupo control 33
Tabla 8. Nivel de la creatividad del grupo control por aula 34
Tabla 9. Prueba de hipótesis 35

Resumen

El presente trabajo Programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. Presentó como objetivo determinar la influencia de un programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. Con diseño anidado de tipo aplicativo y una muestra experimental de 142 estudiantes. Obtuvo como resultado que después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las cuatro aulas experimentales se logró desarrollar la creatividad con la fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras manifestando sus ideas de forma clara, a flexibilidad para proponer soluciones distintas y la elaboración de detalles artísticos. Sim embargo en el grupo control mantuvieron su bajo en todo el proceso. Finalmente concluye que con un $p<0,05$ que un programa basado en el juego libre en los sectores desarrolla la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. Asimismo, se evidencia que no existen cambios en la creatividad del grupo control

Palabras clave: juego libre, sectores, creatividad

Abstract

The present work Program based on free play in the sectors to develop the creativity of 5-year-old students of IE N ° 051 San Gabriel, Pomalca - 2019. Its objective was to determine the influence of a program based on free play in sectors to develop the creativity of 5-year-old students of IE N ° 051 San Gabriel, Pomalca - 2019. With nested application-type design and an experimental sample of 142 students. The result was that after the application of the free play program in the sectors in the four experimental classrooms, it was possible to develop creativity with the fluency to propose ideas or give innovative solutions, expressing their ideas clearly, to flexibility to propose different solutions and the elaboration of artistic details. However, in the control group they maintained their low throughout the process. Finally, she concludes that with a $p < 0.05$ that a program based on free play in the sectors develops the creativity of 5-year-old students of EI No. 051 San Gabriel, Pomalca - 2019. Likewise, it is evident that there are no. changes in creativity of the control group.

Keywords: free play, sectors, creativity.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente esta sociedad necesita de la innovación y la creatividad porque un mecanismo significativo para tener en consideración como facilitador del acomodo (López y Llamas, 2016). Empero, la creatividad en la niñez temprana es una cuestión de sumo interés en la creciente psicología de la formación (López & Fernández, 2018). Sin embargo, investigaciones descubren la obligatoriedad esencial para el progreso de la creatividad en la niñez a nivel general. Igualmente, se está ahondando en su ejecución sociocultural desde de la Red de Localidades Creativas fundada por la UNESCO. La Red es un socio beneficiado que corresponde a la UNESCO como base de reflexión en relación a las funciones de la creatividad y como creadora del progreso sostenible. (UNESCO, 2017). Empero, la estadística General de Creatividad coloca al Perú en el 69 lugar, con 0.418 de evaluación, esto lo pone por detrás de los demás países de Latinoamérica que sobresalen de la poderosa China, la cual se halla en el 62 puesto del ranking (Isla, 2015). Además, en Auntaqui Ecuador en infantes de tres a cinco años de edad, se señaló la poca creatividad al desarrollar sus labores y en las I.E de Entre Ríos, Argentina se comprobó que la disciplina laxa es un elemento frenador del paso renovador del niño (Pupiales & Teran, 2013).

En la zona andina ´peruana, la IEI N° 255 de Chanu Chanu de Puno (Perú) se encontró la poca creatividad, pues el 74% nunca demuestran claridad en las actividades que hacen y no han impulsado la capacidad de comenzar pensamientos inventivos, el 65.21% nunca elige qué tarea necesitan completar y no enuncian a sus colegas qué acción van a realizar, por otro lado, se descubrió que el 87% está contento de vez en cuando con las tareas que hacen (Medina, Velázquez, Alhuay & Aguirre, 2017). Igualmente, en los alumnos de la I. E.I. N° 16210 de Bagua Grande, Amazonas, se vio que el 74.1% no es creativo y el 25.9% es menos creativo (Clavo & Díaz, 2018). Así también, en la costa, estudiantes de preescolar de la Institución Educativa

Integrada No.320 Señor de los Milagros, Rímac demostró que hay pocos grados de

imaginación (Chachi & Chávez, 2018). Simultáneamente en Chiclayo, un estudio muestra que el grado de avance de la imaginación de los infantes de cinco años en la I.E.I. N° 047 “Capullitos de María” fue 59% baja (Chacon & Pissani, 2017)

Por último, en la IEI "San Gabriel" - Pomalca, los educadores impiden que los niños utilicen juguetes del hogar, la artesanía y las divisiones de desarrollo debido al miedo paranoico al deterioro, absteniéndose de avanzar en la oportunidad de expresión al no permitirles controlar, investigar, analizar, encontrar un impulso innato para explorar y vencer los obstáculos. Además, se ve que no se les permite investigar su entorno general expresando que ocasionan el desorden, reprimiéndolos para divulgar lo inexplorado, para buscar seguridad incluso con lo que los inquieta, ya que el descubrimiento que se transmite es redundante y memorativo. Por otra parte, avanzan en la utilización de fotocopias que se muestran como elementos inventivos y son realmente "hojas de vínculo" para mantener a los niños agobiados, pero no dinámicos, ya que nunca pueden opinar lo que siente y piensa (PEI-2018I.I.E”S.G”).

Por este motivo el **problema formulado** de la investigación se enmarca dentro de la siguiente interrogante ¿Cuál es la influencia de un programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E. N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019?

La presente investigación se **justificó** metodológicamente mediante la estructura y la utilización de un programa dependiente del juego libre en las partes con ejercicios que permitirán mejorar las competencias y las capacidades imaginativas. Teniendo en cuenta que los juegos gratuitos son útiles para mejorar el pensamiento, asimismo se comprobará mediante el pre y post test

Socialmente, el estudio tiene como objetivo cubrir elementos socioculturales durante las sesiones de aprendizaje al encuadrar al infante en áreas que permitan el desenvolvimiento normal de sus capacidades imaginativas con instrumentos de su

medio ambiente y consecutivamente, hay expectativa de su contribución a la adecuación curricular. En el nivel teórico, la proposición se ha desarrollado siguiendo estándares lingüísticos, epistemológicos, educativos y mentales, por ejemplo, el modelo constructivista dependiente de la indagación, que considera al instructor como científico y un procedimiento de renovación de ideología, sociología, mental, orígenes morales, académicos y metodológicos y al estudiante como un analista potencial que llega a la existencia de clase con abundantes encuentros e información, algunas veces incomprensiblemente dispersos y con su propio sistema de creencias o lejos de sus inclinaciones y realidad. En consecuencia, este examen comprende una propuesta viable para enfrentar este problema.

El cual se desarrollará con el **objetivo general** de determinar la influencia de un programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. Teniendo como **objetivos específicos**: (a) Diagnosticar la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. (b) Diseñar y aplicar programa basado en el juego libre en los sectores en los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. (c) Evaluar y comparar la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca - 2019, después de aplicar un programa basado en el juego libre en los sectores. Finalmente cierro con la **hipótesis**: de investigación H1: Un programa basado en el juego libre en los sectores desarrolla la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019 o caso contrario la hipótesis nula H0: Un programa basado en el juego libre en los sectores no desarrolla la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019.

II. MARCO TEÓRICO

Como antecedentes de la presente investigación podemos mencionar a Guevara (2019), tuvo como objetivo Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral. Se utilizó una metodología bajo el diseño no experimental y de tipo descriptivo correlacional, con una muestra de 134 alumnos encontrando como resultado que, el juego libre en los sectores se encuentra relacionado al lenguaje oral. Asimismo, concluye que el juego libre tiene una relación directa con el lenguaje oral, porque el niño interactúa logrando mejorar la expresión y realizando intercambios comunicativos. Finalmente se recomendó, la elaboración de múltiples estrategias innovadoras de juego libre en los sectores para aumentar el lenguaje oral.

Para Silva (2016), en su estudio titulado Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial N° 70 María Montessori, Ventanilla, 2016, tuvo como objetivo describir los beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente. Se utilizó una metodología bajo el diseño descriptivo y de tipo descriptivo, encontrando como resultado, que los profesores creen que el juego libre es beneficioso de forma moderada (53,8 %), a su vez se concluyó que, el juego libre es beneficioso recomendando aplicar el programa de juego en sectores para lograr el desarrollo de las capacidades en los niños de 3, 4, y 5.

Asimismo, Anchirayco (2017), en su estudio cuyo objetivo fue determinar el componente predominante del juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.° 3721, la muestra del total de estudiantes y el instrumento ficha de observación su investigación en la cual se utilizó una metodología bajo el diseño experimental y de tipo pre-experimental, encontrando como resultado, el componente creativo(29,4%), cognitivo (24,8%) y motor – social (22,9%) influye en los estudiantes cuando es aplicado del juego libre en el aprendizaje. Finalmente, se recomendó, mejorar los aprendizajes sensibilizando a los docentes de la institución

educativa n.° 3721, en aplicar estrategias basados en el juego libre para consolidar el desarrollo psicomotor.

Además, Lobatòn (2018), en su estudio titulado tuvo como objetivo determinar la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad. Tuvo una población total de 52 y la muestra fue de 16 estudiantes. Se aplicó la ficha de observación con 16 ítems. Su investigación en la cual se utilizó una metodología bajo el diseño experimental y de tipo pre-experimental, encontrando como resultado que con una significancia mayor a 0,05. El juego libre en los sectores presenta una relación de dependencia con la creatividad, a su vez se concluyó que, existe influencia del juego libre en los sectores sobre la creatividad en los estudiantes de 4 años. Finalmente se recomendó, a la hermana directora, sub directora y profesoras de la Institución Educativa, organizar e impulsar el juego libre de los sectores que permita promover el incremento de la creatividad en los estudiantes de 3, 4 y 5 años.

También Solis (2019) en su título tuvo como objetivo determinar la relación del juego libre en los sectores y la autonomía. La población fue 20 estudiantes, evaluados con lista de cotejo y ficha de observación, su investigación en la cual se utilizó una metodología bajo el diseño nivel descriptivo correlacional y de tipo no experimental, encontrando como resultado, que el estadístico de correlación Tau_b de Kendall fue de 0.851, a su vez concluye que, existe relación entre el juego libre en los sectores y la autonomía de estudiantes de 3 años. Finalmente recomendó, tomar en cuenta las necesidades, intereses, gustos y particularidades de cada infante antes de ejecutar el juego en sectores.

Conjuntamente, Saldarriaga (2019), en su estudio cuyo objetivo fue determinar el grado de relación entre el juego libre de sectores y el desarrollo de la expresión oral. Tuvo como muestra de 4 docentes, se utilizó la guía de entrevista su investigación en la cual se utilizó una metodología bajo el diseño investigación acción y de tipo participativo, encontrando como resultado, que solo el 50% de docentes implementan

estrategias para desarrollar la expresión oral en sus estudiantes. a su vez se concluyó que, el juego es importante como estrategia para mejorar habilidades orales en niños y niñas. Finalmente, se recomendó, implementar estrategias basado en juego libre en sectores para el desarrollar la expresión oral, permitiendo un mejor aprendizaje.

Igualmente, Garavito (2017), en su estudio cuyo objetivo fue Comparar los tipos de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores, la muestra fue de manera conveniente a dos secciones de 5 años de cada I.E.I que comprenden el tipo de muestra intencional y su instrumento fue ficha de observación. Su investigación en la cual se utilizó una metodología bajo el diseño descriptivo-comparativo y de tipo cuantitativo, encontrando como resultado, que la cooperación se prioriza siempre en la I.E del distrito de Taraco y en la I.E del distrito de Acora, a su vez se concluyó que, en la I.E.I N°84 del distrito de Taraco se acentúa en un 86.6% los valores morales del juego libre en los sectores, en comparación con la I.E.I.N°194 “Corazón de Jesús” del distrito de Acora que no lo hacen con notoriedad. Finalmente se recomendó, a las dos instituciones con sus respectivas directoras, ejecutar talleres a los profesores sobre la práctica e interiorización de los valores morales

Por lo demás López (2017), en su estudio titulado Utilización del juego libre en sectores para la socialización de los niños y niñas de 4 años del PRONOEI Ununchis de la ciudad de Cusco 2015 López Huillca, Laura. Cuyo objetivo fue determinar el nivel de socialización con el uso de los juegos libres en sectores, la muestra fue de 18 estudiantes utilizando como instrumento la ficha de observación la metodología de investigación fue bajo el diseño enseñanza-aprendizaje y de tipo experimental, encontrando como resultado, el valor de Tc = 2,13 cae en zona de aceptación aceptando la hipótesis nula Ho: que el promedio da las notas obtenidas por los niños y niñas de 4 años de edad en la prueba de salida es mayor a los obtenidos en la prueba de entrada, concluyó que es importante el juego en el desarrollo integral, por las actividades motivadoras que recoge las inquietudes. Finalmente se recomendó, crear

un entorno adecuado de respeto, para las niñas y niños, y mantener un diálogo continuo con los padres de Familia.

Por otro lado, Maiz (2019), en su estudio titulado la secuencia metodológica del juego libre en los sectores para el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas. El objetivo fue aplicar el juego libre en los sectores para el desarrollo de habilidades sociales, la muestra fue de 10 registros plasmados en el diario de campo sobre la deconstrucción de mi práctica pedagógica y el instrumento fue el registro sistemático. su investigación en la cual se utilizó una metodología bajo el diseño investigación acción y de tipo sociocritico, encontrando como resultado, verificar la efectividad de mi práctica pedagógica respecto a las estrategias metodológicas del juego libre en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas, a su vez se concluyó que, identificar las teorías que fundamentan la práctica pedagógica respecto a las estrategias metodológicas de la propuesta toma como referentes a Montessori y Vygotsky quienes mencionan en la teoría sociocultural que la formación de las capacidades psicológicas superiores el juego impulsa el desarrollo. Finalmente recomendó, a las maestras de educación inicial que debemos poseer conocimientos teóricos sobre nuestra práctica pedagógica, a través de los enfoques y las teorías pedagógicas que nos dan soporte y viabilidad en la conducción de propuestas pedagógica innovadora.

Del mismo modo Cámara (2018) en su estudio cuyo objetivo fue favorecer la estimulación de la lectoescritura con la aplicación del juego libre en los sectores. La muestra estuvo conformada por 91 niños/as, conformada por 19 niños(as) en el grupo experimental y 22 niños(as) en el grupo control y el instrumento fue lista de cotejo. su investigación en la cual se utilizó una metodología bajo el diseño experimental y de tipo aplicada, encontrando como resultado, se logró estimular la lectoescritura en los niños(as) de 5 años del nivel inicial, a través de la aplicación de 20 sesiones con juegos libres de acuerdo a la preferencia y creatividad de los niños(as). A su vez se concluyó que, el juego libre en los sectores toma un papel muy importante en el aprendizaje de

la lectoescritura en los niños(as), ya que les permite desarrollar sus habilidades y destrezas con entusiasmo, de manera libre adquiriendo un aprendizaje agradable. Finalmente, se recomendó, promover el desarrollo de nuevas metodologías y estrategias, como los juegos en los sectores, para que se desarrolle lectoescritura en todas las edades.

Del mismo modo Cánepa y Evans (2015), en su estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel. Su investigación en la cual se utilizó una metodología bajo el diseño experimental y de tipo aplicada, encontrando como resultado que, existen diferencias entre el pretest y el postest debido a la aplicación de estrategias para el desarrollo de la creatividad; asimismo abarca la promoción de la creatividad. Empero, se concluye que considerar los factores asociados a la propuesta es importante en la Institución Educativa Privada. Finalmente, se recomendó, realizar un estudio de nivel correlacional.

Conjuntamente Parra (2016), en su estudio cuyo objetivo fue Conocer el índice de creatividad entre los colegios privados y públicos de la ciudad de Bucaramanga. La muestra fue de 1.275. Siendo 487 docentes y 788 estudiantes de 7 a 10 años y el instrumento fue el cuestionario su investigación en la cual se utilizó una metodología bajo el diseño descriptivo y de tipo comparativo, encontrando como resultado, se evidencia una diferencia entre los estudiantes de instituciones públicas con los de instituciones privadas. Asimismo, se concluye que existe una relación inversa entre la creatividad de las dos instituciones Finalmente se recomendó, incluir los diseños curriculares con la creatividad el programa de educación básica.

Así mismo, Medina, Velásquez, Alhuay y Aguirre (2017), en su estudio titulado La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. Su investigación utilizó una metodología bajo el diseño de triangulación concurrente y de tipo proyectivo, encontrando como resultado, al problema estudiado durante el

proceso investigativo, el aporte de una estrategia didáctica que permita a los docentes conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollando la creatividad en los niños de cinco años , a su vez se concluyó que, es imprescindible que los directores y profesores sean sensibilizados sobre la auto preparación en el proceso educativo para avalar un eficiente desempeño profesional. Finalmente se recomendó que las docentes asistan a capacitaciones actualizándose en los avances y aplicar la estrategia diseñada en otros contextos por ser innovadora.

De la misma forma Sosa (2016), su investigación titulada Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 Talara – 2014, en la cual se utilizó una metodología bajo el diseño experimental y de tipo aplicado, encontrando que el objetivo fue, determinar si la aplicación de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo, orienta el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.N°604–Talara–2014. La cual tuvo como resultado que existe relación entre los juegos lúdicos y la creatividad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 604 de la Provincia de Talara, asimismo se concluye que tienen nivel bajo en el logro de la creatividad.

Por su parte, Chacón & Pissani (2017), en su estudio cuyo objetivo fue determinar si la aplicación de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo, orienta el desarrollo de la creatividad, la muestra fue de 30 estudiantes y el instrumento fue lista de cotejo su investigación en la cual se utilizó una metodología bajo el diseño pre-experimental y de tipo aplicada, encontrando como resultado, que las 10 sesiones de aprendizaje, que se aplicaron mejoraron su grado de creatividad, a su vez se concluyó que, con la Aplicación de las estrategias Didactico-Ludicas incremento los niveles de creatividad en los niños de 5 años el cual fue BAJO (59%). Luego después de la aplicación obtuvo un nivel ALTO. Finalmente se recomendó, evaluar la creatividad a través de la ficha de observación con el fin de perfeccionarla y mejorarla en el nivel de educación inicial.

En el mismo año, Santibáñez (2017), en su estudio cuyo objetivo fue Analizar las Prácticas Evaluativas de las Educadoras de Párvulos del Primer y Segundo Nivel Transición en el desarrollo de la Creatividad, la muestra fue de 5 participantes y el instrumento fue la guía de entrevista su investigación en la cual se utilizó una metodología bajo el diseño descriptivo y de tipo comparativo, encontrando como resultado que, existe una vinculación de la Creatividad con la expresión, ya sea se ha marcado la concepción de los sujetos frente a este tema, esta tendencia. A su vez se concluyó que, se promulga una Evaluación para la Creatividad, que permita una reorientación de la función de la Evaluación, en favor de la Creatividad de los niños, como a su vez, una revisión a la formación teórico- práctica de las educadoras a nivel evaluativo y su conocimiento sobre Creatividad.

Además Cari y Soncco (2016), en su estudio titulado aplicación del taller "mis manos son mágicas" para desarrollar la capacidad creativa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesús Niño del distrito de Tiabaya, Arequipa-2015. Cuyo objetivo fue Demostrar la eficacia de los talleres "Mis Manos son Mágicas" en el desarrollo de la capacidad creativa, se trabajó con una muestra de 13 estudiantes y un docente, el instrumento fue lista de cotejo su investigación en la cual se utilizó una metodología bajo el diseño pre experimental y de tipo aplicada, encontrando como resultado que la capacidad creativa después de la aplicación de los talleres es significativa, a su vez se concluyó que los talleres lograron en el 100% de estudiantes incrementar la capacidad creativa. Finalmente se recomendó, que los maestros jardineros ejecutar talleres de artes plásticas para que promuevan el desarrollo de motricidad fina y habilidades artísticas.

Conjuntamente Sulca (2016), en su estudio titulado actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 651. Cuyo objetivo fue Desarrollar la capacidad creativa para la resolución de problemas matemáticos

referidos a agregar y quitar mediante el juego, la muestra fue de 10 estudiantes y el instrumento la lista de cotejo su investigación en la cual se utilizó una metodología bajo el diseño pre experimental y de tipo aplicativo, encontrando como resultado, que desarrollo la capacidad creativa para la resolución de problemas matemáticos, a su vez se concluyó que, las actividades lúdicas desarrollan la creatividad para resolver situaciones problemáticas cotidianas. Finalmente se recomendó, que los procesos de Enseñanza-Aprendizaje, en el área de matemática promueva el desarrollo integral del individuo especialmente en lo científico, tecnológico y social.

Asimismo, Federación de enseñanza de CC OO de Andalucía (2016), en su estudio titulado La estimulación educativa. Cuyo objetivo fue analizar el desarrollo de la creatividad, se utilizó el análisis documental su instrumento ficha bibliográfica su investigación en la cual se utilizó una metodología bajo el diseño teoría fundamentada, encontrando como resultado, la importancia de la familia y escuela para atender el desarrollo de los niños de manera personal y social vinculándose con el mundo natural y social donde se desenvuelve, a su vez se concluyó que, las normas de convivencia y el contexto en el que vive el niño van a determinar la forma como va interactuar con las demás personas.. Finalmente se recomendó, la participación de la familia-escuela para que el niño interactúe con las personas y el mundo que lo rodea de manera eficaz.

Se efectuó el estudio teórico bibliográfico del componente juegos libres, alcanzando al siguiente resultado:

Por lo demás Ferland (2005) dice que, el juego, es importante para la innovación, la mente creativa y la fantasía. En un juego libre, el infante es la persona que elige cómo utilizar los elementos, sin restricciones. (Rovati, 2011). Asimismo, Ortí (2004) sustenta que la conservación del juego libre depende de los propios miembros y es variable. Los infantes son la representación de este tipo de juegos, este juego no presenta una solicitud particular y tampoco una ubicación convencional (Behr, Rodger, & Mickan, 2013).

Entre las teorías, sobresale la teoría piagetiana, que asocia tres teorías que son centrales para el juego con períodos transformadores de la idea humana, por ejemplo, el juego controlado, el juego es el ejercicio básico y el juego emblemático (Morrison, 2005).

Por otra parte, la teoría del ejercicio preparatorio o de la anticipación funcional según Karl Gross se puede tomar como un punto esencial. Aprender en el juego es una forma esencial. Teniendo todo en cuenta, el juego es una parte de una inclinación innata, que lleva a las personas a mejorar sus características, a ser dinámicas, a sus capacidades orgánicas para adaptarse a l medio (Venegas, 2013; Paredes, 2017).

Edouard Claparede, creador de la teoría de la derivación de ficción, manifiesta que la teoría del juego acumula algunas partes del trabajo de los juegos que se desempeña en lo imaginario, ficticio, inventivo donde el niño es el protagonista (Moreno, 2002; García y Llull, 2009).

Para la teoría de atavismo o resumen según Stanley Hall, dependía de los pensamientos de Darwin (Farkas, y otros, 2018), en este sentido aclaraba la solicitud de varios tipos de juegos en la etapa del niño, continuando que copiaba diferentes ejercicios de la vida de los predecesores, hablando emblemáticamente de las diferentes fases del desarrollo del hombre (Venegas, 2013).

Además, la teoría del descanso como lo indica Moritz Lazarus. Formula de que el juego es una progresión de la remuneración de los ejercicios agotados, llevándonos a la paradoja de la acción (Venegas, 2013). Del mismo modo, la teoría del excedente de energía de Herbert Spencer, depende de las actualizaciones sociales y cuando el sujeto descubra cómo recolectar sus energías solo para soportar (Francis, Farr, Mareva, & Gibson, 2019). Además, las medidas de vitalidad sobrantes deben descargarse en ejercicios que no tengan una razón inmediata para mantenerse

alejados de las presiones en el cuerpo, siendo juego junto con los ejercicios de buen gusto y creativo, uno de los instrumentos que el cuerpo necesita para establecer la paridad interior (Gallardo, 2018).

Del mismo modo, la teoría de la dinámica infantil por Frederic Buytendijk. Traduzca el juego a medida que el movimiento proviene de una dinámica o acción juvenil (Frank, Flynn, Farnell, & Barklry, 2018). Donde el juego es una acción imprudente, juvenil, tímida, confusa y lamentable de la adolescencia, y el juego no funcionará con algún componente o con un elemento (El Sol de Hidalgo, 2018). Esta teoría demuestra que el juego se basa en los elementos del niño, ya que un niño juega desde que es un niño, en esta línea los elementos son cinco puntos (Gallardo, 2018): (a) Todo juego debe desarrollarse; (b) hay elemento de sorpresa; (c) jugar es siempre jugar con algo; (d) existe una demarcación; (e) un campo de juego y unas.

Hay muchos tipos de juego que los niños hacen libremente: *Juegos motores* según Estela, (2018). Se puede relacionar con el desarrollo y la experimentación de su propio cuerpo y las vibraciones que el niño puede crear, por ejemplo, saltar en un pie, arrojar una pelota, correr y empujar (Federación Docente de CC.OO. de Andalucía, 2010). Con este juego podemos esperar la aclaración y elucidación de una maravilla amante de la diversión, que nos lleva al desarrollo epistemológico de su hipótesis y práctica (Navarro, 2002; Ministerio de Educación [MINEDU], 2010; Gil y Navarro, 2005). *Juegos sociales* (Gómez, 2011): La comunicación con los demás describe este juego como el único objeto de la caída del joven. Se compone de juegos sencillos, que proviene de la psique (MINEDU, 2010; Stassen, 2007). *El juego de tipo cognitivo*: este juego comienza cuando el bebé tiene contacto con los artículos que lo rodean (Kontos, 1999). En algún momento, pensando en ello como un ángulo intelectual, anima su avance y mejora en la primera juventud (MINEDU, 2010; Consuegra, 2010). Se considera que una gran parte de los juegos no son obligatorios y son gratuitos (García y Llull, 2009; Ferreres, 2004; De La Garza, 1971), en el juego libre, los educandos se dispusieron a hablar, pensar e incluso ser el mismo, pero es evaluado enfáticamente

por la persona que lo realiza, independientemente de si no se unen a estos signos (Landazabal, 2003).

El juego sugiere movimiento: a través de la acción del motor, la metodología incluye la elección de una acción que se aplica de esta manera a los jóvenes como la experiencia de aprendizaje para desarrollar una idea o aptitud de un tema en particular (Silva, 2016; Bolaños, 2006; Casanova, Feito, Serrano, Cañas y Durán, 2012).

El juego es algo natural y se identifica como actividad propia de la niñez: poco después del nacimiento, los bebés comienzan a jugar con su cuerpo, en esta etapa los niños comienzan a diseñar historias entre ellos (Mendoza, 2016; Biffi y Sáez, 2018; Editorial CEP, 2017).

El juego tiene una finalidad intrínseca: uno de los aspectos más destacados importantes en este juego es el apoyo (Sharp MD, y otros, 2018), esta es la pieza de inspiración innata que comienza con el interés estimulado por tales mejoras a lo que puede producir una irregularidad o choque subjetivo (Mullen, Snidman, & Kagan, 1993) que el suplente intentará derrotar a través de la experimentación, la investigación y la búsqueda de nuevos arreglos (Omeñaca y Ruiz, 2005).

El juego organiza las acciones de un modo propio y específico: en los juegos, se completan las reglas, estrategias y métodos para lograr cosas (Oates, 1998), hacerlas poco a poco, lograr los objetivos propuestos por los propios jugadores o juegos (García y Llull, 2009). El juego tiene la marca registrada de que tiene un método para clasificar actividades que es explícito y legítimo (Veitch, Bagley, Ball, & Salmon, 2006), una parte de estas prácticas están separadas por prácticas de juego que podrían producirse por la falta de asistencia de cualquiera de los componentes que mostrarán la conducta (Requena, 2003).

El juego es una forma de interactuar con la realidad: este tipo de colaboración está moldeada por las condiciones de la tierra y particularmente en los elementos internos de quién juega y particularmente por la disposición que crea ante el mundo real (García y Llull, 2009; Aparecidas, 2001). Además, *El juego es una vía de autoafirmación:* un niño juega con los padres, para ser instructores, para ser madres o para los especialistas, para tratar con los adultos (Whitebread, 2017), el juego hace que los niños desarrollen nuevos procedimientos con la razón para atender sus problemas (Cuba y Palpa, 2015 Vélez y Fernández, 2003). Asimismo, *El juego favorece la socialización:* el juego es la acción principal que los niños necesitan para comenzar sus primeras asociaciones con sus amigos (Vera, 2018). El juego instruye a los niños a considerar las pautas, a cooperar, a cuidarse unos a otros (Medina, 2014; García y Llull, 2009; Delgado, 2011). Por otro lado, Palma, Lavadie, Paredes, Seguel y Uribe (2012), presentan el juego como la capacidad de colaborar socialmente con su situación específica, donde se nos habla en diferentes circunstancias del juego, donde el juego de motor dominante lo realiza el menor, en estos ajustes adicionales (The Regional Piura, 2018).

El juego libre en los sectores, según el MINEDU (2010), tiene que cumplir algunas particularidades: a) Es una acción individual. b) El juego normalmente no es estricto c) Si el juego no se vuelve maravilloso d) El juego es visto como una película de suspenso ya que no tenemos la menor idea de cómo comenzar e) Comúnmente, el joven no está interesado en cómo terminará su juego (Willén & Cromdal, 2009). El tiempo de juego libre es un minuto educativo o un movimiento que se completa como una acción constante (Otero, 2015). Así mismo, Elementos para ejecutar triunfantemente en la hora del juego libre en los sectores: **a) El espacio y el tiempo para jugar libremente. b) Medios materiales para el momento del juego libre en los sectores** (Watchman & Cavaliere, 2017)**.** La actividad lúdica para el niño es imprescindible, ya que, mediante ella el propio niño para descubrir y hacer su entorno que lo rodea propio imaginando e imitando, relacionándose con los demás (Cano & Pérez, 2003; Cueto, Espinosa, Rodríguez & Silva, 2004).

El estudio bibliográfico de la creatividad contribuyó a aprender los conceptos siguientes:

El requisito previo instructivo para el avance e incitación a la inventiva se dedica a mejorar la imaginación de los instructores y administradores, planificando un sistema de trabajo metodológico integrador e inteligible (Madi, 2012). Como lo indica la Guía de Niños (2016); Garaigordobil (2005), una de las increíbles fortunas de la adolescencia es la mente creativa, ya que promueve la mejora de la imaginación de los niños, con esta capacidad ayudará a los jóvenes a expresarse, a ocuparse de sus propios problemas, a construir su singularidad. Razonamiento a partir de ahora mejorar su asociación con los demás (Behr, Rodger, & Mickan, 2013). En lo que a él respecta, Ganem (2004) señala que la creatividad incluye formas intelectuales, llenas de sentimientos, neurológicas, sociales y de correspondencia, por lo que su investigación no puede acercarse desde una perspectiva solitaria.

Las teorías implícitas y la creatividad. - Se distingue de la ciencia humana y la ciencia del cerebro europea, hablamos de la enorme actividad de Werber y la representación individual del mundo, Piaget (Limañana y Hernández, 2010). Por otra parte, la investigación psicológica del cerebro habla de los planes como procedimientos y estructuras ajenos. Según Obradors (2007); dentro de los procedimientos, no se pudo observar al personal innovador y, como resultado, no se pudieron controlar las capacidades, por lo que el camino hacia la producción de pensamientos se ha considerado como algo ajeno al tema (Buonincontro, Perignat, & Hass, 2020).

Teoría de las dotes especiales innatas. -La leyenda del artesano se ha basado fundamentalmente en dotaciones únicas naturales y carácter innato (Obradors, 2007).

Teoría de la inspiración divina y de las musas inspiradoras. - En Grecia, comenzó este origen. Los griegos fueron los que establecieron la idea de la presencia de sueños conmovedores y la de la motivación celestial, este es un poder asombroso que llega a asumir el control sobre el escritor y la fuente de toda motivación son los sueños, y antes de comenzar el trabajo nosotros debería reunirse con ellos (Obradors, 2007).

Teoría de la representación social y creatividad. - Es un modelo que se centra en la ciencia social del cerebro, es la incorporación de procedimientos sociales en la actividad pública; Aclara cómo la idea social construye la realidad actual dentro de los nuevos órdenes sociales (Limañana y Hernández, 2010).

Las características de la creatividad son las siguientes:

***Inteligencia alta - Creatividad alta.* –** Los jóvenes cuya tendencia escolar superior no pone en peligro la parte social, sino que tienen una tendencia sólida a calentarse con varios individuos y están menos inclinados a continuar con el mal que causa objeción a su trabajo o sus actividades (ChengChien, Liu, & Wu, 2020). Sin embargo, es solo una circunstancia de tener la opción de continuar de manera efectiva y amigable, ya que los niños muestran una tendencia extraordinaria a participar en diferentes tipos de ejercicios que ocurren en el aula (Lerma, 2010).

***Inteligencia baja - Creatividad baja.* –** Para esta situación podemos descubrir que los niños menos inclinados a la hora de realizar los ejercicios en el aula y venir a presentar preguntas en la hora de expresar sus evaluaciones (Poppenk, 2020), más o menos, los jóvenes corren un gran peligro de pasar por alto las puertas abiertas que se les muestran y comunicarse fríos en la hora de la colaboración y al conectarse con sus amigos (Lerma, 2010).

***Inteligencia baja - Creatividad baja.* –** En este tipo de creatividad, los niños muestran un déficit cognitivo a gran escala, compensando la diferencia hasta cierto punto en la esfera social. Estos niños son en gran medida extrovertidos, ya que tienen una mayor confianza y seguridad entre ellos (Delpech, Lelièvre, & Sudres, 2020). En particular, son pobres en relación con las clases de sensibilidad estética que muestran el resto de los grupos, como cuando muestran las tendencias más débiles para responder a los posibles significados que las líneas abstractas pueden contribuir (Lerma, 2010).

Hoy existen diferentes concepciones de la creatividad, para Lubart y Stenberg encuentran claramente que la creatividad está relacionada con la reproducción de ideas de alta calidad, acertadamente nuevas y altamente apropiadas (ABC Education, 2016). Los estudiantes quieren que los estudiantes puedan generar ideas creativas y pensar por sí mismos, hay bastante que ofrecer, pero se necesita mucho trabajo de nuestra parte (Santín, 2004; Guía para niños, 2016): Promover la libertad de expresión en nuestra clase; potenciar que creen ideas propias acerca de alguna situación particular de la que hablemos en clase, auxiliar a la experimentación de lo se está asimilando (Regier & Savic, 2020), estimular a que deliberen ideas disparatadas desiguales a las acostumbradas, promover el trabajo en equipo, recordar que todos somos potencialmente imaginativos, pretender dialogar de dificultades evidentes, indagando soluciones entre todos (Fleury, y otros, 2020).

Comenzar tan rápido como el tiempo lo permite es absolutamente crítico, en este sentido, desde los días principales de nuestras vidas, cada desarrollo (Sampedro & Peña, 2019), cada contacto y cada sentimiento es una sustancia y acción eléctrica en nuestro cerebro (Josefsson & Blomberg, 2020), ya que una gran cantidad de neuronas se clasifican en sistemas que entre ellos acumulan miles de millones de neurotransmisores (Casanova, Feito, Serrano, Cañas y Durán, 2012). En consecuencia, durante esta fase de la formación temprana de la juventud hay más

cambios en las regiones, por ejemplo, psicológica, física, fonética, motriz, social y entusiasta (Santín, 2004; Guía infantil, 2016).

Dejando atrás los manuales y libros, vamos a relajarnos en la organización de nuestros jóvenes ofreciendo tiempo de calidad, que, a través del juego, los sentimientos y la mente creativa de nuestros hijos (Lassig, 2020), puede impactar y salir simultáneamente, como la forma en que sombrean un dibujo donde despiertan goliatos y corsarios (Children's Guide, 2016). Además, nos ponemos al día con ellos, imaginando, jugando, improvisando, permitiendo que nuestros sentimientos se abran y abriendo nuestros corazones, cada una de estas actividades nos permite alentar la imaginación de nuestros hijos más jóvenes (Coll, 2006).

Con el objetivo final de que consideren y creen tiempo de aprendizaje, es fundamental darles la oportunidad, ya que a través de esto podemos obtener circunstancias constantes distintivas (Guía infantil, 2016). La mejora de la creatividad siempre que sea en la vida es ideal; es significativo y positivo cuando hablamos de avance a una edad temprana (MacAleer, Bowler, Bowler, & Schoemann, 2020); desde el momento en que se mejoran estas aptitudes hasta la capacidad para ocuparse de los problemas (Carmona, 2017) y la creación de reflexiones teóricas (Swift, 2003; Ganem, 2004).

Las dimensiones de la creatividad de los niños son las siguientes: ***Fluidez:*** Es esa capacidad de recordar un montón de respuestas, pensamientos y palabras. ***Flexibilidad:*** Es esa capacidad de intercambiar un pensamiento por otro, o de transformarlo; se pueden ver dos partes subjetivas de la creación (Si, Su, Zhang, & Zhang, 2020): *Flexibilidad Espontánea y flexibilidad de adaptación* (Ten, ChihTseng, Chiang, Wu, & Chen, 2020). ***Originalidad***: Muestra un carácter extraño, se centra en arreglos nuevos y anormales que, en cierta medida, en una garantía decidida e imaginativa, es el factor más decidido que se exhibe en el límite (Tubb, Cropley, Marrone, Patson, & Kaufman, 2020). ***Elaboración:*** es esa medida fundamental de

sutilezas esenciales para lo que comunica el sorteo, por lo tanto, la elaboración del trabajo lo hace tan impecable como prudente (Vázquez, 2011; Merchán & Navarro, 2015).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

La investigación fue de tipo aplicativo porque se realiza el diseño y aplicación de un programa basado en el juego libre en sectores en los estudiantes de 5 años de la I. E. N° 051 San Gabriel, Pomalca. Además, se desarrolló con enfoque mixto de diseño anidado o incrustado concurrente de modelo dominante (DIAC) según Hernández, Batista y Fernández (2014) porque se utilizan herramientas cualitativas (entrevista) y cuantitativas (lista de cotejo).

3.2 Variables y operacionalización

Variable independiente PROGRAMA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Definición conceptual: Es una actividad pedagógica que tiene un propósito de aprendizaje y es permanente porque se realiza todos los días. El juego libre en su mayor parte continúa durante una hora y se realiza constantemente en una sala de estudio, o afuera, en el patio con un enfoque instructivo. (Otero, 2015).

Definición operacional: Es una actividad pedagógica que tiene un propósito de aprendizaje y es permanente porque se realiza todos los días en la de la I.E N° 051 San Gabriel, Pomalca basado en el juego libre en su mayor parte durante una hora (Otero, 2015).

Variable dependiente CREATIVIDAD

Definición conceptual: Está relacionada con la reproducción de ideas que sean acertadamente nuevas, apropiadas y de alta calidad (Guía Infantil, 2016, Santín, 2004).

Definición operacional: Está relacionada con la reproducción de ideas de los estudiantes que sean acertadamente nuevas, apropiadas y de alta calidad en la de la I.E N° 051 San Gabriel, Pomalca o (Guía Infantil, 2016, Santín, 2004).

3.3 Población, muestra y muestreo

La población lo constituyen los 5 docentes de la Institución Educativa y los estudiantes de 5 años de la I.E N° 051 San Gabriel, Pomalca y el grupo experimental de otra institución educativa, conformado por:

EXPERIMENTAL	
Aula 1	27
Aula 2	25
Aula 3	23
Aula 4	22
CONTROL	
Los solidarios	23
Los amigos	22
TOTAL	142

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnicas.

Entrevista. Con la presente técnica un personal calificado emplea un cuestionario de preguntas abiertas en los docentes de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca apuntando las respuestas (Hurtado, 2010).

Observación directa. Con el proceso de la presente técnica se aplica la observación de las características en los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2018 (Bernal, 2010).

Instrumentos de recolección de datos.

Guía de entrevista. – consiste en un cuestionario de preguntas abiertas que un personal calificado realiza guiando la forma en que se obtiene la información sobre la variable (Hernández et al., 2014) (Hurtado, 2010).

Lista de cotejo. –permite registrar las características de la realidad en los estudiantes de 5 años percibido por los sentidos del investigador llegando a medir la creatividad a través de las dimensiones fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración (Bernal, 2010).

Validación se realizará la validación de expertos y para la lista de cotejo el método de Kuder – Richardson (R20) (Hernández et al., 2014).

3.5 Procedimiento

Se solicitó el permiso a director de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca para la realización del estudio, luego se realizó la aplicación pretest a los estudiantes de 5 años. Asimismo, se desarrolla Programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad, finalmente se aplica el postest.

3.6 Métodos de análisis de datos

En la realización del análisis de los datos obtenidos, la técnica estadística utilizada se implementó con el programa SPSS y el office Excel. El cual permitió obtener los resultados en tablas estadísticas y figuras.

Media aritmética. Es la medida utilizada para expresar el promedio de los datos (Mode, 2005):

$$\bar{x} = \sum \frac{xi}{n}$$

Desviación estándar (S): El estadístico indica el grado donde los números se extienden alrededor del valor promedio (Harris, 2003):

Prueba de Hipótesis. De este modo se demuestra la hipótesis contrastando el valor crítico al 0.05 de significancia (Tamayo, 2004).

3.7 Aspectos éticos

Voluntariedad. – la participar en el experimento fue de manera voluntaria (Observatori de Bioètica i Dret [OBD], 1979).

Comprensión. – es necesario explicar los beneficios de participar en el programa y que los estudiantes entiendan el propósito (OBD, 1979, p. 7).

IV. RESULTADOS

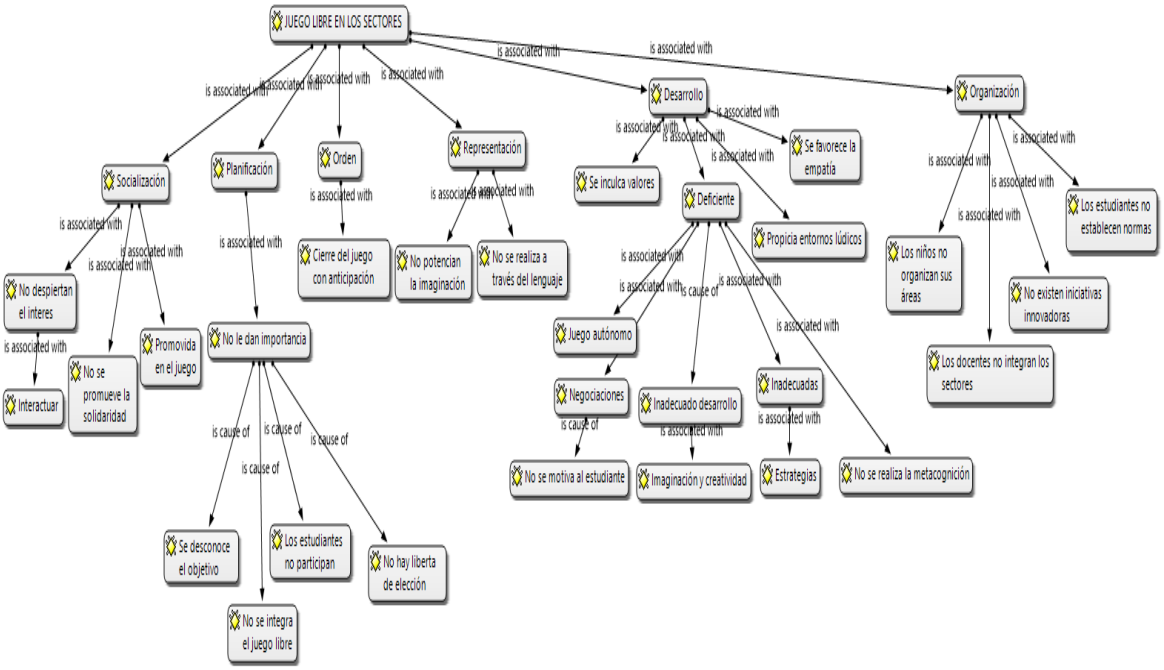

Figura 1. El juego libre en los sectores en los estudiantes de 5 años

El juego libre en sectores en la Institución Educativa no se realiza dentro del programa de sesiones, Además, no se planifica las sesiones o distribución del área con los estudiantes perdiendo el objetivo de la integración docente – estudiante. En consecuencia, no se integra los sectores a la práctica pedagógica por la falta de iniciativas innovadoras en la creación de las sesiones. El desarrollo de las sesiones inculca valores fortaleciendo la empatía propiciando el juego y anticipando el cierre del juego 10 minutos antes, pero el juego autónomo es deficiente los niños no desarrollan nuevas capacidades comunicativas perdiendo el interés para negociar juguetes o recursos, por otro lado, no encuentra nuevos entornos donde pueda desarrollar sus capacidades creativas siendo un factor adverso la falta de conocimiento del docente en la aplicación de nuevas estrategias. sin embargo, en las actividades lúdicas promovidas los docentes no despiertan el interés de los estudiantes para interactuar en equipo de manera solidaria. Finalmente, los

estudiantes no potencian sus capacidades creativas ni las representan a través del lenguaje.

Resultados prestest de la Creatividad de los Estudiantes de 5 años

TABLA 1. DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD POR AULA DEL GRUPO EXPERIMENTAL

Dimensiones	Categorías	Aula 1		Aula 2		Aula3		Aula4		General	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Fluidez	Muy bajo	25	92.6%	20	80.0%	22	95.7%	19	86.4%	86	88.7%
	Bajo	2	7.4%	5	20.0%	1	4.3%	3	13.6%	11	11.3%
	Regular	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Flexibilidad	Muy bajo	19	70.4%	21	84.0%	22	95.7%	20	90.9%	82	84.5%
	Bajo	8	29.6%	4	16.0%	1	4.3%	2	9.1%	15	15.5%
	Regular	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Originalidad	Muy bajo	22	81.5%	21	84.0%	21	91.3%	20	90.9%	84	86.6%
	Bajo	5	18.5%	4	16.0%	2	8.7%	2	9.1%	13	13.4%
	Regular	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Elaboración	Muy bajo	16	59.3%	13	52.0%	16	69.6%	12	54.5%	57	58.8%
	Bajo	10	37.0%	11	44.0%	6	26.1%	10	45.5%	37	38.1%
	Regular	1	3.7%	1	4.0%	1	4.3%	0	0.0%	3	3.1%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Antes de la aplicación del programa la fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras manifestando sus ideas de forma clara por parte de los estudiantes en las actividades desarrolladas en el aula 1 al 4 experimental es muy baja con 92.6%, 80.0%, 95.7% y 86.4% respectivamente (tabla 1).

Antes de la aplicación del programa de juego libre en los sectores la flexibilidad para proponer soluciones distintas, aceptando las opiniones de los demás por parte de los estudiantes en las actividades desarrolladas en el aula 1 al 4 experimental es muy baja con 70.4%, 84.0%, 95.7% y 90.9% respectivamente (tabla 1).

Antes de la aplicación del programa la originalidad para crear o construir objetos dando soluciones o presupuestas poco frecuentes por parte de los estudiantes en las actividades desarrolladas en el aula 1 al 4 experimental es muy baja con 84.0%, 91.3%, 90.9% y 81.5% respectivamente (tabla 1).

Antes de la aplicación del programa de juego libre en los sectores la elaboración de detalles artísticos por parte de los estudiantes en las actividades desarrolladas en el aula 1 al 4 experimental es muy baja con 59.3%, 52.0%, 69.6% y 54.5% respectivamente (tabla 1).

TABLA 2. NIVEL DE LA CREATIVIDAD DEL GRUPO EXPERIMENTAL POR AULA

Variable	Categorías	Aula 1		Aula 2		Aula3		Aula4	
		n	%	n	%	n	%	n	%
Creatividad	Muy bajo	21	77.8%	22	88.0%	23	100.0%	21	95.5%
	Bajo	6	22.2%	3	12.0%	0	0.0%	1	4.5%
	Regular	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

TABLA 3. DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD POR AULA DEL GRUPO CONTROL

Dimensiones	Categorías	Aula 1		Aula 2		General	
		n	%	n	%	n	%
Fluidez	Muy bajo	20	87.0%	12	54.5%	32	71.1%
	Bajo	2	8.7%	9	40.9%	11	24.4%
	Regular	1	4.3%	1	4.5%	2	4.4%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Flexibilidad	Muy bajo	20	87.0%	13	59.1%	33	73.3%
	Bajo	3	13.0%	6	27.3%	9	20.0%
	Regular	0	0.0%	3	13.6%	3	6.7%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Originalidad	Muy bajo	21	91.3%	13	59.1%	34	75.6%
	Bajo	2	8.7%	5	22.7%	7	15.6%
	Regular	0	0.0%	4	18.2%	4	8.9%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Elaboración	Muy bajo	14	60.9%	12	54.5%	26	57.8%
	Bajo	9	39.1%	5	22.7%	14	31.1%
	Regular	0	0.0%	5	22.7%	5	11.1%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Antes de la aplicación del programa la fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras manifestando sus ideas de forma clara por parte de los estudiantes en las actividades desarrolladas en el aula 1 y 2 del grupo control es muy baja con 87.0% y 54.5% respectivamente (tabla 4).

Antes de la aplicación del programa de juego libre en los sectores la flexibilidad para proponer soluciones distintas, aceptando las opiniones de los demás por parte de los estudiantes en las actividades desarrolladas en el aula 1 y 2 del grupo control es muy baja con 87.0% y 59.1% respectivamente. Antes de la aplicación del programa de juego libre en los sectores la originalidad para crear o construir objetos dando soluciones o presupuestas poco frecuentes por parte de los estudiantes en las actividades desarrolladas en el aula 1 y 2 del grupo control es muy baja con 91.3% y 59.1%respectivamente. Antes de la aplicación del programa de juego libre en los sectores la elaboración de detalles artísticos por parte de los

estudiantes en las actividades desarrolladas en el aula 1 y 2 del grupo control es muy baja con 60.9% y 54.5% respectivamente (tabla 4).

TABLA 4. NIVEL DE LA CREATIVIDAD DEL GRUPO CONTROL POR AULA

Variable	Categorías	Aula 1		Aula 2	
		n	%	n	%
Creatividad	Muy bajo	21	91.3%	13	59.1%
	Bajo	2	8.7%	4	18.2%
	Regular	0	0.0%	5	22.7%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Resultados postest de la creatividad de los niños de 5 años

TABLA 5. DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD POR AULA DEL GRUPO EXPERIMENTAL

Dimensiones	Categorías	Aula 1		Aula 2		Aula3		Aula4		General	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Fluidez	Muy bajo	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Bajo	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Regular	2	7.4%	1	4.0%	0	0.0%	0	0.0%	3	3.0%
	Alto	6	22.2%	3	12.0%	0	0.0%	0	0.0%	9	9.1%
	Muy Alto	19	70.4%	21	84.0%	23	100.0%	24	100.0%	87	87.9%
Flexibilidad	Muy bajo	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Bajo	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Regular	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Alto	1	3.7%	3	12.0%	0	0.0%	1	4.2%	5	5.1%
	Muy Alto	26	96.3%	22	88.0%	23	100.0%	23	95.8%	94	94.9%
Originalidad	Muy bajo	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Bajo	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Regular	0	0.0%	0	0.0%	2	8.7%	0	0.0%	2	2.0%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	8.3%	2	2.0%
	Muy Alto	27	100.0%	25	100.0%	21	91.3%	22	91.7%	95	96.0%
Elaboración	Muy bajo	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Bajo	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Regular	0	0.0%	0	0.0%	2	8.7%	0	0.0%	2	2.0%

	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	27	100.0%	25	100.0%	21	91.3%	24	100.0%	97	98.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las aulas del 1 al 4 experimental se logró desarrollar la fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras manifestando sus ideas de forma clara por parte de los estudiantes, llegando a ser muy alta con 70.4%, 84.0%, 100.0% y 100.0% respectivamente (tabla 7).

Después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las aulas del 1 al 4 experimental se logró desarrollar la flexibilidad para proponer soluciones distintas, aceptando las opiniones de los demás por parte de los estudiantes en las actividades desarrolladas, llegando a ser muy alta con 96.3%, 88.0%, 100.0% y 95.8% respectivamente (tabla 7).

Después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las aulas del 1 al 4 experimental se logró desarrollar la originalidad para crear o construir objetos dando soluciones o presupuestas poco frecuentes por parte de los estudiantes en las actividades, llegando a ser muy alta con 100.0%, 100.0%, 91.3% y 91.7%respectivamente (tabla 7).

Después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las aulas del 1 al 4 experimental se logró desarrollar la elaboración de detalles artísticos por parte de los estudiantes en las actividades desarrolladas, llegando a ser muy alta con 100.0%, 100.0%, 91.3% y 100.0% respectivamente (tabla 7).

TABLA 6. NIVEL DE LA CREATIVIDAD DEL GRUPO EXPERIMENTAL POR AULA

Variable	Categorías	Aula 1		Aula 2		Aula3		Aula4	
		n	%	n	%	N	%	n	%
Creatividad	Muy bajo	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Bajo	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Regular	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	1	4.3%	0	0.0%
	Muy Alto	27	100.0%	25	100.0%	22	95.7%	24	100.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

TABLA 7. DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD POR AULA DEL GRUPO CONTROL

Dimensiones	Categorías	Aula 1		Aula 2		General	
		n	%	n	%	n	%
Fluidez	Muy bajo	20	87.0%	12	54.5%	32	71.1%
	Bajo	2	8.7%	9	40.9%	11	24.4%
	Regular	1	4.3%	1	4.5%	2	4.4%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Flexibilidad	Muy bajo	20	87.0%	13	59.1%	33	73.3%
	Bajo	3	13.0%	6	27.3%	9	20.0%
	Regular	0	0.0%	3	13.6%	3	6.7%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Originalidad	Muy bajo	21	91.3%	13	59.1%	34	75.6%
	Bajo	2	8.7%	5	22.7%	7	15.6%
	Regular	0	0.0%	4	18.2%	4	8.9%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Elaboración	Muy bajo	14	60.9%	12	54.5%	26	57.8%
	Bajo	9	39.1%	5	22.7%	14	31.1%
	Regular	0	0.0%	5	22.7%	5	11.1%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las aulas del 1 al 4 experimental se logró desarrollar la fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras manifestando sus ideas de forma clara por parte de los estudiantes, llegando a ser muy alta con 70.4%, 84.0%, 100.0% y 100.0% respectivamente (tabla 10).

Después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las aulas del 1 al 4 experimental se logró desarrollar la flexibilidad para proponer soluciones distintas, aceptando las opiniones de los demás por parte de los estudiantes en las actividades desarrolladas, llegando a ser muy alta con 96.3%, 88.0%, 100.0% y 95.8% respectivamente (tabla 10).

Después de la aplicación del programa de clases regular en las aulas 1 y 2 del grupo control no se logró desarrollar la originalidad para crear o construir objetos dando soluciones o presupuestas poco frecuentes por parte de los estudiantes en las actividades, manteniendo un nivel muy bajo con 91.3% y 59.1% respectivamente (tabla 10).

Después de la aplicación del programa de clases regular en las aulas 1 y 2 del grupo control no se logró desarrollar la elaboración de detalles artísticos por parte de los estudiantes en las actividades desarrolladas, manteniendo un nivel muy bajo con 60.9% y 54.5% respectivamente (tabla 10).

TABLA 8. NIVEL DE LA CREATIVIDAD DEL GRUPO CONTROL POR AULA

Variable	Categorías	Aula 1		Aula 2	
		n	%	n	%
Creatividad	Muy bajo	21	91.3%	13	59.1%
	Bajo	2	8.7%	4	18.2%
	Regular	0	0.0%	5	22.7%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

TABLA 9. PRUEBA DE HIPÓTESIS

		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Pretest – Postes	-3,887	,319	,032	-3,951	-3,822	-120,097	96	,000

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

En la prueba de hipótesis con un p<0,05 la hipótesis nula se rechaza, en consecuencia, se cumple la hipótesis de investigación: Un programa basado en el juego libre en los sectores desarrolla la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. Asimismo, se evidencia que no existen cambios en la creatividad del grupo control

V. DISCUSIÓN

Se concluye con un p<0,05 que un programa basado en el juego libre en los sectores desarrolla la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. Asimismo, se evidencia que no existen cambios en la creatividad del grupo control. Además, Lobatòn (2018), demostró la influencia del juego libre en sectores para mejorar la creatividad recomendando organizar e impulsar el juego libre en sectores en los educandos de 3, 4 y 5 años.

Así mismo, en el estudio realizado por Guevara (2019) confirma la relación del juego libre en sectores y el lenguaje oral de educandos de 5 años, siendo fundamental los indicadores de fluidez que permitió el trabajo colaborativo con los recursos para desarrollar la creatividad.

Por otro lado, el estudio realizado por Silva (2016) presenta los múltiples beneficios de la didáctica docente aplicando la estrategia del juego libre, asimismo recomendó la evaluación de la creatividad en los niños de 3 a 5 años. Otros estudios como el realizado por Anchirayco (2017) demostró que el factor creativo es sobresaliente en los estudiantes bajo las estrategias de juego libre en sectores, interactuando en aspectos sociales, motores y cognitivos.

Antes de la aplicación del programa de juego libre en sectores la creatividad de los educandos en las cuatro aulas experimentales y de las dos aulas del grupo control fue muy bajo, porque no presentaban fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras manifestando sus ideas de forma clara. Asimismo, la flexibilidad era baja porque no proponían soluciones distintas, ni aceptaban la opinión de sus compañeros.

Por otro lado, no sus creaciones no eran originales ni fuera de lo común al elaborar sus creaciones. Por otra parte, un estudio similar expone según Anchirayco (2017), que del total de estudiantes en cuanto a los componentes del juego libre, el componente creativo predomina en el 29,4%.

Además, en estudio realizado por Lobatòn (2018), demostró la influencia del juego libre en sectores para mejorar la creatividad en educandos, permitiendo a la presente investigación reafirma la hipótesis. Por otro lado Solis (2019) manifestó que existe relación entre juego libre en los sectores y la autonomía de niños y niñas de 3 años permitiendo desarrollar aspectos cognitivos y creativos mediante un programa de estrategias. El estudio de Garavito (2017), también evalúa la influencia de los valores morales en estudiantes de 5 años.

Se diseñó y aplico un programa basado en el juego libre en sectores en los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2018, con 10 talleres que incluyen resolución de problemas, trabajos corporativos y juegos de rol. Los

Talleres de trabajos individuales y en equipo, se realizarán poniendo en práctica la iniciativa, discusiones, y reflexiones, a fin de conseguir concientizar el desenvolvimiento personal, comunitario y hábitos propios. Finalmente, el docente estuvo observando constantemente para establecer las preocupaciones que se presentan en el momento del aprendizaje, en determinados puntos.

Asimismo, en estudios anteriores se evalúa los beneficios del juego libre uno de los casos de estudio fue de Silva (2016), donde los docentes consideran que el juego libre es beneficioso en un nivel moderado y recomendó que la Institución debe realizar investigaciones sobre el programa jugando en los sectores y el desarrollo integral de sus capacidades.

Asimismo, se tuvo en cuenta lo expuesto por Solis (2019), quien concluyó que, el juego libre en sectores se correlaciona de forma significativa con la autonomía de niños y niñas de 3 años y finalmente recomendó, tomar en cuenta las necesidades, intereses, gustos y particularidades del niño y niña previo a ejecutar el juego en sectores, porque todos los estudiantes son diferentes y tienen diversos ritmos de aprendizaje.

Después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las cuatro aulas experimentales se logró desarrollar la creatividad con la fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras manifestando sus ideas de forma clara, a flexibilidad para proponer soluciones distintas, aceptando las opiniones de los demás, la originalidad para crear o construir objetos dando soluciones o presupuestas poco frecuentes y la elaboración de detalles artísticos.

Sim embargo en el grupo control mantuvieron su bajo en todo el proceso. Caso similar se expone en el estudio de Guevara (2019), donde Rho de Spearman es 0.751 con un 95% de confianza existiendo una correlación positiva alta.

Finalmente, Maíz (2019), manifestó que las habilidades sociales se logran desarrollar aplicando el juego libre en los sectores.

VI. CONCLUSIONES

Con un p<0,05 que un programa basado en el juego libre en los sectores desarrolla la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. Asimismo, se evidencia que no existen cambios en la creatividad del grupo control

Antes de la aplicación del programa de juego libre en sectores la creatividad de los estudiantes en las cuatro aulas experimentales y de las dos aulas del grupo control fue muy bajo, porque no presentaban fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras manifestando sus ideas de forma clara. Asimismo, la flexibilidad era baja porque no proponían soluciones distintas, ni aceptaban la opinión de sus compañeros. Por otro lado, no sus creaciones no eran originales ni fuera de lo común al elaborar sus creaciones.

Se diseñó y aplico un programa basado en el juego libre en los sectores en los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2018, con 10 talleres que incluyen resolución de problemas, trabajos corporativos y juegos de rol. Los Talleres de trabajos individuales y en equipo, se realizarán poniendo en práctica la iniciativa, discusiones, y reflexiones, a fin de conseguir concientizar el desenvolvimiento personal, comunitario y hábitos propios. Finalmente, el docente estuvo observando constantemente para establecer las preocupaciones que se presentan en el momento del aprendizaje, en determinados puntos.

Después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las cuatro aulas experimentales se logró desarrollar la creatividad con la fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras manifestando sus ideas de forma clara, a flexibilidad para proponer soluciones distintas, aceptando las opiniones de los demás, la originalidad para crear o construir objetos dando soluciones o

presupuestas poco frecuentes y la elaboración de detalles artísticos. Sim embargo en el grupo control mantuvieron su bajo en todo el proceso.

VII. RECOMENDACIONES

Al MINEDU, capacitar en la aplicación de planes integrales orientados a la mejora de la creatividad, estableciendo objetivos comunes para la dirección los planes operativos de las instituciones educativas con indicadores que puedan medir el progreso de cada institución educativa a nivel nacional.

A UGEL Chiclayo, promover la creación de programa de innovación pedagógica en creatividad para la educación inicial dentro de los parámetros de evaluación y monitoreo educativo, además se requiere políticas de evaluación personalizada que permita la integración de recursos en las sesiones orientadas al desarrollo de la creatividad.

A la Institución Educativa promover la aplicación del programa de juegos libres en sectores dentro de los planes operativos del próximo año como parte del modelo educativo a monitorear, generando recursos didácticos y tecnológicos para cada sesión propuesta.

VIII. PROPUESTA

Descripción de la propuesta

La propuesta de los juegos libres para mejorar el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 051, San Gabriel – Pomalca, se desarrolla de la siguiente manera:

Establecimiento de Talleres

4.1.1 Taller “Creamos nuestras flores”

4.1.2 Taller “Construimos un jardín”

4.1.3 Taller “Realizamos un experimento con las hojas verdes”

4.1.4 Taller “Preparamos una faceta nutritiva con vegetales

4.1.5 Taller “Dramatizamos el cuento de la semilla dormilona”

4.1.6 Taller “Participamos en el baile de las frutas”

4.1.7 Taller “Creamos nuestras frutas con material reciclado”

4.1.8 Taller “Elaboramos animales del establo”

4.1.9 Taller “Creamos y dramatizamos el cuento de la familia conejín”

4.1.10 Taller “Modelamos animales de la granja”

Estructura y desarrollo de los talleres

Las actividades destinadas al desarrollo de los talleres, incluyen resolución de problemas, trabajos corporativos y juegos de rol. Los trabajos corporativos, son de naturaleza imprescindible para lograr en los niños la independencia y un liderazgo eficaz para trabajar en equipo, pues comúnmente tienen que ejecutar labores personales y en equipo a fin de optimizar las comunicaciones y alcanzar excelentes resultados como seres humanos

La fortaleza representada por las habilidades personales son una virtud imprescindible del ser humano y la programación de los talleres se ubican directamente en el área de comunicación humana, como el habla, señales, el lenguaje corporal, la atención y escucha activa. Los gestos y señales desarrollan un rol sustancial en el modo en que los niños reaccionan a las normas aplicadas en la operacionalidad de los trabajos en equipo y en la manera de interpretar la retroalimentación y de la forma en que un líder es percibido positivamente.

Los Talleres de trabajos individuales y en equipo, se realizarán poniendo en práctica la iniciativa, discusiones, y reflexiones, a fin de conseguir concientizar el desenvolvimiento personal, comunitario y hábitos propios.

El maestro causa y crea situaciones individuales y de trabajo en equipo, de comunicaciones de emocionales, para que se procese y se amplíe el aprendizaje; también es importante tener en consideración, que, durante la ejecución de los talleres, debe observar la capacidad de asimilación de los niños, pues las costumbres en el hogar, en su comunidad, sus formas de ver las cosas, sus ideas, y su manera de percibir la realidad, pueden contribuir en el método de enseñanza. El facilitador debe estar observando constantemente a sus alumnos y ver cuáles son las preocupaciones que se presentan en el momento del aprendizaje, pues algunos manifestarán su ignorancia en determinados puntos y la difícil condición para desarrollarse y adquirir nuevos conocimientos. Por lo tanto, el facilitador deberá tener presente lo siguiente:

a. Que, los asistentes al taller son niños de 5 años de edad de la IEI N° 051-San Gabriel – Pomalca

b. Las particularidades de la esencia cognitiva por tratar: los objetivos, los temas a tratar y las propiedades de los talleres.

c. Las tipologías de las interacciones entre niños mediante los juegos libres en el contenido del aprendizaje, dinámica del grupo, los datos que fluyan de la

discusión grupal, el comentario de las soluciones grupales. Además, brindar asistencia técnica, animarlos, estimulando la crítica constructiva y la reflexión.

El rol que cumplen los niños es: Participa haciendo, recapacita mediante el estímulo personal y de la experiencia ajena, e interactúa con los otros participantes.

REFERENCIAS

ABC Educación. (29 de noviembre de 2016). El juego como herramienta pedagógica: un instrumento más en las aulas. *ABC Educación*.

Aparecidas, N. (2001). *Evaluación psocopedagógica de 0 a 6 años.* NARCEA. ISBN: 8427713460

Behr, K., Rodger, & Mickan. (2013). Aggressive interactions during free-play at preschool of children with and without developmental coordination disorder. [Interacciones agresivas durante el juego libre en el preescolar de niños con y sin trastorno del desarrollo de la coordinación.]. *Research in Developmental Disabilities, 34*(9). doi:https://doi.org/10.1016/j.ridd.2013.05.033

Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3 ed.). Colombia: Pearson Educación. ISBN: 978-958-699-128-5

Biffi, A., & Sáez, J. (2018). *Aprendizaje basado en proyectos teatro musical como globalizador.* PROCOMPAL. ISBN: 978-84-9881-580-1

Bolaños, G. (2006). *Educación por medio del movimiento y expresión corporal.* Costa Rica: EUED. ISBN: 9977-64-277-X

Buonincontro, J., Perignat, E., & Hass, R. (2020). Conflicted epistemic beliefs about teaching for creativity. [Conflicto de creencias epistémicas sobre la enseñanza para la creatividad]. *Thinking Skills and Creativity, 36*(1). doi:https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100651

Cánepa, B., & Evans, D. (2015). *Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel.* (Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú, San Miguel-Lima).

Cano, Á., & Pérez, C. (2003). *Canon, literatura infantil y juvenil y otras literaturas.* Castilla: Estudios. ISBN: 84-8427-257-5

Carmona, O. (26 de octubre de 2017). La creatividad, la capacidad de resolver problemas que debes fomentar en tus hijos. *El País*.

Casanova, P., Feito, J., Serrano, R., Cañas, R., & Durán, F. (2012). *Temario Técnico en Educación Infantil.* España: Paraninfo. ISBN: 978-84-9732-955-2

Chachi, Z., & Chavez, G. (2018). *Relación entre el estado nutricional y el desarrollo psicomotor en preescolares de la Institución Educativa Integrada n° 320 Señor de los Milagros, Rímac.* (Tesis de pregrado, Universidad Privada Norbert Wiener, Lima).

Chacón, S., & Pissani, L. (2017). *Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial.* (Tesis de pregrado, Universidad Nacional Perdo Ruiz Gallo, Perú).

ChengChien, Y., Liu, M.-C., & Wu, T.-T. (2020). Discussion-record-based prediction model for creativity education using clustering methods. [Modelo de predicción basado en el debate para la educación creativa utilizando métodos de agrupación]. *Thinking Skills and Creativity, 36*(1). doi:https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100650

Clavo, M., & Diaz, B. (2018). *Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación inicial.* (Tesis de pregrado, Universidad Católica de Trujillo, Perú).

Coll, F. (2006). *Arterapia. Dinámicas entre creación y procesos terapéuticos.* España: Editorial EDITUM. ISBN: 84-8371-624-0

Consuegra, N. (2010). *Diccionario de Psicología.* Bogotá: Ecoe. ISBN: 978-958-648-650-7

Cuba, N., & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P de la localidad de Santa Clara.* (Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación, Lima-Perú).

Cueto, S., Espinosa, G., Rodríguez, Y., & Silva, G. (2004). *Educación, procesos pedagógicos y equidad.* Lima: Grade. ISBN: 9972-615-35-9

De La Garza, G. (1971). *El juego* (Vol. 81). Noveduc. doi:ISSN: 0329-7853

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología.* España: Paraninfo. ISBN: 978-84-9732-821-0

Delpech, L., Lelièvre, M., & Sudres, J.-L. (2020). Creativity assessment: A French translation and validation of the Epstein Creativity Competencies Inventory for Individual. [evaluación de la creatividad: una traducción al francés y validación del Inventario de competencias de creatividad de Epstein para individuos]. *L'Évolution Psychiatrique*. doi:https://doi.org/10.1016/j.evopsy.2019.12.002

El Regional Piura. (19 de julio de 2018). UGEL Sechura organiza I Concurso de Buenas Prácticas Docentes. *El Regional Piura*.

El Sol de Hidalgo. (9 de agosto de 2018). Juego estimula comunicación y creatividad: especialista. *El Sol de Hidalgo*. Recuperado de https://www.elsoldehidalgo.com.mx/local/juego-estimula-comunicacion-y-creatividad-especialista

Estela, J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución Educativa 401 Frutillo Bajo - Bambamarca.* (Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Bambamarca).

Farkas, C., Del Real, T., Strasser, K., Álvarez, C., Santelices, M., & Sieverson, C. (2018). Maternal mental state language during storytelling versus free-play contexts and its relation to child language and socioemotional outcomes at 12 and 30 months of age.[Lenguaje del estado mental materno durante la narración versus contextos de juego libre y su relación con el lenguaje infantil y los resultados socioemocionales a los 12 y 30 meses de edad]. *Cognitive Development, 47*. doi:https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2018.06.009

Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucia. (2010). La estimulacion educatica. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*(11), 1-10. doi:ISNN: 1989-4023

Ferland, F. (2005). *Jugamos? El juego con niñas y niños de 0 a 6 años.* Editorial Narcea Ediciones. ISBN: 9788427714632

Fleury, S., Agnés , A., Vanukuru, R., Goumillout , E., Delcombel, N., & Richir, S. (2020). Studying the Effects of Visual Movement on Creativity [Estudiar los efectos del movimiento visual en la creatividad]. *Thinking Skills and Creativity*. doi:https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100661

Francis, G., Farr, W., Mareva, S., & Gibson, J. (2019). Do Tangible User Interfaces promote social behaviour during free play? A comparison of autistic and typically-developing children playing with passive and digital construction toys. [¿Las interfaces de usuario tangibles promueven el comportamiento social durante el juego libre? Una comparación de niños autistas y de desarrollo típico que juegan con juguetes de construcción pasivos y digitales]. *Research in Autism Spectrum Disorders, 2019*. doi:https://doi.org/10.1016/j.rasd.2018.08.005

Frank, M., Flynn, A., Farnell, G., & Barklry, J. (2018). The differences in physical activity levels in preschool children during free play recess and structured play recess. [Las diferencias en los niveles de actividad física en niños en edad preescolar durante el recreo libre y el recreo estructurado]. *Journal of Exercise Science & Fitness, 16*(1). doi:https://doi.org/10.1016/j.jesf.2018.03.001

Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo.* Sevilla, España: Universidad Pablo de Olavide.

Ganem, P. (2004). *Escuelas que matan I. Las partes enfermas de las instituciones educativas.* México: Limusa. ISBN: 968-18-6499-9

Garaigordobil, M. (2005). *De intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia.* España: Ministerio de Educación y Ciencia. ISBN: 9788436939392

García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología.* Editex. ISBN: 9788497713030

Gómez, E. (2011). *El juego como base del desarrollo infantil: propuesta de taller de verano para niños y niñas en edad preescolar.* (Tesis de pregrado,

Universidad Pedagógica Naccional, México). Recuperado de http://200.23.113.51/pdf/27555.pdf

Guía Infantil. (14 de septiembre de 2016). *El desarrollo de la creatividad de los niños*.

Harris, D. (2003). *Análisis químico cuantitativo.* Barcelona, España: Editorial Reverte, SA.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación.* México: Mcgraw-Hill/Interamericana Editores, S.A.

Hurtado, J. (2010). *Metodología de la investigación guía para la comprensión holística de la ciencia* (4 ed.). Caracas: Quiros Ediciones.

Isla, R. (15 de julio de 2015). Índice Global de Creatividad 2015: ¿Qué puesto ocupa el Perú? *El Comercio*.

Josefsson, I., & Blomberg, A. (2020). Turning to the dark side: Challenging the hegemonic positivity of the creativity discourse. [Pasando al lado oscuro: desafiando la positividad hegemónica del discurso de la creatividad]. *Scandinavian Journal of Management, 36*(1). doi:https://doi.org/10.1016/j.scaman.2019.101088

Kontos, S. (1999). Preschool teachers' talk, roles, and activity settings during free play. [Configuración de charlas, roles y actividades de los maestros de preescolar durante el juego libre]. *Early Childhood Research Quarterly, 14*(3). doi:https://doi.org/10.1016/S0885-2006(99)00016-2

Landazabal, M. (2003). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia.* CIDE. ISBN: 84-369-3939-5

Lassig, C. (2020). A typology of student creativity: creative personal expression, boundary pushing and task achievement. [Una tipología de creatividad estudiantil: expresión personal creativa, empuje de límites y logro de tareas]. *Thinking Skills and Creativity*. doi:https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100654

Lerma, A. (2010). *Desarrollo de nuevos productos. Una visión integral.* México: Cengage Learning Editores. ISBN: 9786074813203

Limañana, R., & Hernández, D. (2010). *Teorías implícitas de la creatividad y formación docente.* (Tesis de postgrado, Universidad de Murcia, Murcia-España).

López, L., & Fernández, A. (2018). Creatividad en la infancia temprana. Análisis cualitativo en un contexto educativo. *REIDOCREA, 7*(4), pp. 43-54.

Lopez, V., & Llamas, F. (2016). Neuropsicología del proceso creativo. Un enfoque educativo. *Revista Complutense de Educación, 29*(1), pp. 113- 127. doi:https://doi.org/10.5209/RCED.52103

Lowen, A. (2010). *La experiencia del placer.* Grupo Planeta. ISBN: 8449323908, 9788449323904

MacAleer, J., Bowler, J., Bowler, M., & Schoemann, A. (2020). Implicit and explicit creativity: Further evidence of the integrative model. [Creatividad implícita y explícita: evidencia adicional del modelo integrador]. *Personality and Individual Differences, 154*(1). doi:https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.109643

Madi, I. (2012). *La creatividad y el niño.* EE.UU: Copyright. ISBN: 978-1-4633-3149-8

Medina, M. (2014). *Los rincones de juego - trabajo y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños de inicial II en los centros educativos interculturales bilingues "Amawta Wasi", "Waka Kuska" de las comunidades de Vinoyacu Alto y ciudadela de la parroquia de San.* (Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Loja, Loja- Ecuador).

Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, 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), pp. 1-29. doi:doi:10.15366/reice2017.15.2

Mendoza, R. (2016). Taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores para desarrollar habilidades de interacción social. *UCV-HACER: Revista de Investigación y Cultura, 5*(1), 44-49. doi:e-ISSN: 2414-8695

Merchan, G., & Navarro, E. (2015). *Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años.* (Tesis de pregrado, Universidad Restatal del Milagro, Ecuador).

Ministerio de Educación. (2010). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años.* Lima-Perú.

Mir, V., Corominas, D., & Gómez, M. (1997). *Juegos de fantasía en los parques infantiles para niños y niñas a partir de los 2 años.* Madrid: Narcea, S.A. ISBN: 8427712030

Mode, E. (2005). *Elementos de probabilidad y estadística.* Barcelona, España: Editorial Reverté. ISBN: 84-291-5092-7

Moreno, J. (2002). *Evolución del juego a lo largo del ciclo vital.* España: Ediciones Aljibe. ISBN: 84-9700-095-1

Morrison, G. (2005). *Educación infantil* (9 ed.). Madrid: Editorial Pearson Education. ISBN: 9788420539034

Mullen, M., Snidman, N., & Kagan, J. (1993). Brief report free-play behavior in inhibited and uninhibited children. [Breve informe sobre el comportamiento del juego libre en niños inhibidos y no inhibidos]. *Infant Behavior and Development, 6*(3). doi:https://doi.org/10.1016/0163-6383(93)80043-8

Nauca, D. (2016). *Estrategias didácticas utilizadas por las docentes de educación inicial de las instituciones educativas particulares comprendidas en el distrito de Lambayeque, provincia de Lambayeque, región de Lambayeque durante el año académico 2016.* (Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Chimbote-Perú).

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar.* España: INDE. ISBN: 84-9729-018-6

Oates, J. (1998). Risk factors for infant attrition and low engagement in experiments and free-play. [Factores de riesgo para el desgaste infantil y baja participación en experimentos y juego libre]. *Infant Behavior and Development, 21*(4). doi:https://doi.org/10.1016/S0163-6383(98)90029-7

Obradors, M. (2007). *Creatividad y generación de ideas. Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad.* Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona. ISBN: 9788437064604

Observatori de Bioètica i Dret. (1979). *El Informe Belmont.* Barcelona, España: Universidad de Barcelona.

Omeñaca, R., & Ruiz, J. (2005). *Juegos Operativos y educación física.* Barcelona: PAIDOTRIBO. ISBN: 84-8019-433-2

Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos* (1 ed.). España: Inde Publicaciones . ISBN: 84-9729-048-8

Ortiz, A. (2007). *Educación Infantil.* Lima: Litoral. ISBN: 9589897045

Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar.* (Tesis de postgrado, Universidad del Tolima, Ibague-Colombia).

Otero, R. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349 Palao.* (Tesis postgrado, Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima-Perú).

Palma, O., Lavadie, M., Paredes, C., Seguel, H., & Uribe, K. (2012). Estudio descriptivo de forma y funcion del juego libre del niño(a) en etapa. *Revista Chilena de Terapia Ocupacional, 12*(2).

Paredes, J. (2017). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica.* Sevilla, España: Wanceulen Editorial. ISBN: 9788495883933

Parra, M. (2016). *La creatividad en la educación infantil de las instituciones educativas públicas y privadas.* (Tesis de postgrado, Universidad de Granada, Granada-España).

Poppenk, J. (2020). Multimodal brain data and core dimensions of creativity. [Datos cerebrales multimodales y dimensiones centrales de la creatividad]. *Data in Brief, 29*(1). doi:https://doi.org/10.1016/j.dib.2020.105176

Pupiales, A., & Terán, B. (2013). *Estudio de las técnicas grafoplásticas por parte de las promotoras para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 5*

años de los centros integrados del buen vivir de la ciudad de Atuntaqui en el año lectivo 2011- 2012"Propuesta alternativa. (Tesis de pregrado, Universidad Tecnica del Norte, Ecuador).

Regier, P., & Savic, M. (2020). How teaching to foster mathematical creativity may impact student self-efficacy for proving. [Cómo enseñar a fomentar la creatividad matemática puede afectar la autoeficacia de los estudiantes para demostrar]. *The Journal of Mathematical Behavior, 57*(1). doi:https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2019.100720

Requena, M. (2003). *Metodología del Juego.* Ministerio de educación, cultura y deporte. ISBN: 84-369-3742-2

Salazar, J. (2017). *Programa de Juego Libre y el control de la agresividad en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 185 de Huaycán - Ate - Vidarte.* (Tesis de Postgrado, Universidad Nacional de Educación, Lima-Perú).

Sampedro, A., & Peña, J. (2019). Executive functions mediate the association between bilingualism and creativity in preadolescents. [Las funciones ejecutivas median la asociación entre bilingüismo y creatividad en preadolescentes]. *Thinking Skills and Creativity*(34). doi:https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100605

Santín, L. (2004). *Cómo educar a sus hijos con disciplina.* Editorial Selector. ISBN: 9789706437464

Sepúlveda, P. (19 de marzo de 2018). ¿Por qué los niños ya no juegan en el colegio? *La Tercera*.

Sharp MD, J., Maguire MD, J., MSc, MSc, S., MD, K., PhD, . . . MSc. (2018). Temperament Is Associated With Outdoor Free Play in Young Children: A TARGet Kids! Study. [El temperamento está asociado con el juego libre al aire libre en niños pequeños: ¡OBJETIVO para los niños! Estudiar]. *Academic Pediatrics, 18*(4). doi:https://doi.org/10.1016/j.acap.2017.08.006

Si, S., Su, Y., Zhang, S., & Zhang, J. (2020). Genetic susceptibility to parenting style: DRD2 and COMT influence creativity. [Susceptibilidad genética al estilo

parental: DRD2 y COMT influyen en la creatividad]. *NeuroImage, 213*(1). doi:https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2020.116681

Silva, M. (2016). *Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial N° 70 María Montessori, Ventanilla, 2016.* (Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo, Lima-Perú).

Stassen, K. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia.* España: panamericana. ISBN: 8498350522

Swift, S. (2003). *Desarrollo de la creatividad en el aula de Educación Primaria a través del un proyecto artístico multidiciplinar.* Madrid: UNIR.

Tamayo, M. (2004). *Diccionario de la investigación científica* (2 ed.). México: Limusa. ISBN: 968-18-6510-3

Ten, W., ChihTseng, C., Chiang, Y.-S., Wu, C.-L., & Chen, H.-C. (2020). Creativity in children with ADHD: Effects of medication and comparisons with normal peers. [Creatividad en niños con TDAH: efectos de la medicación y comparaciones con pares normales]. *Psychiatry Research*. doi:https://doi.org/10.1016/j.psychres.2019.112680

Tubb, A., Cropley, D., Marrone, R., Patson, T., & Kaufman, J. (2020). The development of mathematical creativity across high school: Increasing, decreasing, or both? [El desarrollo de la creatividad matemática en la escuela secundaria: ¿aumenta, disminuye o ambos?]. *Thinking Skills and Creativity, 35*(1). doi:https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100634

UNESCO. (2017). *Ciudades creativas.* Santiago: Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe. Recuperado de http://www.unesco.org/new/es/santiago/culture/creative-cities/

Vázquez, J. (2011). *La creatividad y la intervención en educación infantil.* ISBN: 978-84-614-7620-6

Veitch, J., Bagley, S., Ball, K., & Salmon, J. (2006). Where do children usually play? A qualitative study of parents' perceptions of influences on children's active free-play. [¿Dónde suelen jugar los niños? Un estudio cualitativo de las percepciones de los padres sobre las influencias en el juego libre activo de

los niños]. *Health & Place, 12*(4). doi:https://doi.org/10.1016/j.healthplace.2005.02.009

Veitch, Salmon, Ball, & Bagley. (2005). 245 Where do children usually play? A qualitative study of parents' perceptions of influences on children's active free-play. [245 ¿Dónde suelen jugar los niños? Un estudio cualitativo de las percepciones de los padres sobre las influencias en el juego libre activo de los niños]. *Journal of Science and Medicine in Sport, 8*(1). doi:https://doi.org/10.1016/S1440-2440(17)30741-7

Venegas, F. (2013). *El juego infantil y su metodología.* IC Editorial. ISBN: 9788483648247

Vera , J. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educación inicial el clavelito, año lectivo 2016 - 2017.* (Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca-Ecuador).

Watchman , T., & Cavaliere, N. (2017). Times have changed: Parent perspectives on children's free play and sport. [Los tiempos han cambiado: las perspectivas de los padres sobre el juego libre y el deporte de los niños]. *Psychology of Sport and Exercise*(32). doi:https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2017.06.008

Whitebread, D. (2017). Free play and children's mental health. [juego libre y salud mental infantil]. *The Lancet Child & Adolescent Health, 1*(3). doi:https://doi.org/10.1016/S2352-4642(17)30092-5

Willén, P., & Cromdal, J. (2009). When education seeps into 'free play': How preschool children accomplish multilingual education. [Cuando la educación se infiltra en el "juego libre": cómo los niños en edad preescolar logran la educación multilingüe]. *Journal of Pragmatics, 41*(8). doi:https://doi.org/10.1016/j.pragma.2007.06.006

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de operalización de variables.

Variable independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
PROGRAMA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Es una actividad pedagógica que tiene un propósito de aprendizaje y es permanente porque se realiza todos los días. El juego libre en su mayor parte continúa durante una hora y se realiza constantemente en una sala de estudio, o afuera, en el patio con un enfoque instructivo. (Otero, 2015).	Es una actividad pedagógica que tiene un propósito de aprendizaje y es permanente porque se realiza todos los días en la de la I.E N° 051 San Gabriel, Pomalca basado en el juego libre en su mayor parte durante una hora (Otero, 2015).	Planificación	Enfatizar la planificación Reconocer los objetivos de la planificación Realizar juego libre Participación del educando en la planificación Educar en la planificación de actividades	Ordinal
			Organización.	Organizar los juegos libres Organizar equipos Organizar las normas de convivencia Organizar las estrategias de innovación para el juego libre	Ordinal
			Desarrollo	Desarrollar el juego autónomo Motivar la negociación de materiales o juguetes Promover la imaginación y creatividad Promover la educación en valores Realizar la meta cognición de sus aprendizajes Fomentar la empatía y tolerancia. Propiciar el entorno lúdico Proporcionar estrategias de resolución de problemas	Ordinal
			Orden	Motivar el cumplimiento de las responsabilidades	Ordinal
			Socialización	Promover la socialización Motivar la interacción inter-grupos Promover la solidaridad	Ordinal

			Representación	Potenciar la imaginación Fomentar la representación gráfica o dramática.	Ordinal
			Representación	**Potenciar la imaginación** **Fomentar la representación gráfica o dramática**.	Ordinal

Variable dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala y valores
CREATIVIDAD	Está relacionada con la reproducción de ideas que sean acertadamente nuevas, apropiadas y de alta calidad (Guía Infantil, 2016, Santín, 2004).	Está relacionada con la reproducción de ideas de los estudiantes que sean acertadamente nuevas, apropiadas y de alta calidad en la de la I.E N° 051 San Gabriel, Pomalca o (Guía Infantil, 2016, Santín, 2004).	Fluidez	Proponer nuevas ideas al jugar en sectores distintos. Dar soluciones a problemas al jugar en sectores Manifestar respuestas e ideas de manera clara	Ordinal
			Flexibilidad	Proponer alternativas de solución ante los problemas. Cambiar la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en sectores. Proponer distintas ideas sin mostrar rigidez al jugar en los sectores	Ordinal
			Originalidad	Elaborar nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores. Construir objetos novedosos a partir de objetos comunes/ no estructurados. Pensar en soluciones poco frecuentes, pero pertinentes a una situación.	Ordinal

	Elaboración	Añadir detalles en sus creaciones	Ordinal

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos.

PRE Y POST TEST-CREATIVIDAD

Nombres y Apellidos: …… **Fecha:**……

Instrucciones: A continuación, se te presenta una ficha de observación léalo con mucha atención y marque con una “X” de acuerdo a los criterios.

Criterios				
Definitivamente No (1)	Posiblemente No (2)	Indiferente (3)	Posiblemente Si (4)	Definitivamente Si (5)

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS				
			1	2	3	4	5
FLUIDEZ	Proponer ideas nuevas al jugar en los distintos sectores	Expresa fácilmente sus ideas nuevas a los demás					
		Toma iniciativa al jugar en los distintos sectores					
	Dar soluciones a sus problemas planteados al jugar en los sectores.	Actúa con autonomía y toma decisiones responsables al jugar en los sectores.					
	Manifestar ideas y respuestas de manera clara.	Expresa su opinión demostrando seguridad					

		Responde con fluidez las preguntas planteadas.					
FLEXIBILIDAD	Proponer alternativas de solución ante los problemas que se le presenta.	Argumenta sus opiniones en momentos de desacuerdo.					
		Escuchan las opiniones de los demás.					
	Cambiar la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en los distintos sectores.	Acepta las opiniones de sus compañeros al jugar en los distintos sectores					
		Concerta con sus pares las diversas opiniones					
	Proponer distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores	Participa con entusiasmo al jugar en los sectores.					
		Organiza en todos los sectores participando armoniosamente					
DIMENSIONES	**INDICADORES**	**ÍTEMS**	**CRITERIOS**				
			1	**2**	**3**	**4**	**5**
ORIGINALIDAD	Elaborar nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.	Arma piezas al jugar en el sector de construcción.					
		Realiza trazos creando algo nuevo mediante el dibujo y pintura					
	Pensar en soluciones o respuestas poco frecuentes, pero pertinentes a una situación planteada.	Plantea soluciones novedosas para dar respuestas a situaciones que se suscitan en el juego de los sectores.					

		Da alternativas novedosas de juego					
	Construir objetos novedosos a partir de objetos comunes/ no estructurados.	Crea juguetes utilizando diversos materiales.					
		Transforma material reciclado en algo nuevo.					
ELABORACIÓN	Añadir detalles en sus creaciones	Crea algo nuevo utilizando diferentes lenguajes artísticos					

FUENTE: La autora.

Entrevista sobre el juego libre en los sectores en los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca - 2019

¿En la institución educativa es importante planificar con los niños el juego libre en los sectores?

¿En la institución educativa se conoce el objetivo de planificar el juego libre en los sectores?

¿En la institución educativa los estudiantes deben jugar libremente sectores?

¿Está a favor o en contra de que los niños participen en la planificación de sus juegos libres en los sectores?

¿En la institución educativa se permites que los niños planifiquen en que sector desean jugar?

¿En la institución educativa se organiza los juegos libres en los sectores a su manera?

¿En la institución educativa se organiza a los niños en grupos e invita que se ubiquen en el sector de su preferencia?

¿En la institución educativa se organiza a los niños para que establezcan sus normas de convivencia para jugar en los sectores?

¿En la institución educativa se organiza e implementa estrategias de innovación para el juego libre en los sectores?

¿En la institución educativa se desarrolla en los niños el juego autónomo?

¿En la institución educativa se motiva a los niños para que realicen negociaciones respecto a los materiales y juguetes que usaran y los roles a representar?

¿En la institución educativa la intervención que realizas promueve que los niños desarrollen su imaginación y creatividad?

¿En la institución educativa se inculca valores a través del juego libre en los sectores?

¿En la institución educativa se realiza la meta cognición de sus aprendizajes del juego libre en los sectores?

¿En la institución educativa se favorece la empatía y la tolerancia entre niños?

¿En la institución educativa se propicia un entorno lúdico para la creación de representaciones mentales y el desarrollo de la creatividad?

¿En la institución educativa se proporciona estrategias que ayuden a la resolución de problemas en el juego libre en los sectores?

¿En la institución educativa se anuncia el cierre del juego con 10 minutos de anticipación para que cada niño cumpla con sus responsabilidades?

¿En la institución educativa se invita a los niños a socializar en el juego?

¿En la institución educativa se despierta el interés de los niños de interactuar con niños de su grupo y de otros grupos?

¿En la institución educativa se promuevo la solidaridad en el juego libre en los sectores?

¿En la institución educativa se potencia la imaginación de los niños en el juego libre en los sectores?

¿En la institución educativa se invita a los niños a representar lo que jugaron a través de los lenguajes artísticos como pintura, dibujo y modelado?

Anexo 3: Población y muestra

Al ser la población demasiado pequeña y a disposición del investigador se tomó como muestra censal a todos los involucrados:

EXPERIMENTAL	
Aula 1	27
Aula 2	25
Aula 3	23
Aula 4	22
CONTROL	
Los solidarios	23
Los amigos	22
TOTAL	142

Anexo 4: Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	30	100.0
	Excluido	0	0.0
	Total	30	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.819	18

Anexo 5: Validación de los expertos

Experto 1.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a) (ita):

.....Juan Omar Aguinaga Pérez.....

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo la estudiante BERTHA CECILIA GUEVARA VALLE, requiero validar los instrumentos con los cuales se recoge la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Doctora.

El título de nuestra investigación es:

PROGRAMA BASADO EN JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES, PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 051 – SAN GABRIEL – POMALCA 2018 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo 1: Carta de presentación
2. Anexo 2: Matriz de Operacionalización
3. Anexo 3: Definiciones conceptuales de las variables
4. Anexo 4: Certificado de validez de contenido de los instrumentos

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Firma

Apellidos y nombre:

D.N.I. 16656105

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: CREATIVIDAD

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Fluidez	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1	Expresa fácilmente sus ideas nuevas a los demás	✓		✓		✓		
2	Toma iniciativa al jugar en los distintos sectores	✓		✓		✓		
3	Actúa con autonomía y toma decisiones responsables al jugar en los sectores	✓		✓		✓		
4	Expresa su opinión demostrando seguridad	✓		✓		✓		
5	Responde con fluidez las preguntas planteadas	✓		✓		✓		
6						✓		
	DIMENSIÓN 2: Flexibilidad	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
7	Argumenta sus opiniones en momentos de desacuerdo	✓		✓		✓		
8	Escuchan las opiniones de los demás	✓		✓		✓		
9	Acepta las opiniones de sus compañeros al jugar en los distintos sectores	✓		✓		✓		
10	Concerta con sus pares las diversas opiniones	✓		✓		✓		
11	Participa con entusiasmo al jugar en los sectores	✓		✓		✓		
12	Organiza en todos los sectores participando armoniosamente.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: Originalidad	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
13	Arma piezas al jugar en el sector de construcción	✓		✓				
14	Realiza trazos creando algo nuevo mediante el dibujo y pintura.	✓		✓		✓		
15	Plantea soluciones novedosas para dar respuestas a situaciones que se sucinta en el juego de los sectores	✓		✓		✓		
16	Da alternativas novedosas de juego	✓		✓		✓		
17	Crea juguetes utilizando diversos materiales	✓		✓		✓		
18	Transforma material reciclado en algo nuevo	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: Elaboracion	✓		✓		✓		

	Crea algo nuevo utilizando diferentes lenguajes artisticos.	✓						

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ ]** **Aplicable después de corregir [ ]** **No aplicable [ ]**

12 de 09 del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador: AGUINAGA PÉREZ Juan Omar **DNI:** 16564557

Especialidad del evaluador: DOCTOR EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Dr. Juan Omar Aguinaga Pérez
DIRECTOR

[1] **Pertinencia:** El item corresponde al concepto teórico formulado.
[2] **Relevancia:** El item es apropiado para representar al componente o dimensión especifica del constructo
[3] **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del item, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

ANEXO 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Planificación	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Es importante planificar con los niños el juego libre en los sectores	✓		✓		✓		
2	Conoce el objetivo de planificar el juego libre en los sectores	✓		✓		✓		
3	En los estudiantes deben jugar libremente sectores	✓						
4	Estas a favor o en contra de que los niños participen en la planificación de sus juegos libres en los sectores	✓		✓		✓		
5	Permites que los niños planifiquen en que sector desean jugar	✓		✓		✓		
6								
	DIMENSIÓN 2: Organización	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Organiza los juegos libres en los sectores a su manera	✓		✓		✓		

8	Organiza a los niños en grupos e invita que se ubiquen en el sector de su preferencia	✓		✓		✓		
9	Organiza a los niños para que establezcan sus normas de convivencia para jugar en los sectores Organiza e implementa estrategias de innovación para el juego libre en los sectores	✓		✓		✓		
10								
11								
12								
	DIMENSIÓN 3: Desarrollo	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Desarrolla en los niños el juego autónomo	✓		✓				
14	Motiva a los niños para que realicen negociaciones respecto a los materiales y juguetes que usaran y los roles a representar	✓		✓				
15	La intervención que realizas promueven que los niños desarrollen su imaginación y creatividad	✓		✓		✓		
17	Inculca valores a través del juego libre en los sectores							
	Realiza la meta cognición de sus aprendizajes del juego libre en los sectores	✓		✓		✓		
	Favorece la empatía y la tolerancia entre niños	✓		✓		✓		
	Propicia un entorno lúdico para la creación de representaciones mentales y el desarrollo de la creatividad	✓		✓		✓		
	Proporciona estrategias que ayuden a la resolución de problemas en el juego libre en los sectores	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: Orden							
	Anuncia el cierre del juego con 10 minutos de anticipación para que cada niño cumpla con sus responsabilidades	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 5: Socialización							
	Invita a los niños a socializar a qué jugaron	✓		✓		✓		
	Despierto el interés de los niños de interactuar con niños de su grupo y de otros grupos	✓		✓		✓		
	Promuevo la solidaridad en el juego libre en los sectores.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 6: Socialización							
	Potencia la imaginación de los niños en el juego libre en los sectores	✓		✓		✓		

	Invita a los niños a representar lo que jugaron a través de los lenguajes artísticos como pintura, dibujo y modelado	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ ]** **Aplicable después de corregir [ ]** **No aplicable [ ]**

12 de 9 del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador: AGUINAGA PÉREZ Juan Omar **DNI:** 16564557

Especialidad del evaluador: DOCTOR EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Dr. Juan Omar Aguinaga Pérez
DIRECTOR

Firma

[1] **Pertinencia:** El item corresponde al concepto teórico formulado.
[2] **Relevancia:** El item es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
[3] **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del item, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los items planteados son suficientes para medir la dimensión

Experto 2

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a) (ita):

.....Emma Gladis Perez de Armas.....

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo la estudiante BERTHA CECILIA GUEVARA VALLE, requiero validar los instrumentos con los cuales se recoge la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Doctora.

El título de nuestra investigación es:

PROGRAMA BASADO EN JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES, PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 051 – SAN GABRIEL – POMALCA 2018 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo 1: Carta de presentación
2. Anexo 2: Matriz de Operacionalización
3. Anexo 3: Definiciones conceptuales de las variables
4. Anexo 4: Certificado de validez de contenido de los instrumentos

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Firma

Apellidos y nombre:

D.N.I. 16656105

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: CREATIVIDAD

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Fluidez	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Expresa fácilmente sus ideas nuevas a los demás	✓		✓		✓		
2	Toma iniciativa al jugar en los distintos sectores	✓		✓		✓		
3	Actúa con autonomía y toma decisiones responsables al jugar en los sectores	✓		✓		✓		
4	Expresa su opinión demostrando seguridad	✓		✓		✓		
5	Responde con fluidez las preguntas planteadas	✓		✓		✓		
6								
	DIMENSIÓN 2: Flexibilidad	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Argumenta sus opiniones en momentos de desacuerdo	✓		✓		✓		
8	Escuchan las opiniones de los demás	✓		✓		✓		
9	Acepta las opiniones de sus compañeros al jugar en los distintos sectores	✓		✓		✓		
10	Concerta con sus pares las diversas opiniones	✓		✓		✓		
11	Participa con entusiasmo al jugar en los sectores	✓		✓		✓		
12	Organiza en todos los sectores participando armoniosamente.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: Originalidad	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Arma piezas al jugar en el sector de construcción	✓		✓		✓		
14	Realiza trazos creando algo nuevo mediante el dibujo y pintura.	✓		✓		✓		
15	Plantea soluciones novedosas para dar respuestas a situaciones que se sucinta en el juego de los sectores	✓		✓		✓		
16	Da alternativas novedosas de juego	✓		✓		✓		
17	Crea juguetes utilizando diversos materiales	✓		✓		✓		
18	Transforma material reciclado en algo nuevo	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: Elaboracion							

	Crea algo nuevo utilizando diferentes lenguajes artísticos.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Apto para ser aplicado.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [ ] **No aplicable** [ ]

17 de Octubre del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador: Pérez de Armas, Emma Gladys **DNI:** 17628794

Especialidad del evaluador: Dra. en Administración de la Educación

Firma

[1] **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
[2] **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
[3] **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

ANEXO 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Planificación	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Es importante planificar con los niños el juego libre en los sectores	X		X		X		
2	Conoce el objetivo de planificar el juego libre en los sectores	X		X		X		
3	Ea los estudiantes deben jugar libremente sectores							
4	Estas a favor o en contra de que los niños participen en la planificación de sus juegos libres en los sectores	X		X		X		
5	Permites que los niños planifiquen en que sector desean jugar	X		X		X		
6								
	DIMENSIÓN 2: Organización	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Organiza los juegos libres en los sectores a su manera	X		X		X		

8	Organiza a los niños en grupos e invita que se ubiquen en el sector de su preferencia	X		X				
9	Organiza a los niños para que establezcan sus normas de convivencia para jugar en los sectores Organiza e implementa estrategias de innovación para el juego libre en los sectores	X		X				
10								
11								
12								
	DIMENSIÓN 3: Desarrollo	**Si**	**No**	**Si**	**No**	**Si**	**No**	
13	Desarrolla en los niños el juego autónomo	X		X		X		
14	Motiva a los niños para que realicen negociaciones respecto a los materiales y juguetes que usaran y los roles a representar	X		X		X		
15	La intervención que realizas promueven que los niños desarrollen su imaginación y creatividad	X		X		X		
17	Inculca valores a través del juego libre en los sectores	X		X		X		
	Realiza la meta cognición de sus aprendizajes del juego libre en los sectores	X		X		X		
	Favorece la empatía y la tolerancia entre niños	X		X		X		
	Propicia un entorno lúdico para la creación de representaciones mentales y el desarrollo de la creatividad	X		X		X		
	Proporciona estrategias que ayuden a la resolución de problemas en el juego libre en los sectores	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Orden							
	Anuncia el cierre del juego con 10 minutos de anticipación para que cada niño cumpla con sus responsabilidades	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Socialización							
	Invita a los niños a socializar a qué jugaron	X		X		X		
	Despierto el interés de los niños de interactuar con niños de su grupo y de otros grupos	X		X		X		
	Promuevo la solidaridad en el juego libre en los sectores.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 6: Socialización							
	Potencia la imaginación de los niños en el juego libre en los sectores	X		X		X		

	Invita a los niños a representar lo que jugaron a través de los lenguajes artísticos como pintura, dibujo y modelado	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Apto para ser aplicado.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir [ ]** **No aplicable [ ]**

12 de Octubre del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador: Pérez de Armas, Emma Gladys **DNI:** 17628794

Especialidad del evaluador: Dra. en Administración de la Educación

Firma

[1] **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
[2] **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
[3] **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Experto 3

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a) (ita):
.....Gabriela del Milagro Alvarado Pineda.....

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo la estudiante BERTHA CECILIA GUEVARA VALLE, requiero validar los instrumentos con los cuales se recoge la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Doctora.

El título de nuestra investigación es:
PROGRAMA BASADO EN JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES, PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 051 – SAN GABRIEL – POMALCA 2018 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo 1: Carta de presentación
2. Anexo 2: Matriz de Operacionalización
3. Anexo 3: Definiciones conceptuales de las variables
4. Anexo 4: Certificado de validez de contenido de los instrumentos

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Firma
Apellidos y nombre:
D.N.I. 16656109.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: CREATIVIDAD

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Fluidez	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Expresa fácilmente sus ideas nuevas a los demás	/		/		/		
2	Toma iniciativa al jugar en los distintos sectores	/		/		/		
3	Actúa con autonomía y toma decisiones responsables al jugar en los sectores	/		/		/		
4	Expresa su opinión demostrando seguridad	/		/		/		
5	Responde con fluidez las preguntas planteadas	/		/		/		
6								
	DIMENSIÓN 2: Flexibilidad	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Argumenta sus opiniones en momentos de desacuerdo	/		/		/		
8	Escuchan las opiniones de los demás	/		/		/		
9	Acepta las opiniones de sus compañeros al jugar en los distintos sectores	/		/		/		
10	Concerta con sus pares las diversas opiniones	/		/		/		
11	Participa con entusiasmo al jugar en los sectores	/		/		/		
12	Organiza en todos los sectores participando armoniosamente.	/		/		/		
	DIMENSIÓN 3: Originalidad	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Arma piezas al jugar en el sector de construcción	/		/		/		
14	Realiza trazos creando algo nuevo mediante el dibujo y pintura.	/		/		/		
15	Plantea soluciones novedosas para dar respuestas a situaciones que se sucinta en el juego de los sectores	/		/		/		
16	Da alternativas novedosas de juego	/		/		/		
17	Crea juguetes utilizando diversos materiales	/		/		/		
18	Transforma material reciclado en algo nuevo	/		/		/		
	DIMENSIÓN 4: Elaboracion							

	Crea algo nuevo utilizando diferentes lenguajes artísticos.	/		/		/		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ ]** **Aplicable después de corregir [ ]** **No aplicable [ ]**

.....de.....del 20.....

Apellidos y nombres del juez evaluador: Gabriela del Milagro Alvarado Pineda **DNI:** 16495351

Especialidad del evaluador: .....

Firma

[1] **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
[2] **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
[3] **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

ANEXO 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Planificación	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1	Es importante planificar con los niños el juego libre en los sectores	/		/		/		
2	Conoce el objetivo de planificar el juego libre en los sectores	/		/		/		
3	En los estudiantes deben jugar libremente sectores	/		/		/		
4	Estas a favor o en contra de que los niños participen en la planificación de sus juegos libres en los sectores	/		/		/		
5	Permites que los niños planifiquen en que sector desean jugar	/		/		/		
6								
	DIMENSIÓN 2: Organización	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
7	Organiza los juegos libres en los sectores a su manera	/		/		/		

8	Organiza a los niños en grupos e invita que se ubiquen en el sector de su preferencia	/		/		/		
9	Organiza a los niños para que establezcan sus normas de convivencia para jugar en los sectores Organiza e implementa estrategias de innovación para el juego libre en los sectores	/		/		/		
10								
11								
12								
	DIMENSIÓN 3: Desarrollo	**Si**	**No**	**Si**	**No**	**Si**	**No**	
13	Desarrolla en los niños el juego autónomo	/		/				
14	Motiva a los niños para que realicen negociaciones respecto a los materiales y juguetes que usaran y los roles a representar	/		/		/		
15	La intervención que realizas promueven que los niños desarrollen su imaginación y creatividad	/		/		/		
17	Inculca valores a través del juego libre en los sectores	/		/		/		
	Realiza la meta cognición de sus aprendizajes del juego libre en los sectores	/		/		/		
	Favorece la empatía y la tolerancia entre niños	/		/		/		
	Propicia un entorno lúdico para la creación de representaciones mentales y el desarrollo de la creatividad	/		/		/		
	Proporciona estrategias que ayuden a la resolución de problemas en el juego libre en los sectores	/		/		/		
	DIMENSIÓN 4: Orden							
	Anuncia el cierre del juego con 10 minutos de anticipación para que cada niño cumpla con sus responsabilidades	/		/		/		
	DIMENSIÓN 5: Socialización							
	Invita a los niños a socializar a qué jugaron	/		/		/		
	Despierto el interés de los niños de interactuar con niños de su grupo y de otros grupos	/		/		/		
	Promuevo la solidaridad en el juego libre en los sectores.	/		/		/		
	DIMENSIÓN 6: Socialización							
	Potencia la imaginación de los niños en el juego libre en los sectores	/		/		/		

	Invita a los niños a representar lo que jugaron a través de los lenguajes artísticos como pintura, dibujo y modelado	/		/		/		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ ]** **Aplicable después de corregir [ ]** **No aplicable [ ]**

.....**de**.....**del 20**.....

Apellidos y nombres del juez evaluador: Gabriela del Milagro Alvarado Pineda **DNI:** 16415551

Especialidad del evaluador: Docente del Nivel Inicial - Dra. en educación

Firma

[1] **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
[2] **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
[3] **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Experto 4

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a) (ita):
Patricia Liliana Cruzado Silva

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo la estudiante BERTHA CECILIA GUEVARA VALLE, requiero validar los instrumentos con los cuales se recoge la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Doctora.

El titulo de nuestra investigación es:
PROGRAMA BASADO EN JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES, PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 051 – SAN GABRIEL – POMALCA 2019 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo 1: Carta de presentación
2. Anexo 2: Matriz de Operacionalización
3. Anexo 3: Definiciones conceptuales de las variables
4. Anexo 4: Certificado de validez de contenido de los instrumentos

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Firma
Apellidos y nombre:
D.N.I.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: CREATIVIDAD

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Fluidez	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Expresa fácilmente sus ideas nuevas a los demás	✓		✓		✓		
2	Toma iniciativa al jugar en los distintos sectores	✓		✓		✓		
3	Actúa con autonomía y toma decisiones responsables al jugar en los sectores	✓		✓		✓		
4	Expresa su opinión demostrando seguridad	✓		✓		✓		
5	Responde con fluidez las preguntas planteadas	✓		✓		✓		
6								
	DIMENSIÓN 2: Flexibilidad	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Argumenta sus opiniones en momentos de desacuerdo	✓		✓		✓		
8	Escuchan las opiniones de los demás	✓		✓		✓		
9	Acepta las opiniones de sus compañeros al jugar en los distintos sectores	✓		✓		✓		
10	Concerta con sus pares las diversas opiniones	✓		✓		✓		
11	Participa con entusiasmo al jugar en los sectores	✓		✓		✓		
12	Organiza en todos los sectores participando armoniosamente.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: Originalidad	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Arma piezas al jugar en el sector de construcción	✓		✓		✓		
14	Realiza trazos creando algo nuevo mediante el dibujo y pintura.	✓		✓		✓		
15	Plantea soluciones novedosas para dar respuestas a situaciones que se sucinta en el juego de los sectores	✓		✓		✓		
16	Da alternativas novedosas de juego	✓		✓		✓		
17	Crea juguetes utilizando diversos materiales	✓		✓		✓		
18	Transforma material reciclado en algo nuevo	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: Elaboracion							

	Crea algo nuevo utilizando diferentes lenguajes artisticos.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [✓]** **Aplicable después de corregir [ ]** **No aplicable [ ]**

.....**de**.....**del 20**.....

Apellidos y nombres del juez evaluador: Prospero Silva, Patricia Liliana **DNI:** 16683688.

Especialidad del evaluador: Docente del Nivel Inicial

Firma

[1] **Pertinencia:** El item corresponde al concepto teórico formulado.
[2] **Relevancia:** El item es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
[3] **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del item, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los items planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Planificación	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Es importante planificar con los niños el juego libre en los sectores	✓		✓		✓		
2	Conoce el objetivo de planificar el juego libre en los sectores	✓		✓		✓		
3	En los estudiantes deben jugar libremente sectores	✓		✓		✓		
4	Estas a favor o en contra de que los niños participen en la planificación de sus juegos libres en los sectores	✓		✓		✓		
5	Permites que los niños planifiquen en que sector desean jugar	✓		✓		✓		
6								
	DIMENSIÓN 2: Organización	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Organiza los juegos libres en los sectores a su manera	✓		✓		✓		
8	Organiza a los niños en grupos e invita que se ubiquen en el sector de su preferencia	✓		✓		✓		
9	Organiza a los niños para que establezcan sus normas de convivencia para jugar en los sectores	✓		✓		✓		
10	Organiza e implementa estrategias de innovación para el juego libre en los sectores	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: Desarrollo	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Desarrolla en los niños el juego autónomo	✓		✓		✓		
12	Motiva a los niños para que realicen negociaciones respecto a los materiales y juguetes que usaran y los roles a representar	✓		✓		✓		
13	La intervención que realizas promueven que los niños desarrollen su imaginación y creatividad	✓		✓		✓		
14	Inculca valores a través del juego libre en los sectores	✓		✓		✓		
15	Realiza la meta cognición de sus aprendizajes del juego libre en los sectores	✓		✓		✓		

16	Favorece la empatia y la tolerancia entre niños	✓		✓		✓		
17	Propicia un entorno lúdico para la creación de representaciones mentales y el desarrollo de la creatividad	✓		✓		✓		
18	Proporciona estrategias que ayuden a la resolución de problemas en el juego libre en los sectores	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: Orden							
18	Anuncia el cierre del juego con 10 minutos de anticipación para que cada niño cumpla con sus responsabilidades	✓		✓		✓		
20	**DIMENSIÓN 5:** Socialización							
21	Invita a los niños a socializar a qué jugaron	✓		✓		✓		
22	Despierto el interés de los niños de interactuar con niños de su grupo y de otros grupos	✓		✓		✓		
23	Promuevo la solidaridad en el juego libre en los sectores.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 6: Socialización							
24	Potencia la imaginación de los niños en el juego libre en los sectores	✓		✓		✓		
25	Invita a los niños a representar lo que jugaron a través de los lenguajes artísticos como pintura, dibujo y modelado	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [✓] **Aplicable después de corregir** [ ] **No aplicable** [ ]

.....**de**.....**del 20**.....

Apellidos y nombres del juez evaluador: Orozado Silva, Patricia Liliana **DNI:** 16683688

Especialidad del evaluador: Docente del Nivel Inicial

Firma

[1] **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
[2] **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
[3] **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Anexo 6: Autorización del desarrollo de la investigación

I.E.I. Nº 051 "SAN GABRIEL"

R.D. Nº1455-15-09-72

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

La Directora de la Institución Educativa Inicial Nº051 "San Gabriel" del Distrito de Pomalca, Provincia Chiclayo

AUTORIZA

A la señorita BERTHA MARIA CECILIA GUEVARA VALLE, identificada con DNI N°16656109, docente del aula verde con niños de cinco (5) años d edad, de La especialidad del Nivel Inicial, que solicitó autorización para aplicar el programa del trabajo de investigación del Doctorado en Educación denominado: "Programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los estudiantes de 5 años", en las aulas verde y rosada de los turnos mañana y tarde de la IEI N°051 "San Gabriel"

Pomalca, 11 de noviembre del 2019.

I.E.I. Nº 051 "SAN GABRIEL" DIRECCIÓN POMALCA

Nieves Del Carmen Morelia Salazar
DIRECTORA
C.M. 1026605236

Anexo 7: Consentimiento informado

I.E.I. Nº 051 "SAN GABRIEL"

R.D. Nº1455-15-09-72

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

CONSENTIMIENTO PARA PARTICIPAR EN EL ESTUDIO DE INVESTIGACION

TITULO: Programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en los niños.

INVESTIGADOR: Mag. Bertha Maria Cecilia Guevara Valle.

I.E.I. Nº 051 "San Gabriel"- Pomalca

PROPOSITO DEL ESTUDIO: Sr. Padre de familia estamos invitando a su menor hijo para participar del estudio de investigación "Programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en los niños, para conocer el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños a través del juego libre en los sectores, con actividades promovedoras, atractivas y divertidas que permitan ser autónomos, expresivos, originales en sus creaciones, inventivos y les ayuden a resolver problemas de la vida cotidiana.

PROCEDIMIENTOS: Si autoriza a su menor hijo a participar en el estudio se realizará lo siguiente:

- Diagnosticar con una ficha de observación la creatividad de los niños.
- Se va diseñar y aplicar actividades interesantes, atractivas, innovadoras utilizando diversos materiales para su ejecución.
- Se va a evidenciar con la misma ficha de observación que se aplicó al inicio y se va comparar el desarrollo de la creatividad.

Todo este trabajo es totalmente gratuito.

DERECHOS DEL PARTICIPANTE: Si decide que su menor hijo participe en el estudio, puede retirarlo en cualquier momento que crea conveniente, o no participar en él

CONSENTIMIENTO: Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, conociendo las actividades que se trabajaran, comprendiendo que si mi hijo no desea participar respetar su decisión o que desee retirarse voluntariamente.

…….

FIRMA

DNI.

Anexo 8: Desarrollo de la propuesta

PROGRAMA BASADO EN JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES, PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E INICIAL N° 051- SAN GABRIEL- POMALCA

1. Justificación

El desarrollo de este programa es para que los niños accedan de manera libre y espontánea a los sectores del aula, asimismo desarrollando el pensamiento simbólico, creatividad, relaciones sociales con sus padres y autonomía. Por lo tanto se puede decir que brinda orientación en el uso adecuado de los materiales educativos, permitiendo desarrollar actividades grupales e individuales. Experimentando y/o estimulando la creatividad un cambio positivo en sus actitudes y emociones. MINEDU (2009) indica lo siguiente: “El juego está asociado al movimiento y experimentación que el propio cuerpo pueda generar en el niño” (p. 14). Es decir, los estudiantes usan especialmente su cuerpo para jugar, saltar, correr, atrapar, etc. Lo realizan con gozo y alegría ya que buscan dominarlo y ejercitarlo, además tienen mucha energía natural. Juego social. Los niños y niñas son eminentemente sociales, juegan en pares o grupos, elaboran sus reglas, las cuales la respetan, también son afectuosos, así como pelean, pero por poco tiempo, como también al mismo tiempo ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Además, acerca a quienes juegan, pues los vincula de manera especial.

2. Objetivos

2.1 Objetivo General:

Estrategias de juegos libres en los sectores, para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de La I.E Inicial N° 051- San Gabriel- Pomalca, mediante la aplicación de una propuesta

2.2 Objetivos Específicos

- Impulsar el desarrollo de la imaginación mediante el juego y el arte.
- Desarrollar habilidades y destrezas a través de técnicas grafo plásticas para el desarrollo en la creatividad en los niños.
- Utilizar las diferentes técnicas con diferentes materiales del medio con el fin de desarrollar la capacidad creadora.
- Toma parte del juego dramático comunicándose en diferentes lenguajes verbales y no verbales con fluidez y originalidad.

3. Fundamentos.

a. Epistemológica

La ciencia que investiga la credibilidad del conocimiento y su validez es la epistemología, o teoría del conocimiento, pues mediante ella se precisan los conceptos relacionados con el saber, los criterios, las fuentes, el nivel con el que cada uno resulta cierto y los tipos de conocimiento posible; también la relación puntual entre el objeto conocido y el que conoce (Enciclopedia Encarta, 1997).

Padrón (1994) explica que los diferentes tipos de pensamiento o de razonamiento diferencian a los seres humanos de los otros, constituyendo modelos operativos que cada quien privilegia y fortalece en la creación de mapas mentales o caracterizaciones de la naturaleza del mundo. y que son fruto de las configuraciones cognitivas personales.

Padrón (1994) plantea que existen tres enfoques epistemológicos: ***Empírico analítico:*** también conocido como positivista o pragmático. El conocimiento científico es verificable mediante hechos contrastables, que son susceptibles de observar, clasificar, medir y ordenar (Padrón, 1994).

Racionalista: Conocido como hipotético deductivo, marcado por el pensamiento racional, orientado a las ideas y a conclusiones lógicas (Padrón, 1994).

Socio histórico: Conocido también como naturalista, fenomenológico, interpretativo, hermenéutico, marcado por el pensamiento intuitivo, con tendencia a la empatía, a la emoción, y sentimentalismo. No considera la metodología científica, pues cimienta el conocimiento con hechos propios, de su ego y su conciencia (Padrón, 1994).

4. Descripción de la propuesta

La propuesta de los juegos libres para mejorar el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 051, San Gabriel – Pomalca, se desarrolla de la siguiente manera:

4.1 Establecimiento de Talleres

4.1.1 Taller “Creamos nuestras flores”

4.1.2 Taller “Construimos un jardín”

4.1.3 Taller “Realizamos un experimento con las hojas verdes”

4.1.4 Taller “Preparamos una faceta nutritiva con vegetales

4.1.5 Taller “Dramatizamos el cuento de la semilla dormilona”

4.1.6 Taller “Participamos en el baile de las frutas”

4.1.7 Taller “Creamos nuestras frutas con material reciclado”

4.1.8 Taller “Elaboramos animales del establo”

4.1.9 Taller “Creamos y dramatizamos el cuento de la familia conejín”

4.1.10 Taller “Modelamos animales de la granja”

7. Estructura y desarrollo de los talleres

Las actividades destinadas al desarrollo de los talleres, incluyen resolución de problemas, trabajos corporativos y juegos de rol. Los trabajos corporativos, son de naturaleza imprescindible para lograr en los niños la independencia y un liderazgo eficaz, pues comúnmente tienen que ejecutar labores personales y en equipo a fin de optimizar las comunicaciones y alcanzar excelentes resultados como seres humanos. Los Talleres de trabajos individuales y en equipo, se realizarán poniendo en práctica la iniciativa, discusiones, y reflexiones, a fin de conseguir concientizar el desenvolvimiento personal, comunitario y hábitos propios.

El maestro causa y crea situaciones individuales y de trabajo en equipo, de comunicaciones de emocionales, para que se procese y se amplíe el aprendizaje; también es importante tener en consideración, que, durante la ejecución de los talleres, debe observar la capacidad de asimilación de los niños, pues las costumbres en el hogar, en su comunidad, sus formas de ver las cosas, sus ideas, y su manera de percibir la realidad, pueden contribuir en el método de enseñanza. El facilitador debe estar observando constantemente a sus alumnos y ver cuáles son las preocupaciones que se presentan en el momento del aprendizaje, pues algunos manifestarán su ignorancia en determinados puntos y la difícil condición para desarrollarse y adquirir nuevos conocimientos. Por lo tanto, el facilitador deberá tener presente lo siguiente: a. Que, los asistentes al taller son niños de 5 años de edad de la IEI N° 051-San Gabriel – Pomalca. b. Las particularidades de la esencia cognitiva por tratar: los objetivos, los temas a tratar y las propiedades de los talleres. c. Las tipologías de las interacciones entre niños mediante los juegos libres en el contenido del aprendizaje, dinámica del grupo, los datos que fluyan de la discusión grupal, el comentario de las soluciones grupales. Además, brindar asistencia técnica, animarlos, estimulando la crítica constructiva y la reflexión.

El rol que cumplen los niños es: Participa haciendo, recapacita mediante el estímulo personal y de la experiencia ajena, e interactúa con los otros participantes.

Título: “Creamos nuestras flores”

		TALLER N° 1: CREANDO NUESTRAS FLORES			
DENOMINACIÓN: Taller para despertar en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 051-San Gabriel-Pomalca, el interés por la creación de nuestras flores, por sectores					
OBJETIVO: Concientizar a los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa "San Gabriel" N° 051-Pomalca , la importancia que deben tener los seres humanos para dinamizar nuestra creatividad en crear nuestras flores					
APRENDIZAJES ESPERADOS					
ÁREA	**COMPETENCIAS**	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVALUACIÓN**	
				Instrumento	**Técnica**
PERSONAL SOCIAL	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Lista de cotejo	Observación
MATEMÁTICAS	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas	Lista de cotejo	Observación

COMUNICACIÓN	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"	Infiere e interpreta información del texto escrito	• Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.	Lista de cotejo	Observación
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	"INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS"	Problematiza situaciones para hacer indagación.	• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas 33 que tiene acerca de ellos	Lista de cotejo	Observación

FECHA	**SECUENCIA DIDÁCTICA**	**MEDIOS Y MATERIALES**
	• La docente propicia puntualidad en el aula del total de alumnos de la IEI N° 051-San Gabriel-Pomalca, para la aplicación de la propuesta "Creando nuestras flores" • Se inicia el dialogo recordando sus actividades realizadas el día anterior con las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron ayer en sus hogares? ¿Conocen las flores? ¿Dónde se encuentran las flores? ¿Qué saben de las flores?	Docente Local: Aula Equipo de multimedia Video: "Los

	• Hacer uso del proyector de la institución y pasar el video “Los colores de las flores” del link: https://www.youtube.com/watch?v=Qc93AWtrESk • Dialogan sobre el video observado. • Organiza a los niños en conformar 04 sectores: hacer una flor artificial (sector artístico)- hacer un macetero con flores (sector construcción) - hacer un ramo de flores (sector manual)- Como se tiñen las flores (sector pintura) • La docente proyecta el video de la CANCION INFANTIL DEL HUERTO" del link de https://www.youtube.com/watch?v=WzixYmpCHgE • Discusión educativa acerca del video observado y cantado: ¿Cómo se llama el protagonista qué sembró? ¿Con que enterró la semilla? ¿Con qué llego? ¿Qué salía de la semilla? • La docente establece las normas de convivencia: Conversa con los niños y las niñas sobre las Normas de convivencia durante el juego, y los niños escuchan los acuerdos de comportamiento • La docente indica los materiales por emplear en los 04 sectores: hacer una flor artificial (tijeras, cartulina, colores)- hacer un macetero con flores (un macetero pequeño, flores naturales o artificiales) - hacer un ramo de flores (flores naturales o artificiales)- Como se tiñen las flores (cartulina, colores) La docente observa a los niños y se pregunta: ¿Qué hace con los materiales? ¿Cómo los utiliza? ¿Qué materiales necesita para profundizar su juego? La docente pregunta a los niños: ¿Que hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les pareció lo que hemos realizado? ¿Es importante es tener flores en nuestro jardín? ¿Por qué? La docente registra por escrito sus observaciones el mismo día de la actividad, describiendo las acciones tal como la ve que ocurren. No hace interpretaciones o juicios sobre lo que observa. Usa un cuaderno de campo, anecdotario y/o el registro de seguimiento del aprendizaje de los niños. Al final de su descripción, anota sus apreciaciones personales. Puede hacer un comentario de sus impresiones sobre lo que ha visto y notado: por ejemplo sobre si ha visto que el juego se ha hecho más rico, si los niños y las niñas están más integrados o no, etc.	colores de las flores” Papelotes Plumones Cinta Flores Masking tape Pizarra Plumones

Título: “Construimos un jardín”

DENOMINACIÓN: Taller para despertar en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 051-San Gabriel-Pomalca, el interés por la construcción de un jardín” , por sectores
OBJETIVO: Concientizar a los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa "San Gabriel" N° 051-Pomalca , la importancia que deben tener las personas para dinamizar nuestra creatividad en construir un jardín

APRENDIZAJES ESPERADOS					
ÁREA	**COMPETENCIAS**	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVALUACIÓN**	
				Instrumento	**Técnica**
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	"INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS"	Problematiza situaciones para hacer indagación.	• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas 33 que tiene acerca de ellos	Lista de cotejo	Observación

FECHA	SECUENCIA DIDÁCTICA	MEDIOS Y MATERIALES
	• La docente propicia puntualidad en el aula del total de alumnos de la IEI N° 051-San Gabriel- Pomalca, para la aplicación de la propuesta "Construyendo un jardín" • Se inicia el dialogo recordando sus actividades realizadas el día anterior con las siguientes preguntas: ¿Recuerdan Uds. como son las flores? ¿De qué color son las flores? ¿Dónde nacen las flores? • Hacer uso del proyector de la institución y pasar el video "¿Cómo hacer y planificar un jardín desde el inicio?" Del link: https://www.youtube.com/watch?v=ZHwSjSOUxtI • Dialogan sobre el video observado. • La docente proyecta el video de la CANCION INFANTIL DEL HUERTO" del link de https://www.youtube.com/watch?v=WzixYmpCHgE • Responden a las preguntas acerca de la canción escuchada: Qué hay en el huerto, como se llaman los alimentos ¿Qué más plantan en un huerto o jardín? ¿De qué color son las flores? ¿Dónde las han visto? ¿Les gustaría tener flores en nuestro jardín? ¿'Qué necesitamos? • La docente organiza a los niños por sectores: Dibujar un jardín en una cartulina (Sector artístico) - Dramatizar la siembra y el cuidado de un jardín (sector dramatización)- Hacer una maqueta de un jardín (sector construcción)- construir un almacigo en un cajón de madera (sector Juegos en miniatura) • La docente establece las normas de convivencia durante el juego, y los niños aceptan los acuerdos de comportamiento.	Docente Local: Aula Equipo de multimedia Video: "Cómo hacer y planificar un jardín desde el inicio?" Papelotes Plumones Cinta plantas naturales y artificiales Masking tape Pizarra Plumones

	• Establecen los materiales por emplear en los cuatro sectores: Dibujar un jardín en una cartulina (colores, cartulina) - Dramatizar la siembra y el cuidado de un jardín (vestimenta de jardinero)- Hacer una maqueta de un jardín (madera y plantas naturales o artificiales) - construir un almacigo en un cajón de madera (un cajón de madera pequeño, plastilina) • Cada sector realizará sus actividades programadas utilizando la variedad de material • La docente observa a los niños y se pregunta: ¿Qué hace con los materiales? ¿Cómo los utiliza? ¿Qué materiales necesita para profundizar su juego? • La docente pregunta a los niños: ¿Que hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les pareció lo que hemos realizado? ¿Es importante es tener un jardín? ¿Por qué? Registra por escrito tus observaciones el mismo día que las realizaste. La docente describe las acciones tal como la ve que ocurren. No hace interpretaciones o juicios sobre lo que observa. Usa un cuaderno de campo, anecdotario y/o el registro de seguimiento del aprendizaje de los niños. Al final de su descripción, anota sus apreciaciones personales. Puede hacer un comentario de sus impresiones sobre lo que ha visto y notado: por ejemplo sobre si ha visto que el juego se ha hecho más rico, si los niños y las niñas están más integrados o no, etc.	

Título: “Realizamos un experimento con las hojas verdes”

DENOMINACIÓN: Taller para despertar en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 051-San Gabriel-Pomalca, la realización de un experimento con hojas verdes , por sectores					
OBJETIVO: Concientizar a los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa "San Gabriel" N° 051-Pomalca , la importancia que deben tener las personas para dinamizar nuestra creatividad para realizar un experimento con hojas verdes					
APRENDIZAJES ESPERADOS					
AREA	**COMPETENCIAS**	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVALUACIÓN**	
				Instrumento	**Técnica**

CIENCIA Y TECNOLOGÍA	“INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”	Problematiza situaciones para hacer indagación.	• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas 33 que tiene acerca de ellos	Lista de cotejo	Observación

FECHA	**SECUENCIA DIDÁCTICA**	**MEDIOS Y MATERIALES**
	• La docente propicia puntualidad en el aula del total de alumnos de la IEI N° 051-San Gabriel-Pomalca, para la aplicación de la propuesta “Realicemos un experimento con hojas verdes” • Se inicia el dialogo recordando sus actividades realizadas en la sesión anterior con las siguientes preguntas: ¿cómo es un jardín? ¿Cómo se construye un jardín? ¿Qué cosas se utilizó para construir el jardín? • La docente hace uso del proyector de la institución y pasa el video “¿De un experimento de como pintar las flores?” Del link: https://www.youtube.com/watch?v=0I7BNHLJb4Y • Dialogan sobre el video observado. • La docente planifica que el juego a libre a realizar será un experimento por sectores La docente proyecta el video ¿Por qué son verdes las hojas? Experimento cromatografía espinacas. Link https://www.youtube.com/watch?v=NHbSnH2wdNk • Responden a las preguntas acerca de la canción escuchada: ¿les gustó el video? ¿Recuerdan qué es la clorofila? ¿Porque son verdes las hojas? ¿Qué material necesitamos para ver el pigmento de las hojas? • Se organizan 03 sectores: Experimentos | Cómo extraer la clorofila (sector experimento: extracción de la clorofila) – STEM ciencias - El color de las hojas en otoño (sector experimento: El color de las hojas en otoño) - Experimento del "ALCOHOL y HOJAS de ARBOLES" ft-yeison ipia (sector experimento alcohol y hojas de árboles) • La docente y los niños sentados en el suelo haciendo un semicírculo como si estuvieran conversan acerca de lo que a los niños les gustaría experimentar • La docente explica los acuerdos de comportamiento, y los niños acceden a realizar los experimentos en orden • La docente les entrega los materiales por emplear en los diferentes sectores por experimentar:	Docente Local: Aula Equipo de multimedia Video: "5 experimentos con agua para niños | Ciencia divertida" Papelotes Plumones Cinta plantas naturales y tintes de cocina, agua MATERIALES: Vaso de cristal, agua, carta de baraja,fuente d ecristal, palillos, jabón, hielo, colador Video como extraer la clorofila: Link: https://www.youtube.com/watch?v=EnNVsvfNTJ8 - video: STEM ciencias - El color de

	Experimentos | Cómo extraer la clorofila (Hojas verdes de una planta, alcohol, recipiente transparente, palito o cuchara) - STEM ciencias - El color de las hojas en otoño (hojas, vaso de plástico, mortero, depósito de vidrio, alcohol, click, papel) - Experimento del "ALCOHOL y HOJAS de ARBOLES" ft-yeison ipia (alcohol, olla, hojas secas, cocina) • Cada equipo realizará sus actividades programadas utilizando una variedad de material • La docente pregunta a los niños: ¿Que hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les pareció lo que hemos realizado? ¿Son importantes estos experimentos) ¿Ya saben cómo extraer la clorofila de las hojas? Saben porque las hojas son verdes? Registra por escrito sus observaciones el mismo día que las realizaste. La docente describe las acciones tal como la ve que ocurren. No hace interpretaciones o juicios sobre lo que observa. Usa un cuaderno de campo, anecdotario y/o el registro de seguimiento del aprendizaje de los niños. Al final de su descripción, anota sus apreciaciones personales. Puede hacer un comentario de sus impresiones sobre lo que ha visto y notado: por ejemplo sobre si ha visto que el juego se ha hecho más rico, si los niños y las niñas están más integrados o no, etc"	las hojas en otoño. Link https://www.youtube.com/watch?v=1MCES10TPiQ - video Experimento del "ALCOHOL y HOJAS de ARBOLES" ft-yeison ipia. Link https://www.youtube.com/watch?v=SC_o3nKz2hM

Título: "Preparamos una faceta nutritiva con vegetales

DENOMINACIÓN: Taller para despertar en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 051-San Gabriel-Pomalca, la preparación de una faceta nutritiva con vegetales , por sectores					
OBJETIVO: Concientizar a los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa "San Gabriel" N° 051-Pomalca , la importancia que deben tener las personas para dinamizar nuestra creatividad para preparar una faceta nutritiva con vegetales					
APRENDIZAJES ESPERADOS					
ÁREA	**COMPETENCIAS**	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVALUACIÓN**	
				Instrumento	**Técnica**
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	"INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS"	Problematiza situaciones para hacer indagación.	• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas 33 que tiene acerca de ellos	Lista de cotejo	Observación

FECHA	SECUENCIA DIDÁCTICA	MEDIOS Y MATERIALES
	• La docente propicia puntualidad en el aula del total de alumnos de la IEI N° 051-San Gabriel- Pomalca, para la aplicación de la propuesta “Preparamos una faceta nutritiva con vegetales • Se inicia el dialogo recordando sus actividades realizadas en la sesión anterior con las siguientes preguntas: ¿Recuerdan Uds. como se realizaron los experimentos? Cómo se voltea un vaso lleno sin que caiga el agua – ¿Tiene piel el agua? - ¿Cómo se mueve el agua? - ¿Cómo se forma la niebla? • La docente hace uso del proyector de la institución y pasa el video “¿Cómo hacer brochetas de frutas y vegetales?” Del link: https://www.youtube.com/watch?v=pl3lFCs34gg • Dialogan acerca del video observado: ¿Les gustó el video? ¿Les gustaría hacer brochetas de frutas? • La docente vuelve a utilizar el proyector y pasa la CANCION INFANTIL DE LOS VEGETALES"" del link de https://www.youtube.com/watch?v=XSbQ0ceV1cs • Los niños responden a las preguntas relacionadas a la canción escuchada: ¿Qué vegetales aparecen en el video? ¿Qué beneficio nos da al comer vegetales? ¿Qué les gusta a los vegetales para crecer? ¿Les gusta comer vegetales? La docente planifica que el juego a libre a realizar será por sectores: Hacer brochetas de frutas (sector restaurante) – Plato lleno de vegetales artificiales (sector cocina) – Cesta con vegetales naturales (sector comedor) – Inteligencia de frutas (sector vamos al mercado) • La docente y los niños sentados en el suelo haciendo un semicírculo conversan acerca de lo que a los niños les gustaría jugar con los vegetales • La docente explica los acuerdos de comportamiento, y los niños acceden a realizar los juegos de sectores en orden • La docente les entrega los materiales por emplear en los diferentes sectores por experimentar: Hacer brochetas de frutas (palitos grandes de anticuchos, frutas cortadas en pedacitos) – Plato lleno de vegetales artificiales (un plato con vegetales recortados en cartulina)) – Cesta con vegetales naturales (Cesta plástica, frutas) – Inteligencia de frutas (cartulina recortada en el suelo con los dibujos de los diferentes vegetales) • Cada equipo realizará sus actividades programadas utilizando la variedad de material entregada	Docente Local: Aula Equipo de multimedia Video: Como hacer brochetas de frutas y vegetales?” Cartulina, Colores Masking tape Plumones Llevar 3 frutas o vegetales diferentes, palitos grandes de anticuchos, frutas cortadas en pedacitos, un plato con vegetales recortados en cartulina, Cesta plástica, frutas, cartulina recortada y colocada en el suelo con los dibujos de los diferentes vegetales

	• La docente pregunta a los niños: ¿Que hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les pareció lo que hemos realizado? ¿Son importantes los vegetales? ¿Por qué? Registra por escrito sus observaciones el mismo día que las realiza, describiendo las acciones tal como la ve que ocurren. No hace interpretaciones o juicios sobre lo que observa. Usa un cuaderno de campo, anecdotario y/o el registro de seguimiento del aprendizaje de los niños. Al final de su descripción, anota sus apreciaciones personales. Puede hacer un comentario de sus impresiones sobre lo que ha visto y notado: por ejemplo sobre si ha visto que el juego se ha hecho más rico, si los niños y las niñas están más integrados o no, etc.	

Título: "Dramatizamos el cuento de la semilla dormilona"

DENOMINACIÓN: Taller para despertar en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 051-San Gabriel-Pomalca, en la dramatización del cuento de la semilla dormilona					
OBJETIVO: Concientizar a los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa "San Gabriel" N° 051-Pomalca , la importancia que deben tener las personas para dinamizar nuestra creatividad para dramatizar el cuento de la semilla dormilona					
APRENDIZAJES ESPERADOS					
ÁREA	**COMPETENCIAS**	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVALUACIÓN**	
				Instrumento	**Técnica**
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	"INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS"	Problematiza situaciones para hacer indagación.	• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas 33 que tiene acerca de ellos	Lista de cotejo	Observación

FECHA	**SECUENCIA DIDÁCTICA**	**MEDIOS Y MATERIALES**
	• La docente propicia puntualidad en el aula del total de alumnos de la IEI N° 051-San Gabriel- Pomalca, para la aplicación de la propuesta "dramatizamos el cuento de la	Docente Local: Aula

	semilla dormilona” • Se inicia el dialogo recordando sus actividades realizadas el día anterior con las siguientes preguntas: ¿Recuerdan cómo hacer brochetas de frutas? ¿Recuerdan que vegetales iban en el plato ¿qué vegetales estuvieron en cesta? • La docente hace uso del proyector de la institución y pasar el video “¿El cuento de la semilla dormilona?” Del link: https://www.youtube.com/watch?v=c5jht11uxUw. • La docente dialoga con los niños y les pregunta acerca del cuento: ¿Qué les pareció el cuento? ¿Quienes ayudaron a la semillita crecer? ¿Le regarías agua a una semilla para que crezca? • La docente vuelve a emplear el proyector y pasa el video de la CANCION INFANTIL DE LA SEMILLA"" del link de https://www.youtube.com/watch?v=pdOXRYo_Z-s • La docente dialoga con los niños y les pregunta acerca del acerca de la canción escuchada: ¿Te gusto escuchar la canción de la semilla? ¿Porque? ¿Qué crece de la semilla y de qué color es? La docente planifica que el juego a libre a realizar será por sectores: dibujar varias semillitas dormilonas en una cartulina (sector dibujo) – Construir semillitas artificiales con plastilinas (sector construcción) – Poema a la semillita dorada (sector arte) – Cuento de la semillita dormilona (sector cuentos) • La docente y los niños sentados en el suelo haciendo un semicírculo conversan acerca de lo que a los niños les gustaría hacer acerca de la semillita • La docente explica los acuerdos de comportamiento, y los niños acceden a realizar los juegos de sectores en orden • La docente les entrega los materiales por emplear en los diferentes sectores: dibujar varias semillitas dormilonas en una cartulina (cartulina, colores, lápices) – Construir semillitas artificiales con plastilinas (plastilinas) – Poema a la semillita dorada (poema) – Dramatizar el cuento de la semillita dormilona (vestimenta de la semillita) • Cada equipo realizará sus actividades programadas utilizando la variedad de material entregada • La docente pregunta a los niños: ¿Que hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les pareció lo que hemos realizado? Les gustó el dibujo? ¿Les gustó construir semillitas con plastilina? ¡Estuvo bonito el cuento de la semillita? ¿Por qué? Registra por escrito sus observaciones el mismo día que las realiza, describiendo las acciones tal como la ve que ocurren. No hace interpretaciones o juicios sobre lo que observa.	Equipo de multimedia Video: "Cuento de la semilla dormilona?” Papelotes Plumones Cinta Masking tape Pizarra Plumones , papelotes y colores

	Usa un cuaderno de campo, anecdotario y/o el registro de seguimiento del aprendizaje de los niños. Al final de su descripción, anota sus apreciaciones personales. Puede hacer un comentario de sus impresiones sobre lo que ha visto y notado: por ejemplo sobre si ha visto que el juego se ha hecho más rico, si los niños y las niñas están más integrados o no, etc.	

Título: "Participamos en el baile de las frutas"

DENOMINACIÓN: Taller para despertar en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 051-San Gabriel-Pomalca, Participación del baile de las frutas					
OBJETIVO: Concientizar a los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa "San Gabriel" N° 051-Pomalca , Todos los niños deberán integrarse y participar del baile de las frutas					
APRENDIZAJES ESPERADOS					
ÁREA	**COMPETENCIAS**	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVALUACIÓN**	
				Instrumento	**Técnica**
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	"INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS"	Problematiza situaciones para hacer indagación.	• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas 33 que tiene acerca de ellos	Lista de cotejo	Observación

FECHA	**SECUENCIA DIDÁCTICA**	**MEDIOS Y MATERIALES**
	• La docente propicia puntualidad en el aula del total de alumnos de la IEI N° 051-San Gabriel- Pomalca, para la aplicación de la propuesta "Participamos en el baile de la frutas" • Se inicia el dialogo recordando sus actividades realizadas el día anterior con las	Docente Local: Aula Equipo de multimedia

	siguientes preguntas: Recuerdan que dibujaron varias semillitas dormilonas en una cartulina? Recuerdan que construyeron semillitas artificiales con plastilinas? ¿Qué les pareció el Poema a la semillita dorada? ¿Pueden recordar algún pasaje del cuento de la semillita dormilona? • La docente hacer uso del proyector de la institución y pasar el video de la CANCION INFANTIL DE LAS FRUTAS"" del link de https://www.youtube.com/watch?v=FPZhCp5pOFE • Responden a las preguntas acerca de la canción escuchada: ¿Qué frutas mencionan en la canción? ¿Crees que es saludable comer frutas? ¿Te gusta comer frutas? ¿Has escuchado anteriormente la canción? La docente planifica que el juego a libre a realizar será por sectores: Bailar la canción de las frutas (sector baile) - Dibujar en una cartulina Las frutas mencionadas en la canción (Sector dibujo) - Escenificación de frutas (sector dramatización) Poema a las frutas (sector narrativo) • La docente y los niños sentados en el suelo haciendo un semicírculo conversan acerca de lo que a los niños les gustaría hacer acerca del baile de las frutas • La docente explica los acuerdos de comportamiento, y los niños acceden a realizar los juegos de sectores en orden • La docente les entrega los materiales por emplear en los diferentes sectores: Bailar la canción de las frutas (Video) - Dibujar en una cartulina Las frutas mencionadas en la canción (Cartulina, lápices y colores) - Escenificación de frutas (Los niños deberán venir vestidos de frutas echas de material reciclado) Poema a las frutas (poema) • Cada sector realizará sus actividades programadas utilizando la variedad de material entregado • La docente pregunta a los niños: ¿Que hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les pareció lo que hemos realizado? Les gustó el baile? ¿Les gustó dibujar las frutas? ¿Estuvo bonito el poema a las frutas? ¿Qué les pareció la dramatización de las frutas? Registra por escrito sus observaciones el mismo día que las realiza, describiendo las acciones tal como la ve que ocurren. No hace interpretaciones o juicios sobre lo que observa. Usa un cuaderno de campo, anecdotario y/o el registro de seguimiento del aprendizaje de los niños. Al final de su descripción, anota sus apreciaciones personales. Puede hacer un	Video: "Baile de las frutas?" Cartulina, lápices y colores Papelotes Plumones Masking tape Pizarra, vestimenta a base de reciclaje, poema

	comentario de sus impresiones sobre lo que ha visto y notado: por ejemplo sobre si ha visto que el juego se ha hecho más rico, si los niños y las niñas están más integrados o no, etc.	

Título: "Creamos nuestras frutas con material reciclado"

DENOMINACIÓN: Taller para despertar en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 051-San Gabriel-Pomalca, Taller para crear frutas con material reciclado					
OBJETIVO: Concientizar a los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa "San Gabriel" N° 051-Pomalca , la importancia de cuidar el medio ambiente Creando cosas recicladas					
APRENDIZAJES ESPERADOS					
ÁREA	**COMPETENCIAS**	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVALUACIÓN**	
				Instrumento	**Técnica**
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	"INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS"	Problematiza situaciones para hacer indagación.	• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas 33 que tiene acerca de ellos	Lista de cotejo	Observación

FECHA	**SECUENCIA DIDÁCTICA**	**MEDIOS Y MATERIALES**
	• La docente propicia puntualidad en el aula del total de alumnos de la IEI N° 051-San Gabriel- Pomalca, para la aplicación de la propuesta "Creamos nuestras frutas con material reciclado" • Se inicia el dialogo recordando sus actividades realizadas el día anterior con las siguientes preguntas: ¿Les gustó el baile de las frutas? – ¿Qué les pareció el dibujo de las frutas en una cartulina? ¿Se divirtieron en la escenificación de frutas? ¿Les gustó el Poema a las frutas? • La docente hace uso del proyector de la institución y pasa el video "Para realizar frutas a base de material reciclado"? Del link: https://www.youtube.com/watch?v=bEL1Q1D7TN4 • Dialogan acerca el video observado: Responden a las preguntas acerca del video: ¿Te pareció bonito hacer una piña de botella de plástico? ¿Le dirás a tu familia que	Docente Local: Aula Equipo de multimedia Video: "Cómo hacer una piña con botellas de plástico?" Cartulina, Plumones Botellas de plástico, Silicona,

	recicle las botellas antes de botarlas? ¿Has visto anteriormente cosas recicladas? ¿Cuáles? La docente planifica que el juego libre a realizar será por sectores: Dibujar Las frutas en una cartulina (sector dibujo) - Construir una piña a base de botella de plástico (sector construcción) – Hacer una cesta de botella para las frutas (sector arte) – Hacer con plastilina un plátano y una manzana (sector juego en miniatura) • La docente y los niños sentados en el suelo haciendo un semicírculo conversan acerca de lo que a los niños les gustaría hacer acerca del baile de las frutas • La docente explica los acuerdos de comportamiento, y los niños acceden a realizar los juegos de sectores en orden • La docente les entrega los materiales por emplear en los diferentes sectores: Dibujar Las frutas en una cartulina (cartulina, lápices, colores) - Construir una piña a base de botella de plástico (botella de plástico, tijeras, modelo de una piña) – Hacer una cesta de botella para las frutas (botella de plástico, modelo de una cesta) – Hacer con plastilina un plátano y una manzana (plastilina, dibujo de un plátano y una manzana) • Cada sector realizará sus actividades programadas utilizando la variedad de material entregado • La docente pregunta a los niños: ¿Que hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les pareció lo que hemos realizado? Les gustó el el dibujo de las frutas? ¿Les gustó la piña de una botella de plástico? ¿Qué les pareció la construcción de un plátano y una manzana con plastilina Registra por escrito sus observaciones el mismo día que las realiza, describiendo las acciones tal como la ve que ocurren. No hace interpretaciones o juicios sobre lo que observa. Usa un cuaderno de campo, anecdotario y/o el registro de seguimiento del aprendizaje de los niños. Al final de su descripción, anota sus apreciaciones personales. Puede hacer un comentario de sus impresiones sobre lo que ha visto y notado: por ejemplo sobre si ha visto que el juego se ha hecho más rico, si los niños y las niñas están más integrados o no, etc.	Pintura y adornos a libertad del niño

Título: “Elaboramos animales del establo”

DENOMINACIÓN: Taller para despertar en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 051-San Gabriel-Pomalca, la Elaboración de animales					
OBJETIVO: Concientizar a los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa "San Gabriel" N° 051-Pomalca , la importancia es realizar animales a base de material reciclado, cuidando el medio ambiente					
APRENDIZAJES ESPERADOS					
ÁREA	**COMPETENCIAS**	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVALUACIÓN**	
				Instrumento	**Técnica**
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	“INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”	Problematiza situaciones para hacer indagación.	• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas 33 que tiene acerca de ellos	Lista de cotejo	Observación

FECHA	**SECUENCIA DIDÁCTICA**	**MEDIOS Y MATERIALES**
	• La docente propicia puntualidad en el aula del total de alumnos de la IEI N° 051-San Gabriel- Pomalca, para la aplicación de la propuesta “Elaboramos animales del establo” • Se inicia el dialogo recordando sus actividades realizadas en la sesión anterior con las siguientes preguntas: ¿Recuerdan el dibujo de las frutas? ¿Les gustó la piña de una botella de plástico? ¿Qué les pareció la construcción de un plátano y una manzana con plastilina • Hacer uso del proyector de la institución y pasar el video “¿Cómo hacer un cerdito de botella plástica?” del link: https://www.youtube.com/watch?v=75B8pGCk4Y4. • Llevar a cabo la CANCION INFANTIL LOS ANIMALES"" del link de https://www.youtube.com/watch?v=WV0DIaOmmps • Responden a las preguntas acerca de la canción escuchada: Qué Animales	Docente Local: Aula Equipo de multimedia Video: "Como hacer un cerdito de botella de plástico?” Cartulinas Plumones Masking tape Cinta Plumones

	mencionan en la canción? ¿Te gustan los animales? ¿Cuál? ¿Cómo hace el cerdito? La docente planifica el juego libre a realizar por sectores: Dibujar en una cartulina una establo con los animales (sector dibujo) - Escenificar los sonidos de los animales dibujados (sector escenificación) - Cantar la canción de los animales (sector canto) - mostrar animales de juguetes y mencionar sus nombres (juguetes de plástico) • La docente y los niños sentados en el suelo haciendo un semicírculo conversan acerca de lo que a los niños les gustaría hacer acerca elaborar animales en el establo • La docente explica los acuerdos de comportamiento, y los niños acceden a realizar los juegos de sectores en orden • La docente les entrega los materiales por emplear en los diferentes sectores: Dibujar en una cartulina un establo con los animales (cartulina, colores, lápices) - Escenificar los movimientos de los animales dibujados (cartulina con dibujos) - Cantar la canción de los animales (video con audio) - mostrar animales de juguetes y mencionar sus nombres (juguetes de plástico) • Cada sector realizará sus actividades programadas utilizando la variedad de material entregado • La docente pregunta a los niños: ¿Que hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les pareció lo que hemos realizado? ¿Les gustó el dibujo del establo de animales? ¿Les gustó escenificar los movimientos de los animales? ¿Qué les pareció la canción de los animales? ¿Ya saben los nombres de los animales? Registra por escrito sus observaciones el mismo día que las realiza, describiendo las acciones tal como la ve que ocurren. No hace interpretaciones o juicios sobre lo que observa. Usa un cuaderno de campo, anecdotario y/o el registro de seguimiento del aprendizaje de los niños. Al final de su descripción, anota sus apreciaciones personales. Puede hacer un comentario de sus impresiones sobre lo que ha visto y notado: por ejemplo sobre si ha visto que el juego se ha hecho más rico, si los niños y las niñas están más integrados o no, etc.	

Título: “Creamos y dramatizamos el cuento de la familia conejín”

DENOMINACIÓN: Taller para despertar en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 051-San Gabriel-Pomalca, Crearemos el cuento de la familia conejín					
OBJETIVO: Concientizar a los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa "San Gabriel" N° 051-Pomalca , todos los niño deberán crear un cuento de la familia conejín					
APRENDIZAJES ESPERADOS					
ÁREA	**COMPETENCIAS**	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVALUACIÓN**	
				Instrumento	**Técnica**
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	“INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”	Problematiza situaciones para hacer indagación.	• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas 33 que tiene acerca de ellos	Lista de cotejo	Observación

FECHA	**SECUENCIA DIDÁCTICA**	**MEDIOS Y MATERIALES**
	• La docente propicia puntualidad en el aula del total de alumnos de la IEI N° 051-San Gabriel- Pomalca, para la aplicación de la propuesta “Creamos y dramatizamos el cuento de la familia conejín” • Se inicia el dialogo recordando sus actividades realizadas el día anterior con las siguientes preguntas: Les gustó el dibujo del establo de animales? ¿Les gustó escenificar los movimientos de los animales? ¿Qué les pareció la canción de los animales? ¿Ya saben los nombres de los animales? • La docente emplea el proyector de la Institución y pasa el vídeo de la CANCION INFANTIL DE LOS CONEJOS"" del link de https://www.youtube.com/watch?v=bdKVVZYefDI • La docente pregunta y los niños responden a las preguntas acerca de la canción escuchada: ¿Qué te pareció la canción? ¿Qué les gusta comer a los conejos? ¿Frente a que saltan los conejos?	Docente Local: Aula Equipo de multimedia Video: "Canción de los conejos?” audio Papelotes Plumones Cinta Masking tape Pizarra Plumones y (juguetes de conejos y una caja

	La docente planifica el juego libre a realizar por sectores: Dibujar a la familia conejín (sector dibujo) – mini teatro de la familia conejín (sector teatro) – Baile de la canción infantil de los conejos (sector baile) – Hacer una granja de conejos (sector construcción) • La docente y los niños sentados en el suelo haciendo un semicírculo conversan acerca de lo que a los niños les gustaría hacer acerca elaborar animales en el establo • La docente explica los acuerdos de comportamiento, y los niños acceden a realizar los juegos de sectores en orden • La docente les entrega los materiales por emplear en los diferentes sectores: Dibujar a la familia conejín (papel, lápiz) – mini teatro de la familia conejín (vestimenta de conejos) – Baile de la canción infantil de los conejos (video y audio) – Hacer una granja de conejos (juguetes de conejos y una caja de cartón) • Cada sector realizará sus actividades programadas utilizando la variedad de material entregado • La docente pregunta a los niños: ¿Que hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les pareció lo que hemos realizado? ¿Les gustó el dibujar a la familia conejín? ¿Les gustó mini teatro de la familia conejín? ¿Qué les pareció Baile de la canción infantil de los conejos? ¿Aprendieron a hacer una granja de conejos? Registra por escrito sus observaciones el mismo día que las realiza, describiendo las acciones tal como la ve que ocurren. No hace interpretaciones o juicios sobre lo que observa. Usa un cuaderno de campo, anecdotario y/o el registro de seguimiento del aprendizaje de los niños. Al final de su descripción, anota sus apreciaciones personales. Puede hacer un comentario de sus impresiones sobre lo que ha visto y notado: por ejemplo sobre si ha visto que el juego se ha hecho más rico, si los niños y las niñas están más integrados o no, etc.	de cartón, vestimenta de conejos

Título: “Modelamos animales de la granja”

DENOMINACIÓN: Taller para despertar en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 051-San Gabriel-Pomalca, Modelamos animales de la granja
OBJETIVO: Concientizar a los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa "San Gabriel" N° 051-Pomalca , la importancia que deben tener las personas para dinamizar nuestra creatividad para Modelar los animales de la granja

APRENDIZAJES ESPERADOS					
ÁREA	**COMPETENCIAS**	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVALUACIÓN**	
				Instrumento	**Técnica**
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	"INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS"	Problematiza situaciones para hacer indagación.	• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas 33 que tiene acerca de ellos	Lista de cotejo	Observación

FECHA	SECUENCIA DIDÁCTICA	MEDIOS Y MATERIALES
	• La docente propicia puntualidad en el aula del total de alumnos de la IEI N° 051-San Gabriel- Pomalca, para la aplicación de la propuesta "Modelamos animales de la granja" • Se inicia el dialogo recordando sus actividades realizadas en la sesión anterior con las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció lo que hemos realizado? ¿Les gustó el dibujar a la familia conejín? ¿Les gustó mini teatro de la familia conejín? ¿Qué les pareció Baile de la canción infantil de los conejos? ¿Aprendieron a hacer una granja de conejos? • La docente emplea el proyector de la Institución y pasa el vídeo la CANCION INFANTIL DE LOS ANIMALES DE LA GRANJA"" del link de https://www.youtube.com/watch?v=Y0sxbmAkOpo • La docente pregunta y los niños responden a las preguntas acerca de la canción escuchada: ¿Qué animales hay en la granja?, ¿Qué sonido de animal sabes hacer? ¿Qué animal te gusta? La docente planifica el juego libre a realizar por sectores: Escenificar a los animales en la granja (sector escenificación) Dibujar a los animales dentro de una granja (sector dibujo) – Baile de la canción infantil de los animales de la granja (sector baile) – Imitar los sonidos de los animales en la granja (sector imitación) • La docente y los niños sentados en el suelo haciendo un semicírculo conversan acerca de lo que a los niños les gustaría hacer acerca de lo que modelamos los animales de la granja	Docente Local: Aula Equipo de multimedia Disfraz del animal que el niño escoja, cartulina, lápices, colores, video y audio

	• La docente explica los acuerdos de comportamiento, y los niños acceden a realizar los juegos de sectores en orden • La docente les entrega los materiales por emplear en los diferentes sectores: Escenificar a los animales en la granja (disfraz de los animales del establo) Dibujar a los animales dentro de una granja (cartulina, lápices, colores) – Baile de la canción infantil de los animales de la granja (video y audio) – Imitar los sonidos de los animales en la granja (video y audio) • Cada sector realizará sus actividades programadas utilizando la variedad de material entregado • La docente pregunta a los niños: ¿Que hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les pareció lo que hemos realizado? ¿Les gustó Escenificar a los animales en la granja? ¿Les gustó Dibujar a los animales dentro de una granja? ¿Qué les pareció Baile de la canción infantil de los animales de la granja? ¿Aprendieron – Imitar los sonidos de los animales en la granja? Registra por escrito sus observaciones el mismo día que las realiza, describiendo las acciones tal como la ve que ocurren. No hace interpretaciones o juicios sobre lo que observa. Usa un cuaderno de campo, anecdotario y/o el registro de seguimiento del aprendizaje de los niños. Al final de su descripción, anota sus apreciaciones personales. Puede hacer un comentario de sus impresiones sobre lo que ha visto y notado: por ejemplo sobre si ha visto que el juego se ha hecho más rico, si los niños y las niñas están más integrados o no, etc.	

	Siempre	**Algunas veces**	**Pocas veces**	**Nunca**
El estudiante emplea estrategias para pensar en ideas.				
El estudiante advierte patrones inusuales en el lenguaje.				
El estudiante advierte patrones inusuales en la naturaleza.				
El estudiante advierte patrones inusuales en el comportamiento.				
El estudiante toma en consideración factores apropiados al momento de seleccionar un proyecto.				
El estudiante utiliza prototipos para determinar si el trabajo es de alta calidad.				
El estudiante emplea matrices de valoración para decidir si el trabajo es de alta calidad.				
El estudiante disfruta probando nuevas ideas y tareas.				
El estudiante añade abundantes y detalles concretos a las ideas.				

	Siempre	**Algunas veces**	**Pocas veces**	**Nunca**
El estudiante emplea estrategias para pensar en ideas.				
El estudiante advierte patrones inusuales en el lenguaje.				
El estudiante advierte patrones inusuales en la naturaleza.				

El estudiante advierte patrones inusuales en el comportamiento.				
El estudiante toma en consideración factores apropiados al momento de seleccionar un proyecto.				
El estudiante utiliza prototipos para determinar si el trabajo es de alta calidad.				
El estudiante emplea matrices de valoración para decidir si el trabajo es de alta calidad.				
El estudiante disfruta probando nuevas ideas y tareas.				
El estudiante añade abundantes y detalles concretos a las ideas.				

	Siempre	**Algunas veces**	**Pocas veces**	**Nunca**
El estudiante emplea estrategias para pensar en ideas.				
El estudiante advierte patrones inusuales en el lenguaje.				
El estudiante advierte patrones inusuales en la naturaleza.				
El estudiante advierte patrones inusuales en el comportamiento.				
El estudiante toma en consideración factores apropiados al momento de seleccionar un proyecto.				
El estudiante utiliza prototipos para determinar si el trabajo es de alta calidad.				

El estudiante emplea matrices de valoración para decidir si el trabajo es de alta calidad.				
El estudiante disfruta probando nuevas ideas y tareas.				
El estudiante añade abundantes y detalles concretos a las ideas.				

	Siempre	**Algunas veces**	**Pocas veces**	**Nunca**
El estudiante emplea estrategias para pensar en ideas.				
El estudiante advierte patrones inusuales en el lenguaje.				
El estudiante advierte patrones inusuales en la naturaleza.				
El estudiante advierte patrones inusuales en el comportamiento.				
El estudiante toma en consideración factores apropiados al momento de seleccionar un proyecto.				
El estudiante utiliza prototipos para determinar si el trabajo es de alta calidad.				
El estudiante emplea matrices de valoración para decidir si el trabajo es de alta calidad.				
El estudiante disfruta probando nuevas ideas y tareas.				
El estudiante añade abundantes y detalles concretos a las ideas.				

Criterios	El trabajo es extraordinariamente creativo	El trabajo es muy creativo	El trabajo es creativo	El trabajo es algo creativo	El trabajo no es creativo
NIVELES	5	4	3	2	1
Originalidad	El trabajo muestra una gran cantidad de ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra algunas ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra al menos dos ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra al menos una idea infrecuente e inusual.	El trabajo no muestra ideas originales
Fluidez	El trabajo presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y muy eficaces.	El trabajo presenta algunas ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos dos ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos una idea novedosa, llamativa y eficaz.	El trabajo no presenta ideas novedosas, llamativas y eficaces.
Flexibilidad	El trabajo presenta una gran variedad de ideas	El trabajo presenta alguna variedad de ideas	El trabajo presenta al menos tres ideas	El trabajo presenta al menos dos ideas	El trabajo no presenta variedad de ideas
Elaboración	El problema ha sido elaborado con imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado con algo de imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado completando al menos una idea convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado pero sin ser completado de manera convincente ni poderosa.	El problema no ha sido elaborado hasta ser completado.

Criterios	El trabajo es extraordinariamente creativo	El trabajo es muy creativo	El trabajo es creativo	El trabajo es algo creativo	El trabajo no es creativo
NIVELES	5	4	3	2	1
Originalidad	El trabajo muestra una gran cantidad de ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra algunas ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra al menos dos ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra al menos una idea infrecuente e inusual.	El trabajo no muestra ideas originales
Fluidez	El trabajo presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y muy eficaces.	El trabajo presenta algunas ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos dos ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos una idea novedosa, llamativa y eficaz.	El trabajo no presenta ideas novedosas, llamativas y eficaces.
Flexibilidad	El trabajo presenta una gran variedad de ideas	El trabajo presenta alguna variedad de ideas	El trabajo presenta al menos tres ideas	El trabajo presenta al menos dos ideas	El trabajo no presenta variedad de ideas
Elaboración	El problema ha sido elaborado con imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado con algo de imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado completando al menos una idea convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado pero sin ser completado de manera convincente ni poderosa.	El problema no ha sido elaborado hasta ser completado.

Criterios	El trabajo es extraordinaria mente creativo	El trabajo es muy creativo	El trabajo es creativo	El trabajo es algo creativo	El trabajo no es creativo
NIVELES	5	4	3	2	1
Originalidad	El trabajo muestra una gran cantidad de ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra algunas ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra al menos dos ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra al menos una idea infrecuente e inusual.	El trabajo no muestra ideas originales
Fluidez	El trabajo presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y muy eficaces.	El trabajo presenta algunas ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos dos ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos una idea novedosa, llamativa y eficaz.	El trabajo no presenta ideas novedosas, llamativas y eficaces.
Flexibilidad	El trabajo presenta una gran variedad de ideas	El trabajo presenta alguna variedad de ideas	El trabajo presenta al menos tres ideas	El trabajo presenta al menos dos ideas	El trabajo no presenta variedad de ideas
Elaboración	El problema ha sido elaborado con imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado con algo de imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado completando al menos una idea convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado pero sin ser completado de manera convincente ni poderosa.	El problema no ha sido elaborado hasta ser completado.

EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN LOS PRODUCTOS REALIZADOS EN EL TALLER DE INVENCIÓN CREATIVA	**ORI:** ORIGINALIDAD las respuestas *novedosas y no convencionales*			**ELAB:** ELABORACIÓN *Detalles* que embellecen y mejoran la producción creativa			**FX:** FLEXIBILIDAD *Variedad* de respuestas			**CREA:** FLUIDEZ Se mide por el *número* de respuestas que da el niño		
	SATISFACTORIO 3	SUFICIENTE 2	POR MEJORAR 1	SATISFACTORIO 3	SUFICIENTE 2	POR MEJORAR 1	SATISFACTORIO 3	SUFICIENTE 2	POR MEJORAR 1	SATISFACTORIO 3	SUFICIENTE 2	POR MEJORAR
Rasgos / Nombre del Alumno	Muestra su producto con originalidad y agrega variedad de detalles novedosos al mismo	Muestra su producto con originalidad con pocos detalles novedosos	Muestra su producto con poca originalidad y no agrega detalles novedosos	Agrega variedad de detalles para embellecer su producción creativa	Agrega pocos detalles para embellecer su producción creativa	No se observan detalles para embellecer su producción creativa	Ofrece variedad de respuestas sobre el uso que puede darle a su producción creativo	Ofrece algunas respuestas sobre el uso que puede darle s u producción creativa	Muestra el producto pero no ofrece respuestas sobre ele uso que podría darle			

EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN LOS PRODUCTOS REALIZADOS EN EL TALLER DE INVENCIÓN CREATIVA	**ORI:** ORIGINALIDAD las respuestas *novedosas y no convencionales*			**ELAB:** ELABORACIÓN *Detalles* que embellecen y mejoran la producción creativa			**FX:** FLEXIBILIDAD *Variedad* de respuestas			**CREA:** FLUIDEZ Se mide por el *número* de respuestas que da el niño		
	SATISFACTORIO 3	SUFICIENTE 2	POR MEJORAR 1	SATISFACTORIO 3	SUFICIENTE 2	POR MEJORAR 1	SATISFACTORIO 3	SUFICIENTE 2	POR MEJORAR 1	SATISFACTORIO 3	SUFICIENTE 2	POR MEJORAR
Rasgos / Nombre del Alumno	Muestra su producto con originalidad y agrega variedad de detalles novedosos al mismo	Muestra su producto con originalidad con pocos detalles novedosos	Muestra su producto con poca originalidad y no agrega detalles novedosos	Agrega variedad de detalles para embellecer su producción creativa	Agrega pocos detalles para embellecer su producción creativa	No se observan detalles para embellecer su producción creativa	Ofrece variedad de respuestas sobre el uso que puede darle a su producción creativo	Ofrece algunas respuestas sobre el uso que puede darle s u producción creativa	Muestra el producto pero no ofrece respuestas sobre ele uso que podría darle			

EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN LOS PRODUCTOS REALIZADOS EN EL TALLER DE INVENCIÓN CREATIVA	**ORI:** ORIGINALIDAD las respuestas *novedosas y no convencionales*			**ELAB:** ELABORACIÓN *Detalles* que embellecen y mejoran la producción creativa			**FX:** FLEXIBILIDAD *Variedad* de respuestas			**CREA:** FLUIDEZ Se mide por el *número* de respuestas que da el niño		
	SATISFACTORIO 3	SUFICIENTE 2	POR MEJORAR 1	SATISFACTORIO 3	SUFICIENTE 2	POR MEJORAR 1	SATISFACTORIO 3	SUFICIENTE 2	POR MEJORAR 1	SATISFACTORIO 3	SUFICIENTE 2	POR MEJORAR
Rasgos / Nombre del Alumno	Muestra su producto con originalidad y agrega variedad de detalles novedosos al mismo	Muestra su producto con originalidad con pocos detalles novedosos	Muestra su producto con poca originalidad y no agrega detalles novedosos	Agrega variedad de detalles para embellecer su producción creativa	Agrega pocos detalles para embellecer su producción creativa	No se observan detalles para embellecer su producción creativa	Ofrece variedad de respuestas sobre el uso que puede darle a su producción creativo	Ofrece algunas respuestas sobre el uso que puede darle s u producción creativa	Muestra el producto pero no ofrece respuestas sobre ele uso que podría darle			

PREPARAMOS UNA RECETA NUTRITIVA

DRAMATIZAMOS EL CUENTO LA SEMILLITA DORMILONA

Anexo 9: Resultados

Tabla 1: Nivel de la creatividad del grupo experimental

Variable	Categorías	experimental	
		n	%
Creatividad	Muy bajo	87	89.7%
	Bajo	10	10.3%
	Regular	0	0.0%
	Alto	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Antes de la aplicación del programa de juego libre en sectores la creatividad de los estudiantes en las cuatro aulas experimentales fue muy bajo representando al 89.7% del total de estudiantes.

Tabla 2: Nivel de la creatividad del grupo control

Variable	Categorías	control	
		n	%
Creatividad	Muy bajo	34	75.6%
	Bajo	6	13.3%
	Regular	5	11.1%
	Alto	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Antes de la aplicación del programa de juego libre en sectores la creatividad de los estudiantes en las dos aulas control fue muy bajo representando al 75.6% del total de estudiantes.

Tabla 3: Nivel de la creatividad del grupo experimental

Variable	Categorías	Experimental	
		N	%
Creatividad	Muy bajo	0	0.0%
	Bajo	0	0.0%
	Regular	0	0.0%
	Alto	1	1.0%
	Muy Alto	98	99.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las aulas del 1 al 4 experimental se logró desarrollar la creatividad de los estudiantes llegando a un nivel muy alto, representado por el 99% del total de estudiantes.

Tabla 4: Nivel de la creatividad del grupo control

Variable	Categorías	Control	
		N	%
Creatividad	Muy bajo	34	75.6%
	Bajo	6	13.3%
	Regular	5	11.1%
	Alto	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Después de la aplicación del programa de clases regular en las aulas 1 y 2 del grupo control no se logró desarrollar la creatividad de los estudiantes.

Anexo 11: Declaratoria de originalidad del autor

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Declaratoria de Originalidad del autor

Yo, Guevara Valle Bertha Maria Cecilia, egresado de la Escuela de Posgrado del Programa académico de Doctorado en Educación de la Universidad César Vallejo filial Chiclayo, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada:

Programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los niños.

Es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo 15 de agosto del 2020

Apellidos y Nombres del Autor	
Guevara Valle Bertha Maria Cecilia	
DNI N°: 16656109	Firma
ORCID:0000-0002-2322-3704	