



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Juegos al aire libre para desarrollar la creatividad en los niños de
cinco años - pucará, 2021**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

Sanchez Estela, Liz Elizabeth ([horcid.org/0000-0003-2924-6947](https://orcid.org/0000-0003-2924-6947))

ASESORA:

Dra. Vílchez Delgado, Rosario Margarita (orcid.org/0000-0002-7492-8042)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

CHICLAYO – PERÚ

2022

Dedicatoria

La presente tesis la dedico a mis padres Lidubina y Alfredo, ellos fueron mi motivo para poder culminar con éxito mi carrera, sobre todo, su gran apoyo incondicional en toda mi etapa universitaria, a pesar de la distancia ellos siempre estuvieron conmigo, nunca me dejaron sola, me acompañaron hasta las terminar. Además, les dedico a mis hermanas Susann, Ana; que de una u otra manera ellas estuvieron motivándome a seguir y ha no rendirme para lograr mi meta. A toda mi familia que, con sus palabras y consejos, me alentaron para lograr mi objetivo.

Agradecimiento

Agradecer a Dios, por darme la oportunidad de culminar con esta gran investigación a mis padres, hermanas por su apoyo incondicional así también por su comprensión en los momentos que sentía que no podía seguir, agradecer a mi familia a pesar de la distancia siempre estuvieron presente conmigo, por ser mi fortaleza para poder lograr lo que me planteé. En especial un agradecimiento a mi asesora de investigación Dra. Rosario Margarita Vílchez Delgado, por toda la dedicación que me tuvo en mi trabajo y por los conocimientos, enseñanzas y sobre todo su apoyo en todo momento que me ofreció para poder lograr mi meta. También agradecer a mis docentes los cuales estuvieron presente en información académica Mag. Maritza Figueroa, Juan Piscoya Tejada y a todas(os) las(los) docentes que me enseñaron porque gracias a sus conocimientos pude culminar este gran reto que es mi carrera universitaria.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I.INTRODUCCIÓN	1
II.MARCO TEÓRICO.....	4
III.METODOLOGÍA.....	23
3.1. Tipo y diseño de investigación	23
3.2. Variables y operacionalización.....	23
3.3. Población, muestra y muestreo.....	24
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	25
3.5. Procedimientos	26
3.6. Método de análisis de datos.....	26
3.7. Aspectos éticos	26
IV.RESULTADOS.....	28
V.DISCUSIÓN	40
VI.CONCLUSIONES	44
VII.RECOMENDACIONES	45
REFERENCIAS.....	46
ANEXOS	55

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Población de niños de cinco años de la I.E.I.005 de Pucará</i>	24
Tabla 2. <i>Nivel de creatividad de niños de cinco años de la I.E.I. N° 005</i>	28
Tabla 3. <i>Fluidez</i>	29
Tabla 4. <i>Flexibilidad</i>	30
Tabla 5. <i>Originalidad</i>	31
Tabla 6. <i>Elaboración</i>	32
Tabla 7. <i>Cronograma de actividades</i>	36
Tabla 8. <i>Comparación de los resultados del pre y post test “Creatividad”</i>	37
Tabla 9. <i>Estadísticos comparativos en el pre y post test</i>	38
Tabla 10. <i>Datos para la aplicación de la prueba T</i>	38
Tabla 11. <i>Prueba T para medias de dos muestras emparejadas</i>	39

Índice de figuras

Figura 1. <i>Nivel de creatividad</i>	28
Figura 2. <i>Dimensión fluidez</i>	29
Figura 3. <i>Dimensión flexibilidad</i>	30
Figura 4. <i>Dimensión originalidad</i>	31
Figura 5. <i>Dimensión elaboración</i>	32
Figura 6. <i>Comparación de los resultados del pre y post test</i>	37

Resumen

El presente proyecto tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos al aire libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la I.E.I. 005 del distrito de Pucará, provincia de Jaén, región Cajamarca, 2021, para ello se utilizó un tipo de investigación aplicada con un enfoque cuantitativo, con diseño preexperimental porque se trabajó con un solo grupo de una población de 51 estudiantes, de los cuales se seleccionaron una muestra de 14 estudiantes; dando como resultado, en el Pre Test un 79% de los niños se encontraban en un nivel deficiente y el 21% nivel regular, durante las actividades en el Post Test pudimos ver una mejora de la creatividad en los niños obteniendo como resultado un 71.4% en nivel bueno y 14.3% en muy bueno. Así también para medir la hipótesis se utilizó la prueba T de students. Se utilizó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. Se concluye que los juegos al aire libre desarrollaron la creatividad de manera significativa en los niños de cinco años de la I.E.I. 005 del distrito de Pucará.

Palabras clave: pensamiento creativo, actividad lúdica, originalidad

Abstract

The objective of this project was to determine the influence of outdoor games on the development of creativity in five-year-old children from the I.E.I. 005 of the district of Pucará, province of Jaén, Cajamarca region, 2021, for which a type of applied research was used with a quantitative approach, with a pre-experimental design because it worked with a single group of a population of 51 students, of which they selected a sample of 14 students; giving as a result, in the Pre Test 79% of the children were at a deficient level and 21% at a regular level, during the activities in the Post Test we could see an improvement in creativity in the children, obtaining as a result 71.4% at a good level and 14.3% at very good. Likewise, to measure the hypothesis, the students' T test was used. Observation was used as a technique and the checklist as an instrument. It is concluded that outdoor games significantly developed creativity in five-year-old children from the I.E.I. 005 of the district of Pucará.

Keywords: creative thinking, playful activity, originality

I. INTRODUCCIÓN

La COVID – 19 ha mostrado la importancia de la creatividad de las personas para buscar soluciones a las dificultades económicas presentados a fin de salir de la crisis rápidamente (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2020). La creatividad es una de las tres habilidades básicas para la vida, siendo necesaria potenciar desde la etapa preescolar (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2020); sin embargo, en la educación no se le otorga la debida importancia, pues se priorizan las destrezas cognitivas de los educandos, subestimando su potencial creativo, sobre todo, en el contexto de la pandemia.

La creatividad es el mayor activo de la sociedad y el mejor tesoro para el desarrollo pleno de cada niño (Banco Bilbao Vizcaya Argentaria, BBVA, 2019). Sin embargo, afronta un gran reto, pues no es vislumbrada como un atributo fundamental para la formación del hombre ser humano y porque debe formarse en un contexto donde impera el uso de las tecnologías (Summo et al. 2016). La creatividad se desarrolla a través de la educación y va fortaleciendo su potencial que posee el niño para un mejor uso de los recursos disponibles (Betancourt, 2000); sin embargo, urge promover la importancia de la creatividad en ámbitos escolares.

Además, a nivel mundial, el desarrollo de la creatividad debe considerarse una prioridad en la educación internacional, haciéndola partícipe del aprendizaje, con independencia de la edad o contexto (UNESCO, 2020). Asimismo, en América Latina y el Caribe, los niños no cuentan con suficientes oportunidades para el desarrollo de destrezas esenciales para ser exitoso en el aprendizaje y la vida (UNICEF, 2020).

En el Perú, el Ministerio de Educación (MINEDU) entendiendo la importancia de la creatividad en el progreso holístico e integral del preescolar viene preparando a los maestros en el impulso y tratamiento del pensamiento creativo de los educandos de inicial hasta el quinto de secundaria; precisando en el currículo del 2014, dos metas esenciales que deben ser consideradas como principios didácticos a toda la Educación Básica Regular (EBR): emprende de manera creativa sus

metas propias y grupales; se comunica, práctica la ciudadanía, actuando de manera autónoma y vive un estilo de vida saludable (MINEDU, 2014). No obstante, en muchas de las II.EE. no se logra con este cometido, pues se enseña de manera repetitiva, memorística y rutinaria. Desde esta perspectiva, enseñar en la creatividad consiste en enseñar para la transformación formando seres humanos originales, flexibles con metas, iniciativas y confianza en sí mismos; que asumen riesgos con el propósito de enfrentar las dificultades e inconvenientes presentados en su vida académica y diaria, para generar productos, ideas y respuestas innovadoras, novedosas con un gran valor social (Betancourt, 2000).

Con respecto a la justificación del estudio, esta investigación sirvió para brindar una alternativa de solución al déficit creativo evidenciado en los niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Pucará. Su relevancia social radica en contribuir a que cada niño se inicie desde temprana edad en el proceso creativo para que desarrolle su imaginación, capacidad para relacionar conceptos y situaciones, posibilidad de expresar sus ideas sin temor a ser castigado o reprimido.

Las implicaciones prácticas de estudio estuvieron orientadas a desarrollar el potencial creativo de los niños mediante una propuesta de juegos al aire libre que a su vez contribuyan al desarrollo socio-emocional, optimice el lenguaje y funciones simbólicas, autonomía, autoestima y procesos comunicativos en los niños. El valor teórico del estudio radica en dar a conocer los vacíos presentados sobre obstáculos para fomentar la creatividad en los preescolares que les permitan buscar alternativas de solución. La utilidad metodológica del estudio se sostuvo en la propuesta de instrumentos que miden la creatividad de preescolares en posteriores estudios con población similar.

El presente trabajo de investigación se ejecutó en la I.E.I. 005 de Pucará, provincia de Jaén, perteneciente a la región de Cajamarca, en la que se atiende niños y niñas de 3 a 5 años de la EBR. Actualmente, a consecuencia de la pandemia brindó el servicio Educativo de manera remota, mediante la estrategia Aprendo en Casa con uso de la aplicación del WhatsApp (mensajería, audios y videollamadas) y llamadas telefónicas. Actualmente ya presencial.

Es así que, mediante la observación de las clases virtuales de los niños de cinco años se pudo constatar acciones que se oponen al desarrollo de la creatividad como niños con escasa participación en las clases, falta de interés por aprender; maestra que da muchas instrucciones a las actividades que los niños deben realizar, solicitan al niño que copien o imiten al pie de la letra algún dibujo, falta de incorporación de actividades creativas en las sesiones de aprendizaje; asimismo, los padres realizan las actividades escolares de su hijo(a) imponiéndose lo que deben hacer o cómo dibujar o colorear.

En consecuencia, nos planteamos el siguiente problema de investigación: ¿De qué forma influyen los juegos al aire libre para desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la I.E.I. 005 del distrito de Pucará, provincia de Jaén, Región Cajamarca 2021?

Al mismo tiempo, se planteó como objetivo general: determinar la influencia de los juegos al aire libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la I.E.I. 005 del distrito de Pucará, provincia de Jaén, región Cajamarca, 2021. Y como objetivos específicos: diagnosticar el nivel de creatividad de niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Pucará; diseñar y aplicar un conjunto de juegos al aire libre orientado a desarrollar el nivel de creatividad en los niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Pucará; comparar los resultados del nivel de creatividad en el pre con el post Test en niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Pucará; contrastar los resultados del nivel de creatividad en comparación al pre y post test a través de la aplicación de los juegos al aire libre en niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Pucará.

Expresado lo anterior, se propone como hipótesis de estudio: H₁: Los juegos al aire libre si ayudan al desarrollo de creatividad en los niños de cinco años de la I.E.I. 005 del distrito de Pucará, 2021 y, H₀: Los juegos al aire libre no ayudan al desarrollo de creatividad en los niños de cinco años de la I.E.I. 005 del distrito de Pucará, 2021

II.MARCO TEÓRICO

Respecto a los antecedentes de estudio, se presenta los siguientes:

Desde un contexto internacional

Uret y Ceylan (2021) tuvieron el propósito de examinar el efecto de la educación STEM en la creatividad de niños de 05 años. Se consideró un estudio cuantitativo, de diseño semiexperimental. Se tuvo una muestra de 30 niños de un jardín de infancia. Se utilizó como instrumento de recojo de información la prueba de Torrance de forma figurativa de pensamiento creativo. Se obtuvieron como resultados a nivel general que la creatividad en el pre test en el puntaje promedio fue de $x= 41.5$, mientras en el post test fue de $x= 56,4$, respecto a la fluidez en el pre test se obtuvo $x= 12.8$ y en el post test $x= 17.8$, en la dimensión originalidad en el pre test $x=14.2$ y en el post test $x= 15.0$. Se concluyó que las prácticas pedagógicas STEM mejora significativamente la creatividad de los niños.

Cicekler y Aral (2020) tuvieron por objetivo general examinar el resultado del programa de educación artística impartido a niños de 5 a 6 años para el desarrollo de la creatividad. La investigación fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicativo, experimental a un solo grupo de estudio. La muestra considerada fue 51 niños. Se emplearon como instrumentos un formulario y el perfil de habilidades creativas de Ryser (2007). Se obtuvieron como resultados en cuanto a la dimensión flexibilidad en el pre test el puntaje promedio fue de $x=3.45$, mientras en el post test fue $x=5.52$, en la dimensión originalidad en el pre test fue $x= 9.07$ y en el post test $x=14.13$. se concluyó que existen diferencias significativas en las dimensiones de la creatividad a partir de los efectos del programa aplicado.

En Ecuador, Suárez et al. (2019) en una investigación mixta, exploratoria y descriptiva, buscaron proponer los componentes curriculares de un programa para fomentar la creatividad y el talento. Se seleccionaron 18 artículos publicados durante los años 2010 y 2019. Se concluyó que, existe una restringida oferta pedagógica que contribuya al desarrollo del pensamiento creativo y el talento desde la infancia, generando que los educandos tengan la capacidad de solucionar problemas de manera novedosa. Frente a ello, es que se propone un conjunto de juegos al aire libre que buscan el fomento de la creatividad de los niños.

En Turquía, Dere (2019) se planteó indagar la creatividad de los niños en la etapa preescolar. Fue un estudio de enfoque cuantitativo, de diseño experimental causal simple de pre y post test con un único grupo. Se consideró una muestra de 184 niños. Se utilizó como instrumento la prueba de Torrance del pensamiento creativo. Los resultados mostraron a nivel general que la puntuación general de la creatividad en el pre test fue de $x= 2.233$ y en el post test $x= 4.588$, respecto a las dimensiones de fluidez en el pre test el resultado fue $x= .948$ y en el post test $x=1.308$, mientras en la dimensión originalidad en el pre test $x= 1.479$ y en el post test $x=2.346$. Se concluyó que la creatividad se ve favorecida por los efectos del currículum escolar

Desde un contexto Nacional

En Ayacucho, Pérez (2021) se planteó la aplicación del programa de juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 4 años. El estudio se basó en el enfoque cuantitativo, alcance explicativo, diseño preexperimental. La muestra se constituyó por 17 niños. La técnica empleada fue la observación, mientras los instrumentos fueron una guía de observación. Los resultados obtenidos señalaron que en el pre test el nivel de creatividad se encontraba en el nivel bajo con el 53%, seguido del nivel medio con el 29%, en el post test en el nivel que predominó fue el nivel alto con el 76%, seguido del nivel medio con el 18%, respecto a las dimensiones en el pre test la originalidad estuvo en el nivel bajo con el 47%, en el post test predominó el nivel alto 71%, en la elaboración en el pre test fue de 59% y en el post test de 53%. Se concluyó que la aplicación del programa mejoró la creatividad.

Guevara (2020) tuvo por objetivo determinar la influencia de un programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños de 5 años. De metodología mixta, aplicada, diseño experimental, de tipo cuasi experimental. La muestra se constituyó por 142 estudiantes. Se utilizó como técnica la entrevista, la observación, como instrumentos la guía de observación y la lista de cotejo. Los resultados señalaron del grupo experimental en el pre test, la fluidez

alcanzó el nivel muy bajo con el 88%, la flexibilidad el nivel muy bajo con 84%, originalidad el nivel muy bajo con el 86%, tras la aplicación del programa en el post test, en fluidez se obtuvo 87,9% en el nivel muy alto, en flexibilidad el 94,9% en el nivel alto, en originalidad el 96% en el nivel muy alto. Se concluyó que la aplicación del programa contribuyó en el desarrollo de la creatividad de los niños.

En Piura, Palacios y Ruiz (2019) buscaron describir los atributos de la creatividad en la Institución Educativa Parroquial Madre Rafaela de la Pasión Veintimilla, Castilla. mediante un enfoque cuantitativo de diseño descriptivo, muestra de 14 niños de 4 años. Para ello se utilizó como técnica la observación, y se aplicó una lista de cotejo para obtener información sobre el nivel de creatividad, los datos fueron procesados en tablas de Excel luego trabajados en el programa estadístico SPSS. Se halló que, el 50% de los niños presentaron un nivel de logro destacado, además que la mitad de los niños presentaron un nivel de originalidad de logro previsto, igualmente la mitad de preescolares tuvieron un nivel de elaboración en proceso, también se halló que, el 64,3% de los niños presentaron un nivel de logro previsto en el progreso de la fluidez, y la mitad de los preescolares mostrando un nivel de proceso de la flexibilidad en su creatividad; Se llegó a concluir que, el 50% de niños evaluados se sitúan en el nivel determinado de creatividad de acuerdo a su edad.

Flores (2018) tuvo por objetivo identificar los niveles de creatividad de los niños y niñas de 4 años. Consideró una metodología cuantitativa, de nivel descriptivo, diseño no experimental, de corte transversal. Tuvo por muestra un total de 37 niños. Se empleó como técnica la observación, mientras el instrumento fue un test. Los resultados mostraron en general que los niños obtuvieron sobre la creatividad el nivel medio con el 59,5%, seguido del nivel bajo 27%, respecto a las dimensiones sobre la fluidez predomina el nivel medio con 54,1%, seguido del nivel alto 27%, flexibilidad se encontró en el nivel medio con el 75,7%, seguido del nivel bajo con 13,5% y sobre el nivel originalidad el nivel con mayor porcentaje fue el medio con 51,4%, seguido del nivel alto 35,1%. Se concluyó que el nivel que predomina de creatividad en los niños es el medio.

En cuanto a las teorías que fundamentan el estudio, respecto a la variable juego al aire libre, se tuvo en consideración la propuesta teórica de Jean Piaget acerca del desarrollo psicogenético del ser humano, en su planteamiento Piaget se cuestiona la necesidad por saber la forma en que la persona obtiene el aprendizaje y desarrolla sus capacidades cognitivas superiores, para ello, logra formularse cuestionamientos sobre la evolución del aprendizaje del ser humano desde las primeras etapas de la vida y como a través del paso de diferentes procesos o estadios como el mismo catalogó, la persona va adquiriendo un nuevo conocimiento, estos estadios son el sensoriomotor, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales (Arias et al. 2017).

Siguiendo sobre lo señalado por Piaget (citado por Arias et al. 2017) considera que los aspectos básicos en el desarrollo cognitivo de la persona se encuentran en relación a la maduración de cada persona, en la calidad de experiencia con las cosas que le rodean, como también las personas del entorno, por lo cual es la persona quien, en esta interacción con su medio y los objetos inmersos, también toma en consideración el mantenimiento del equilibrio frente aquello que puede ser causante de perturbación del exterior. Para Piaget, el paso de un estadio a otro, suponía un proceso evolutivo del desarrollo cognitivo, es decir, mientras la persona se aproximaba a los objetos que le rodean, llega con experiencias anticipadas las cuales son producto del desarrollo cognitivo y de nuevas estructuras que permiten la asimilación de nuevos saberes (Arias et al. 2017).

Según Bálsamo (2022) Piaget considera que en el proceso de evolución cognitivo la persona en sus primeros años de vida, es decir, durante la etapa de la infancia el niño se va vinculando con las cosas u objetos que le rodean, a través de ese contacto va conociendo el mundo que le rodea, en la realización de distintas actividades va demostrando su capacidad por adquirir el conocimiento y las destrezas requeridas en su formación educativa, en ese sentido, se reconoce cuatro factores que contribuyen en el desarrollo cognitivo: la maduración que se relaciona al crecimiento y desarrollo biológico; la transmisión social que significa la aprehensión de las cosas por medio de la relación con los demás, como la cultura,

tradiciones, lenguaje, hábitos, entre otros; la actividad aludiendo a las cosas que realiza el niño como para obtener el aprendizaje, esto se relaciona con la manipulación, exploración de los objetos; para terminar el equilibrio, es un estado en la cual el niño busca la solución a situaciones desconocidas y que se constituye como un mecanismo interno en el momento de la interacción con el medio.

Por eso, en la teoría formulada por Piaget y desde sus postulados sobre el desarrollo humano, explica que el juego se convirtió en una estrategia por la que el niño entra en contacto con el contexto y del cual va aprendiendo, ahora bien, estas ideas fueron útiles para la pedagogía, especialidad del ambiente educativo de la cual surge la preocupación por conocer como el niño aprende, que cambios ocurren y del contexto donde se desenvuelve, en esa misma línea, Piaget destaca que el juego posee un valor significativo como construcción cognitivo y moral del niño, puesto que el niño en su proceso de aprendizaje y desde una mirada afectiva, el niño en el juego es capaz de comprender su entorno, sintiéndose querido, entendido las normas reglas que rigen la actividad lúdica, los signos y símbolos, de su propia experiencia (Melo y Hernández, 2014).

Piaget basó sus estudios en el desarrollo cognitivo desde el aspecto biológico, con ello su aporte nos sugiere que el niño durante su infancia busca y repite gestos, acciones, actividades que son le son importantes para su proceso de acomodación y asimilación del conocimiento, por lo cual, el juego se convierte en una herramienta relevante para tales fines, ya que, en la interacción con los objetos y las relaciones que se establecen con ellos, el niño va encontrando significados al entorno social, va caracterizando la situación y el objeto que le permite el aprendizaje por medio del juego (Melo y Hernández, 2014).

En ese contexto, a modo de reflexión sobre lo manifestado por Piaget, el rol del juego se constituye una porción del papel cognitivo del aprendiz, el cual se centra en el conocimiento que adquiere el niño al explorar y manipular todo aquello que encuentra en su ambiente y aquello contribuye en su proceso de aprendizaje que le permitirán desarrollar otras capacidades, como la creatividad, la imaginación etc., por otra parte, relaciona el juego con el conocimiento, en donde ocurre que el

niño conoce acerca de la sociedad y las reglas establecidas, además, de considerar al juego como un sistema de descanso, en donde el niño participa y realiza cosas que les son significativos.

Asimismo, Piaget, quien sostenía que la educación debe formar personas creativas, inventoras, transformadoras y proyectistas; consideró a la creatividad como una expresión de la razón que se relaciona con el pensamiento, mediante la asimilación y acomodación. Desde los postulados de Piaget, el docente debe guiar a que el estudiante experimente sin hacer repeticiones, animándolo a que cree y experimente, aducía que lo que conoce una persona no es una abstracción del mundo que está a su alrededor, sino que es una transformación hecha por el sujeto donde interviene la información percibida del exterior e interior de sí mismo (Tunnermann, 2011).

Otra postura teórica general empleada para el estudio fue la planteada por Lev Vygotski, quien señala desde su teoría sociocultural la importancia que tiene para los procesos psicológicos superiores el rol que cumple la internalización del contexto social y la cultura, pues son precisamente estos componentes los que permiten que el desarrollo de la persona, manifiesta que para el estudio de la persona no es posible separarlo del entorno donde convive, en ese entorno aprende comportamientos, costumbres, adquiere la propia cultura de la estructura social que la persona debe internalizar, de allí que el medio social se encuentra estrechamente ligado al desarrollo de la propia persona, pues para Vygotski la persona no aprende de su interior al exterior, antes bien, el aprendizaje es producto de la interacción que establece con su medio y con las personas que le rodean (De Rosa, 2018).

En ese sentido, la perspectiva teórica de Vygotski toma relevancia por el papel que le asigna a la acción humana y su relación con la sociedad, en donde aprender se convierte en una actividad social por naturaleza y no simplemente como una actividad individual, pues se trata de que el niño en su interacción con su medio empieza asimilar las formas sociales que le rodean, de modo que, es el propio niño un agente activo de relaciones con otros individuos, lo cual le permite cambios psíquicos y físicos (Patiño, 2007).

Un concepto dentro de su teoría fue la categoría de desarrollo próximo (Zona de desarrollo próximo) como lo explica Vygotsky, se debe entender que el aprendizaje y el desarrollo se estrechan mutuamente, entonces, para considerar la situación de estas dos categorías en el estudiante, se precisa tener en claro el desarrollo actual, mismo que fue logrado por el propio estudiante por sí solo, luego se parte hacia el potencial desarrollo que puede ser alcanzado por el estudiante si contara con la orientación o supervisión de una persona con experiencia, siendo la diferencia entre estos dos niveles lo que denominó Zona de desarrollo próximo, en donde se desarrollan los procesos cognitivos superiores y que es resultado como bien se ha mencionado de adquirir la cultura social del contexto (Venet y Correa, 2014). Vygotsky, señala que el desarrollo de la persona proviene de una cimentación histórica como resultado de la interrelación humana desde el contexto social para luego pasar al individual.

Vygotsky manifiesta que durante la etapa infantil el juego es una estrategia guía de la fase previo a la escolar, la cual permite al niño poner en acción distintas actividades que contribuyen al desarrollo cognitivo y del aprendizaje, por esta razón, añade que el rol del profesor preescolar también suma en el fomento del crecimiento infantil y de sus capacidades (Sánchez et al. 2020).

Para Sánchez et al. (2020) Vygotsky establece en postura tres elementos importantes, que entender la psicología de los infantes empieza en la comprensión de la relación con medio social, luego, que los procesos psicológicos se realizan en la actividad llevada a cabo por el sujeto y por último, es justamente la actividad un requisito para la expresión del desarrollo cognitivo, en la actividad se pone en ejecución el control y desarrollo de los procesos psicológicos superiores como el pensamiento, percepción, inteligencia, atención, creatividad, etc., de aquí que parte la explicación de que en el juego el niño se sitúa en momento imaginario, que ocurre durante etapa preescolar, el niño asimila signos y símbolos a los cuales le da un significado indistintamente de si pertenecer a una realidad real a una representación que se haga de las cosas (campo real y campo de los significados), a ello le denominó transferencia de significados.

En resumen, Vygotsky considera al juego como una acción social en el que el niño aprende mediante la interacción con sus pares a fin de que pueda representar roles, recalando que los elementos sociales del lugar donde el niño aprende a ser partícipe de las diversas actividades o experiencias, así como la integración social contribuyen a en la adquisición de nuevos saberes, por otro lado, para, ellos aprenden a relacionarse con su mundo exterior por intermedio de un adulto; ya que eso ayuda a que el niño se exprese libremente, por ende, la sociedad influirá mucho en su desarrollo y su creatividad. Mediante los juegos los niños comentan su aprendizaje y su propio contexto sociocultural. Asimismo, se examinó la evolución de los juegos de acuerdo a los periodos, el niño juega con objetos atendiendo al significado que le brinda su contexto más cercano. En la edad de tres a seis años, se realizan los juegos socio dramático, que permite producir una reciprocidad lúdica del rol imitativo.

Respecto a las teorías sobre el juego se ha considerado la propuesta teórica del juego Elkonin, la cual también toma algunas consideraciones de la teoría sociocultural de Vygotsky, explica que el juego en la etapa infantil se vuelve un sostén para la educación y aprendizaje del niño, pues concibe al juego como una actividad orientadora en el desarrollo entre del niño y su interacción con su entorno, considerando que los juegos de rol son aquel juego que aparece durante la etapa infantil (Marcolino et al. 2014).

Para este autor, el juego es producto del desarrollo histórico de las sociedades, pues la naturaleza y origen del juego se caracteriza por ser social, puesto que se vincula a la capacidad que tiene el niño de asimilar el tipo de relación social que establece con sus pares, guiado claro está por una persona adulta, es aquí donde radica una de sus ideas centrales de este autor, en donde el niño en esa interacción con el adulto, es influenciado educativamente por las acciones del adulto, a esto se le nombró como la forma social de utilizar los objetos, es decir que, la manera en que la persona adulta hace uso de las cosas como históricamente han sido utilizados, el niño aprenderá de manera autónoma a utilizar dichos objetos al modo de quien fue su modelo de acción (Marcolino et al. 2014).

Elkonin citado por Calambas et al. (2019) define que el juego es una expresión del desarrollo de la imaginación y como una actividad instintiva; esto quiere decir, que durante la etapa preescolar el niño en el juego asume un determinado rol y en la medida que el juego se desarrolla, el contenido del mismo va transformando su representación, ello se ejemplifica en el modo de observar cómo los niños más pequeños asumen realizar en el juego solo la acción que el papel pide interpretar, mientras niños de mayor edad interpretan en su personaje alguna relación y aquellos niños ya grandes están en la capacidad de caracterizar al personaje e interpretarlo.

De lo anterior, para este autor el juego es una actividad orientadora del desarrollo del niño, es consciente y voluntaria, por medio del juego se establecen las relaciones sociales y el niño interioriza la realidad de su entorno, al cual le brinda un alto significado., precisa que el juego es reflejo de la creatividad y la imaginación que el niño por manifiesto durante la actividad lúdica, cabe también indicar que para él el juego comprende una serie de fases; el juego que conlleva la manipulación de cosas (Juego manipulativo), el juego que sustituye el objeto por la realización de la acción (Juego simbólico), el juego que asume el papel protagónico sin estar en función a otros papeles (Juego protagonizado), el juego que asume un papel pero en interacción con los demás (Juego de roles), el juego con adhesión a las reglas establecidas (Juego de reglas) y el juego en interacción grupal, asumiendo una posición dentro del juego y siguiendo las instrucciones (Juego grupal) (Calambas et al. 2019).

Otra teoría que también da sustento sobre la variable juego es la propuesta por Herbert Spencer, la cual indica sobre el excedente energético, ello hace alusión a que a medida que la interacción social se va desarrollando, la persona va acumulando una gran cantidad de energía, generando un excedente, por lo tanto, dicho exceso de energía debe ser liberado a través de distintas actividades lo cual debe permitir que un equilibrio a nivel del organismos del individuo, estas actividades están consideradas con un propósito no inmediato, de esa forma, el juego calza en esta característica, pues ayuda a restablecer el interno equilibrio.,

Spencer, sobre la idea anterior explica que durante la infancia y la niñez el niño acumula energía, misma que canaliza en gran parte de su tiempo por medio de su actividad lúdica (Gallardo, Teorías del juego como recurso educativo, 2018).

Asimismo, Karl Groos propone su teoría sobre el preejercicio o del ejercicio preparatorio, aquí se destaca que el niño durante su etapa supone una formación para la vida adulta, por lo que, por medio del juego practica distintas funciones que llevará a cabo en su vida futura, por ende, el juego cumple un rol importante en el desarrollo de las habilidades y capacidades del niño, esto le permitirá estar preparado para desempeñarse con autonomía (Gallardo, 2018). Para este autor prosiguiendo, el juego se traduce como una diversidad de formas que corresponden al interés de una determinada edad, el niño juega porque surge la necesidad de realizarlo y en ello va perfeccionando sus capacidades instintivas (Meneses y Monge, 2001).

A continuación, se exponen las definiciones conceptuales del estudio, acerca del juego, no se ha llegado a un consenso de su definición exacta, pero el Ministerio de Educación (2019) lo considera como un principio que orienta a la educación preescolar, donde jugar es una acción libre y placentera; que va permitiendo al niño tomar decisiones, roles y que a través de él se desarrollan habilidades cognitivas, motoras y comunicativas. Gallardo y Gallardo (2018) define el juego como la actividad recreativa, lúdica y agradable que puede practicarse en diferentes edades, en los niños permite la diversión, la exploración de los objetos y materiales, experimentar, descubrir, participar, aprender y relacionarse con otros.

Por su parte, Jover et al. (2018) lo define como una manera de explorar el mundo, de conectar con todo lo que les rodea; y funciona como un ejercicio de solución de problemas. Asimismo, Cuellar et al. (2018) señala que el juego se entiende como el espacio donde el niño deja en libertad su imaginación, entra en contacto con otros niños, con otras personas, con su medio, de tal forma que se desenvuelve y aprende a conocer todo aquello de lo rodea. A partir de los antes señalado, para fines de este estudio se define al juego al aire libre como un momento educativo que para su ejecución se precisa de áreas extensas para desplazarse de un lugar a otro generando placer y disfrute los niños.

El juego debe constituirse en la forma natural que le permita al niño auto expresarse, por medio del juego van ejercitando sus habilidades, aprenden a correr, saltar, favorecen múltiples áreas (psicomotor, motora y visomotora, afectivo), ponen en práctica su motricidad, también son capaces de comunicar y expresar sus emociones, van explorando su alrededor y establecen relaciones con las personas que les rodean, en eso se produce el proceso de socialización, se les enseñan y aprenden valores y normas sociales, en el juego se pone en ejercicio el conocimiento y el aprendizaje, pues se ensaya, se pone en prueba y se mejora, en un ambiente de disfrute (Sanz, 2019), ante lo expuesto, se afirma que los juegos existen en la vida del niño como algo natural, el cual debe ser divertido y placentero para usarse como recurso didáctico que lo desarrolle integralmente.

Las características del juego como lo afirma Melo y Hernández (2014) no es solo una actividad espontánea y libre, pues también deben considerarse las reglas, son aquellas que le ponen un límite y orden al desarrollo del juego, en tal sentido, las reglas son muestra de una institucionalidad en la actividad del profesor, quien se ciñe a las líneas de su quehacer educativo y que se orientan por las normas educativas establecidas; otra característica es el tiempo, entra consideración el lugar donde se desarrolle el juego, sea imaginario o físico, en la institución educativa puede ser el salón de clase o el patio, el juego también tiene un planificación de desarrollo, tiene por resultado la diversión, el disfrute, etc.

Frente a lo mencionado líneas arriba, los educadores deben destacar la importancia que tiene en el desarrollo cognitivo el juego, puesto por medio del juego se estimula el desarrollo de las capacidades motoras y sociales del niño, permiten que pueda socializar y establezca relaciones con sus demás compañeros (Larrabure y Poalicch, 2018). El Ministerio de Educación (2018) indica que el rol del docente es relevante en cuanto es clave en el aprendizaje de los niños a su cargo, tiene la responsabilidad planificar y acompañar al niño en el juego que seleccione o plantear un juego de acuerdo a los materiales definidos por el ente rector del sistema educativo, es por ello que, el juego sea explicado, se deje un grado de

libertad en la que el niño por medio del juego se sienta libre pero con límites que correspondan a los fines que se quieren lograr con esta estrategia.

Ahora bien, el juego como se ha mencionado con anterioridad contribuye en muchos aspectos al pleno desarrollo del niño, para lograr tales fines se requiere que los juegos llevados a cabo por el docente se ejecuten en espacios que permitan el desplazamiento de los niños y su diversión, como lo señala Jover et al. (2018) quien además agrega que con ello se colabora al desarrollo psicomotor, afectivo, intelectual, social y el lenguaje de los niños.

Al referirse al desarrollo psicomotor en los niños, se hace relación al juego como forma para desarrollar los movimientos físicos, es decir, ejercicio de los músculos, la coordinación de manos, pies y todo el cuerpo, así como el mantenimiento del equilibrio y el ritmo; en lo afectivo, el niño empieza a tener la capacidad de poder manejar, expresando y controlando sus emociones, a partir del entendimiento de los sentimientos de los otros lo cual hace que se regule sus emociones respecto a su conducta; en lo intelectual, el niño pone en marcha sus habilidades cognitivas como anticipar, planificar, diferenciar, pensar y razonar sobre el juego a realizar (colores, formas, entre otros), resolverá problemas para así ganar dicho juego; en lo social, el niño desarrolla su capacidad de relacionarse con otros niños en la interacción que el juego le propone, finalmente en el desarrollo del lenguaje el niño comprende las palabras y significados y es capaz de comunicarse con los demás (UNICEF, 2018).

Por otro lado, en referencia a los tipos de juego, Venegas et al. (2018) explica que el juego ha demostrado ser de gran relevancia en el desenvolvimiento del niño, es por ello que los diversos teóricos siempre han considerado que el juego es elemento esencial en el desarrollo social e individual del niño, por tanto, al clasificar una tipología de juegos, se debe tener en cuenta según su utilidad, criterios, fines o en referencia al autor que orienta una determinada clasificación; desde la teoría de Piaget se consideran el juego motor el cual consiste en los movimientos del cuerpo (coger, chupar, gatear), el juego simbólico se basa en la transformación de los objetos en situaciones de la imaginación, están los juegos sociales que

involucran conocer las reglas del juego y relacionarse con los demás, por último los juegos de razonamiento o cognitivos que implican en el niño el esfuerzo por relacionar, clasificar y hacer uso de sus conocimientos, experiencias.

Según el MINEDU (2019), para el desarrollo del juego se deben considerar tres momentos del juego al aire libre, en cada momento comprende algunos componentes como la planificación, organización, desarrollo o ejecución, orden, socialización, representación, metacognición y el orden. El primer momento comprende la planificación y organización hace referencia al momento donde el niño manifiesta su favoritismo por el juego a ejecutar, consiste en ubicarse en un espacio cómodo para que dialoguen sobre el juego que se va a efectuar y que los propios niños seleccionan, además el juego no sería posible de realizarse si para ello se considera el espacio y tiempo para el juego, ello debe corresponder a un acuerdo conjunto con los niños, considerar las normas de convivencia también es importante para el desarrollo del juego en un ambiente de confianza y respeto mutuo.

La planificación y organización contribuye en la gestión de la dinámica del juego, sirve para organizar el tiempo, el espacio y materiales a emplearse, de alguna forma u otra planificar coopera en el aprendizaje del niño, puesto que, beneficia en el niño su capacidad de escucha, respeto por los puntos de vista de los participantes y las reglas (Bradford, 2016).

Respecto al segundo momento que implica el desarrollo o ejecución del juego, se alude al instante central del juego, aquí se llega a plasmar la planificación realizada por los estudiantes, permite la interacción y diálogo entre pares, en el que expresan y defienden sus ideas y se ayudan mutuamente cuando lo necesita. están asimilando las características de los objetos y sus relaciones, están intercambiando puntos de vista, mostrando independencia y responsabilidad. Los niños de cinco años realizan su juego al aire libre con una efectiva organización colectiva (MINEDU, 2019). De manera similar Solís (2019) menciona que la ejecución del juego como estrategia le brinda al niño la oportunidad de relacionarse con los niños que lo rodean de diferentes formas, le permite ser libre, curioso y que disfrute del

mismo, ello con el fin de contribuir al desarrollo de las capacidades creativas, cognitivas, emocionales y físicas.

En relación al tercer momento, compuesto por la socialización se refiere al comentario que realizan los niños sobre lo realizado durante el juego, manifestando lo que realizaron mediante la reflexión constructiva del cumplimiento de lo planificado y llevado a cabo durante el desarrollo del juego, haciéndolos más responsables de sus actos, instituyendo fracasos y avances relacionados con su actuar con sus pares, el niño menciona sus opiniones, experiencias y emociones vividas cuando ejecutaba el juego, señalando qué es más le encantó y lo que menos le agradó, etc., luego, se encuentra la representación, se alude al momento en que los educandos simbolizan a través del dibujo, pintura o modelado aquello que llegaron a jugar, cabe mencionar que no siempre es preciso de ejecutarse en todas las ocasiones de juego (Ministerio de Educación, 2019).

Otro componente del tercer momento está referido a la metacognición, el cual manifiesta la recuperación y la abstracción de aquellos aprendizajes obtenidos por los niños en el desarrollo del juego, en cuanto al orden, el niño demuestra orden al momento de reservar los objetos como juguetes u otro material en su lugar, ello también encierra un cierre respecto al término de la experiencia del juego, además de formar en el niño la práctica de ser ordenado, respetando turnos y reglas. Guzmán (2019) indica respecto al tercer momento del juego y su función socializador, el juego le permite al niño establecer relaciones con sus pares y con los adultos, adecuándose a los diferentes contextos, teniendo un comportamiento de acuerdo a los momentos que experimenta y apropiado al manejo de sus emociones de los demás.

Finalmente, la UNICEF (2021) señala que el juego en los niños es importante por ser el contexto por excelencia para el desarrollo del aprendizaje y de las capacidades intelectuales y motrices, es por ello que, ante el restablecimiento de las nuevas clases presenciales, se debe asegurar que los niños en espacios abiertos y libres tengan la oportunidad de poner en marcha sus habilidades, su actividad física y motricidad gruesa, de igual modo lo indica Andrade (2020) quien

dice que el juego como estrategia educativa es de suma utilidad para el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues debe tener como finalidad primordial el incremento y la estimulación de los niños hacia un despliegue de la creatividad.

Por otra parte, en cuanto a la variable creatividad, se han considerado el enfoque personológico de la creatividad, este enfoque explica que el estudio de la creatividad desde el campo de la educación empieza en primer lugar por entender la personalidad, ello con el fin de poder orientar efectivamente las distintas perspectivas del proceso de enseñanza y aprendizaje, es decir, que el concepto de personalidad configura desde la subjetividad como un componente activo, consciente y sistémico que va desarrollándose durante el proceso de socialización y comunicación, entonces, se afirma desde esta postura que la creatividad es una forma en la que la personalidad se expresa (Medina et al. 2017).

Medina et al. (2017) señalan que el enfoque explica como la concepción psicoanalítica de la creatividad sugiere que la persona pone en marcha esta capacidad a partir de un conflicto interno que busca resolver, aquello causado por la presencia de una necesidad no satisfecha del entorno y que no contribuye a su satisfacción, puesto que el creatividad como lo señala el enfoque es resultado de las necesidades del entorno, las emociones, la comunicación, el juego, la fantasía y expectativas del individuo, en ese sentido, la creatividad es parte de la salud mental, psíquica emocional de la persona, ya que al conocerse a sí mismo, está en la capacidad de abrirse a las experiencias, realizarse, auto encontrarse, comunicando su pensamiento de manera creativa como persona y en el entorno que le rodea.

Medina et al. (2019) manifiesta que en el desarrollo del rasgo personológico de la creatividad, se necesita que la relación entre el profesor y el niño debe revestir por un ambiente estimulante y favorable, en la que se consideran las especificidades de cada sujeto y reconozca el trabajo hecho, como también los resultados alcanzados, asimismo, se requiere entonces de profesores con creatividad y modelos para sus estudiantes.

Otra postura teórica, es el Modelo Geneplore propuesto por Finke, Ward y Smith, este modelo entiende que la creatividad es el resultado de las interacción de procesos cognitivos específicos, los cuales intervienen en las acciones creativas y en sus resultados, identifica dos etapas dentro del proceso cognitivo: la etapa generativa y la exploratoria, respecto a la primera etapa se relaciona a la construcción de la representación mental las cuales se le denomina estructura preventiva, mientras la segunda etapa se refiere al análisis de esa estructura (Barbosa, 2018).

El desarrollo de la creatividad en relación con el contexto es otra perspectiva considera en este estudio, planteada por Csikszentmihalyi desde el enfoque de Vygotsky, señala que la creatividad es el producto de los sistemas sociales, de sus condiciones que de manera directa inciden en el desarrollo del aprendizaje, en la interrelación con el medio social la creatividad resulta a partir de 3 factores elementales, la simbología que posee una cultura, el individuo que proporciona una creación al contexto y un conjunto de profesionales que validan y reconocen lo novedoso, en consecuencia, la creatividad no solo una producción de las capacidades humanas, sino que también surge por la relaciones entre el individuo y el medio social, pues en el grado que el medio va cambiando, el individuo también lo hace (Barbosa, 2018).

En relación a las definiciones de la creatividad, para Aguilar y Pirrafe (2019) es la combinación de diferentes habilidades, conocimientos, motivaciones y actitudes que los individuos usan para evaluar una variedad de ideas de entrada en múltiples perspectivas y dimensiones. Según Rowe et al. (2018) es un conjunto de habilidades para crear una idea o producto nuevo, valioso y original. Para fines de este estudio, la creatividad es definida como la capacidad de crear, enunciar o emplear opiniones, métodos y representaciones innovadoras, de manera individual o colaborativamente (UNICEF, 2020).

Es importante señalar que la creatividad estudia los procesos para que la persona pueda desarrollar sus potenciales, habilidades, aptitudes, valores desde una edad temprana (Gralewski y Jankowska, 2020); con el propósito de que la

sociedad motive a ser creativos pero que las habilidades deben ser desarrolladas en la escuela (Madi, 2012). Por ello, es importante que se enseñe al niño desde el nivel inicial a desarrollar su creatividad, para que así logren muchas cosas innovadoras y crezcan en un ambiente más agradable.

La creatividad en la educación posee mucha importancia ya que con el transcurso de los años va desapareciendo y solo los que son creativos por naturaleza la siguen desarrollando con el pasar de los años. Mitjans (1995) dijo que la creatividad precisa de los procesos de inmortalizar, platicar, oír, vislumbrar el lenguaje y examinar las analogías; por lo que su desarrollo debe ser durante toda la vida escolar. Se deben crear espacios creativos para motivar a los niños en su proceso de aprendizaje (Trisno et al., 2021) dado que la creatividad se relaciona con el desarrollo del rendimiento académico (Ai, 1999). En ese sentido, el desarrollo de la creatividad debe ser fomentado a lo largo de la vida escolar; ya que de esa manera se lograría que todos la desarrollen.

Además, desde la educación no formal, es decir, el hogar se debe contribuir a este acomedido para que los niños desarrollen sus habilidades creativas (Gajda y Gralewski, 2021). Para Madi (2012) educar en la creatividad es una manera de generar confianza consigo mismos, originalidad y sobre todo a que sienta que es capaz de afrontar y disfrutar la vida. Es muy importante desarrollar la creatividad ya que así se forman niños independientes y creativos (Karwowskib y Barbot, 2016), empleándose un pensamiento tanto divergente como convergente (Vink et al., 2021).

En cuanto a las dimensiones de la creatividad Torrance (1962) define la creatividad como el proceso de descubrir problemas o información, formar ideas. redefine los factores propuestos por Guilford de la siguiente manera: fluidez; flexibilidad; originalidad y elaboración; donde fluidez es la competencia donde se generan ideas de forma permanente, donde se origina la expresión, agilidad y variedad del pensamiento funcional. Según Cerda (2000) hay diversos componentes de fluidez como: ideacional (que consiste en creación de ideas), de asociación (referidos a las interacciones) y de expresión (alusivo a las frases).

La flexibilidad es la capacidad donde se dan cambios y se adaptan a ellos proyectando sus ideas y el uso del cuerpo. Esta capacidad permite que la persona se adapte de manera fácil a los escenarios presentados, asumiendo la capacidad de usar diversas orientaciones en una actividad o experiencia, adaptándose a diversas situaciones (Cerdeña, 2000).

Referente a la originalidad es la capacidad de crear ideas, proceso o producto único o diferente, novedosas e innovadoras de gran interés social. Según Cerdeña (2000), las contestaciones o producciones habituales, ordinarios y usuales no son denominadas como únicos, en tanto que los diferentes, anómalos, distintivos, innovadores e inéditos sí lo son. La originalidad cambia de acuerdo al medio edad, circunstancia, cultura, etc. Hallman (1963) sugiere cuatro cualidades para la originalidad: novedad, predictibilidad, unicidad y sorpresa. De tal manera, lo original hace referencia a un proceso o idea única y diferente.

Finalmente, sobre la dimensión elaboración como lo señala Guilford (1980) citado por Pari y Abarca (2020) se refiere a la capacidad que tienen las personas para el desarrollo o perfeccionamiento de una idea novedosa, lo cual origina el alcance de un nivel de complejidad y detalle a lo que se elabora, ello significa, por tanto, añadir rasgos, elementos para perfeccionar un trabajo inicial. De igual modo, Dogan et al. (2020) manifiesta que la elaboración comprende el valor agregado que se invierte en el diseño de un objeto novedoso, es decir, el grado de desarrollo, detalle o complejidad, asimismo, Onofre (2020) manifiesta que la elaboración comprende la producción y ejecución de asociaciones y conexiones significativas sobre aquello que se elabora y que es algo novedoso.

Respecto a los niveles de la creatividad, Ramírez (2008) propone unos niveles, cuya identificación en los preescolares es muy importante porque están en la etapa ideal para desarrollar su pensamiento creativo dado que no se encuentra sujeto a esquemas, siéndole más fácilmente brindar respuestas creativas ante una determinada circunstancia. Estos niveles son: Bajo: Hace referencia a que el educando no es creativo; tiene escasa facilidad para crear ideas transformadoras

por diversos motivos como ausencia de capacidad para pensar creativamente, es tímido, no le agrada decir sus ideas u opiniones. Medio: Consiste en que el estudiante posee ideas y las señala, pero tiene un déficit para descubrir y crear pensamientos inusuales. Alto: Se refiere a la variedad de pensamiento que posee el estudiante, creando nuevas ideas transformadoras, se adecúa a diversas circunstancias, posee una resplandeciente imaginación.

La importancia de la creatividad como lo indica Barbachán et al. (2020) se relaciona porque es una capacidad que favorece a los diferentes procedimientos empleados por el pensamiento, en cuanto que permite la flexibilidad, integración y valoración, siendo una puerta para lo novedoso, acrecentando la posibilidad de encontrar mejores soluciones a los problemas suscitados, a un mayor manejo del contexto, por tal razón, la creatividad es una fuente inagotable de conexión con las percepciones del individuo, siendo capaz de observar y percibir las transformaciones presentes en el medio, su cotidianidad, en el entorno de sus relaciones próximas.

III.METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

De acuerdo Hernández *et al.* (2014), este estudio correspondió al tipo aplicado; cuantitativa de acuerdo al enfoque; y pre experimental según la modalidad. Fue aplicado, porque resolvió un problema específico. Cuantitativo, porque se recolectaron datos para comprobar la hipótesis con la finalidad de fijar pautas de conductas y comprobar teorías. Pre experimental, porque determino el posible efecto de los juegos al aire libre en el fomento de la creatividad de los niños de cinco años de dicha Institución Educativa.

Según lo manifestado por Hernández *et al.* (2014), el diseño del presente estudio correspondió al preexperimental con pre y post test a un solo grupo, donde la variable independiente (juegos al aire libre) es manipulada en el grupo experimental a fin de ver su influencia en la variable dependiente (creatividad), en tanto que en el grupo control no se realizará esta manipulación, pues se trabajará de manera cotidiana. Este diseño se esquematiza de la siguiente manera:

$$\text{G.E: } O_1 \text{ _____ } \times \text{ _____ } O_2$$

Donde:

G.E: Grupo de estudio

O₁: Medición del nivel de creatividad a los niños 5 años, antes de aplicar la propuesta (pretest)

X: Representa la aplicación de los juegos al aire libre.

O₂: Medición del nivel de creatividad a los niños 5 años, después de aplicar la propuesta (post test).

3.2. Variables y operacionalización

La investigación presentó dos variables:

- **Variable independiente:** Juegos al aire libre
- **Variable dependiente:** Creatividad

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

La población está conformada por 51 niños de cinco años de la I.E.I. de Pucará, perteneciente a provincia de Jaén de la región de Cajamarca, los cuales están matriculados en el año académico 2021.

Tabla 1

Población de niños de cinco años de la I.E.I.005 de Pucará, provincia de Jaén de la región de Cajamarca, 2021.

Aula	N° de estudiantes
“A”	21
“B”	16
“C”	24
Total	51

Datos tomados de la Ficha de matrícula de los niños de cinco años de la I.E.I. 005 del distrito de Pucará, provincia de Jaén, región Cajamarca, 2021.

3.3.2. Muestra

La muestra estuvo constituida por 20 niños de cinco años “B” de la I.E.I. 005 de Pucará - Jaén, región Cajamarca, 2021.

Los criterios de inclusión fueron:

- Niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Cajamarca, que se matricularon en el año académico 2021
- Niños con regular asistencia a clases.

Los criterios de exclusión se consideraron:

- Niños que no fueron matriculados durante el año académico 2021.
- Niños con 30% de inasistencia regular al curso.
- Niños y niñas cuyos padres no firmen el consentimiento informado.

3.3.3. Muestreo

El método de muestreo fue no probabilístico, por conveniencia porque la investigadora tuvo acceso directo a los participantes.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas

Se tuvo en cuenta:

A. Observación directa: Permitió observar las dificultades sobre el bajo nivel de creatividad en los niños.

B. Análisis de documental: Según Fideas Arias (2006), “análisis documental “es un proceso basado en la búsqueda, análisis e interpretación de por otros investigadores en fuentes literarias: impresas, audiovisuales o electrónicas. Para esta investigación se necesitó de información de diversas fuentes como fueron los artículos, revistas, tesis lo cual me ayudó poder investigar a profundidad el tema que iba a realizar.

3.4.2. Instrumentos

Como instrumentos se consideró:

A. Fichas Bibliográficas: Según Alazraki, (2007) Una ficha bibliográfica es un documento breve que contiene información explícita sobre un texto la cual es utilizada en diversos trabajos como en una investigación donde puede relatar artículos, libros o capítulos dentro de ellos. Permite la identificación de documentos y es una guía fundamental a la hora de analizar cualquier documento para determinar su vigencia, actualización, exhaustividad temática y fiabilidad.

B. Lista de cotejo: Me sirvió para evaluar la creatividad en los niños de 5 años de la I.E 005 – Pucará; el cual fue seleccionado de la autora Guevara Valle Bertha (2020) lo cual el instrumento fue validado por juicio de expertos, se realizó una prueba piloto obteniendo un coeficiente Alfa de Cronbach de

0.819. Dicho instrumento tiene 18 ítems, en cuatro dimensiones que ayudaron a evaluar la creatividad (Anexo 3).

3.5. Procedimientos

El procedimiento fue:

1. Se selecciono, no probabilísticamente al grupo de estudio.
2. Se diseño el instrumento que sirvió para recabar los datos, antes de aplicar la propuesta, el cual estuvo validado por expertos.
3. Se coordino y explico a los padres de familia la contribución de la presente investigación; solicitando su aprobación para eso tuvieron que leer y firmar el consentimiento informado.
4. Se aplicó el instrumento al grupo de estudio, y a partir de los resultados obtenidos se diseñó la propuesta de juegos al aire libre.
5. Se aplicó la propuesta y se volvió a evaluar al grupo de estudio para corroborar su impacto.

3.6. Método de análisis de datos

Se usaron el software estadístico Microsoft Excel, el cual permitió conseguir la estadística descriptiva e inferencial de los datos recabados en el estudio.

3.7. Aspectos éticos

El presente trabajo se sustentó en los siguientes principios:

Según Belmont (1979): En su informe titulado “principios éticos y pautas para la protección de los seres humanos en la investigación”; nos dice en uno de sus principios que es la autonomía; es la capacidad de deliberar sobre los objetivos personales y actuar bajo la dirección de esta de liberación. respetar la autonomía es dar valor a las opiniones y elecciones de las personas así consideradas, y abstenerse de obstruir sus acciones a menos que éstas produzcan un claro perjuicio a otros.

Es decir, una persona autónoma cuando es razonable y considera lo que debemos hacer. Es quien toma el control de su vida, define sus metas; tiene la capacidad de tomar decisiones y actuar en asuntos relacionados con uno mismo.

Según Álvarez (2018) la beneficencia y no maleficencia, describen el compromiso que asume el investigador respecto a la protección de la salud y bienestar de los participantes, ante ello, este principio se toma en cuenta porque se tiene como propósito contribuir con el desarrollo de la creatividad de los niños y lo importante que es para ello ir desenvolviéndose fortaleciendo esta capacidad, por otro lado, esto también incluye no poner en riesgo o daño a los participantes, reduciendo todos posibles perjuicios que se puedan producir.

De igual modo, el autor menciona el principio de justicia en referencia a la asignación de manera equitativa en el trato que deben recibir quienes participan del estudio, en ese sentido, con este principio se busca brindar un trato igualitario y justo a todos los participantes del estudio, dejando de lado preferencias y cualquier tipo de discriminación.

Por último, el principio de autonomía, como lo indica Moscoso y Diaz (2018) comprende que los participantes tengan la libertad para decidir las acciones a tomar, aquello se involucra con el valor del respeto a su dignidad humana, para lograr tal fin, el asentimiento y el consentimiento contribuyen a que el individuo ejerce de manera plena su autonomía, por tal razón, este principio se ajusta al estudio en relación al libre albedrío de los niños a participar del estudio, mismo que sus padres deben consentir y estar informado de los fines de la investigación y cuáles son los beneficios del mismo.

IV.RESULTADOS

Primer objetivo específico

Diagnosticar el nivel de creatividad de niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Pucará.

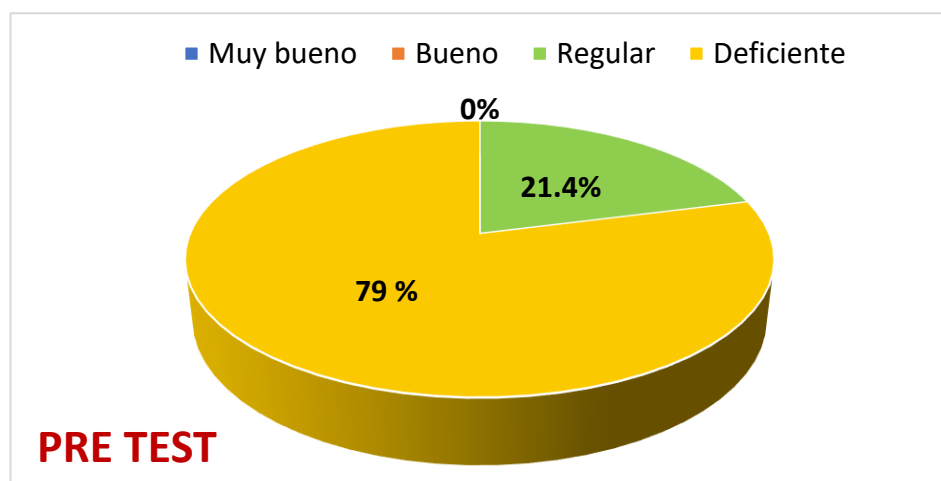
Tabla 2.

Nivel de creatividad de niños de cinco años de la I.E.I. N° 005 de Pucará.

Nivel	F	Escala valorativa
Muy bueno	0	69 – 90
Bueno	0	46 - 68
Regular	3	23 – 45
Deficiente	11	0 - 22
Total	14	

Figura 1.

Nivel de creatividad de niños de cinco años de la I.E.I N° 005.



Los resultados obtenidos al aplicar el pre test, se observa en la tabla y en la figura; indica que el 79% de los niños se encuentran en nivel deficiente según a la creatividad.

Análisis por dimensión

Dimensión Fluidez

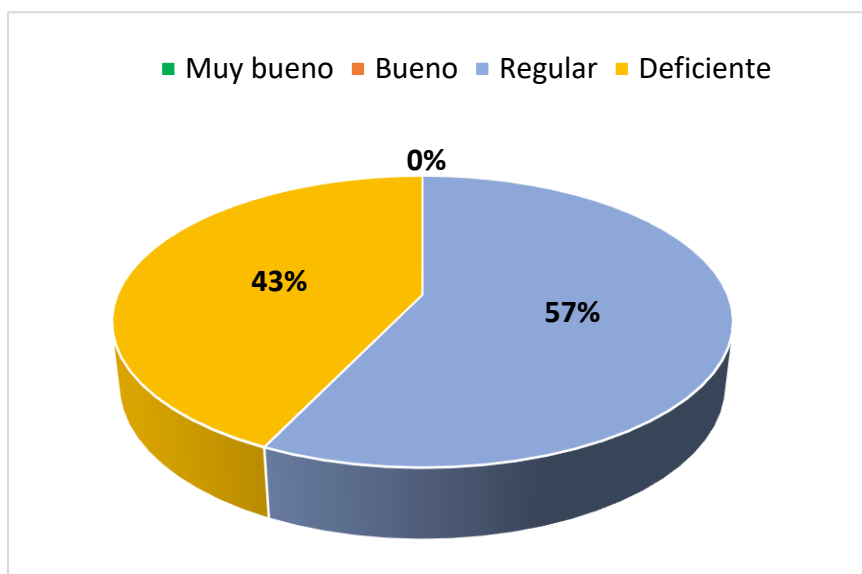
Tabla 3.

Fluidez

Nivel	F	Escala valorativa
Muy bueno	0	20 - 25
Bueno	0	13 - 19
Regular	8	7 - 12
Deficiente	6	0 - 6
Total	14	

Figura 2.

Dimensión fluidez



Como se observa en la tabla y la figura, en la dimensión fluidez en los niños de 5 años, se encuentra el 57% en un nivel regular, se evaluó su expresión ideas nuevas a los demás y no responde con fluidez a las preguntas planteadas.

Dimensión Flexibilidad

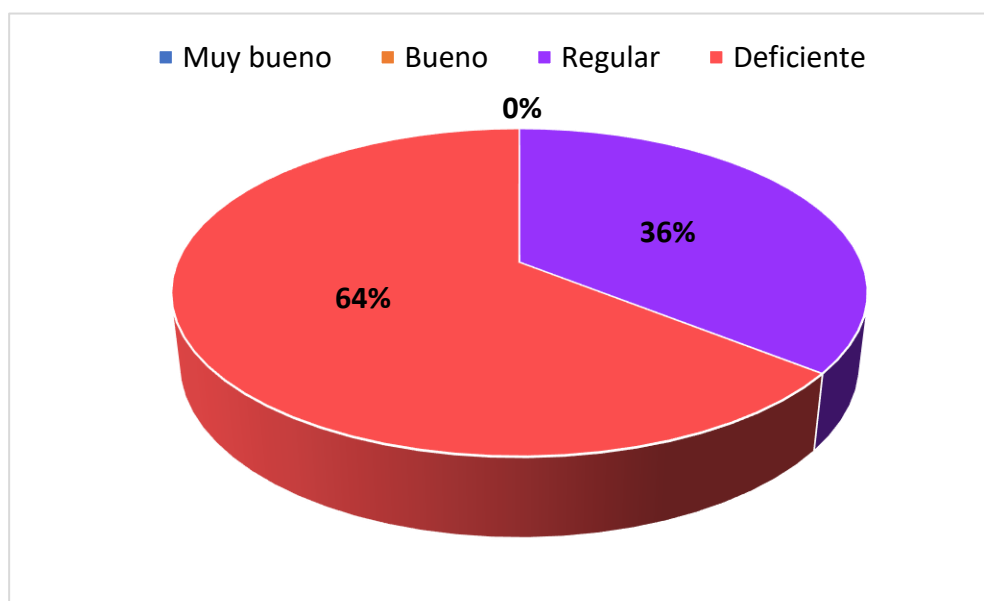
Tabla 4.

Flexibilidad

Nivel	F	Escala valorativa
Muy bueno	0	30 - 22
Bueno	0	21 - 15
Regular	5	14 - 8
Deficiente	9	0 - 7
Total	14	

Figura 3.

Dimensión flexibilidad



Se observa en la tabla y la figura, en la dimensión flexibilidad en los niños 5 años; se encuentran un 64% están en un nivel deficiente, se evaluó en torno organiza en todo el sector participando armoniosa, argumentando sus opiniones en momentos de desacuerdo.

Dimensión Originalidad

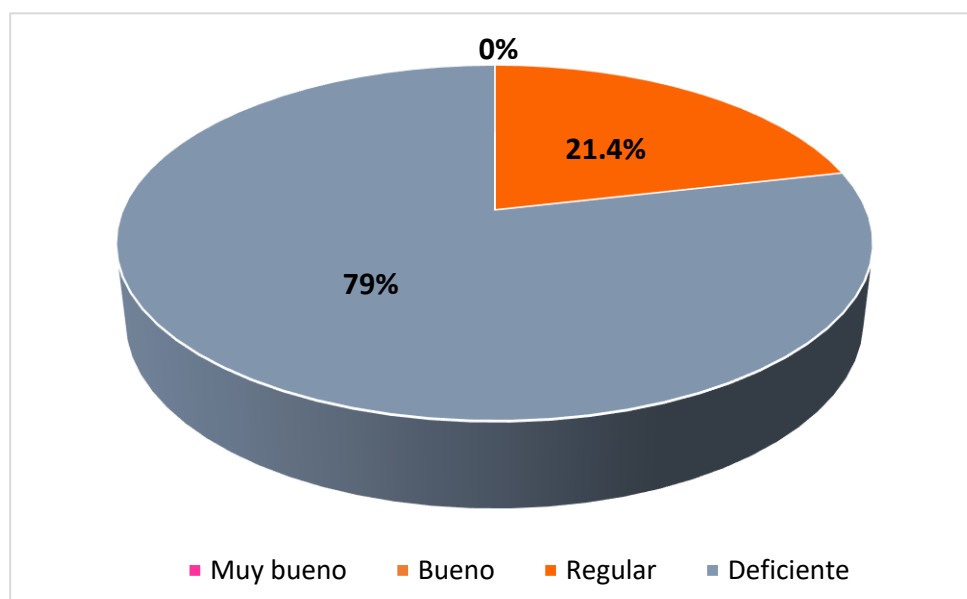
Tabla 5.

Originalidad

Nivel	F	Escala valorativa
Muy bueno	0	30 - 22
Bueno	0	21 - 15
Regular	3	14 - 8
Deficiente	11	0 - 7
Total	14	

Figura 4.

Dimensión originalidad



Se puede observar en la tabla y la figura, en la dimensión originalidad en los niños 5 años; se encuentran un 79% están en un nivel deficiente, se evaluó en torno a alternativas novedosas de juego.

Dimensión Elaboración

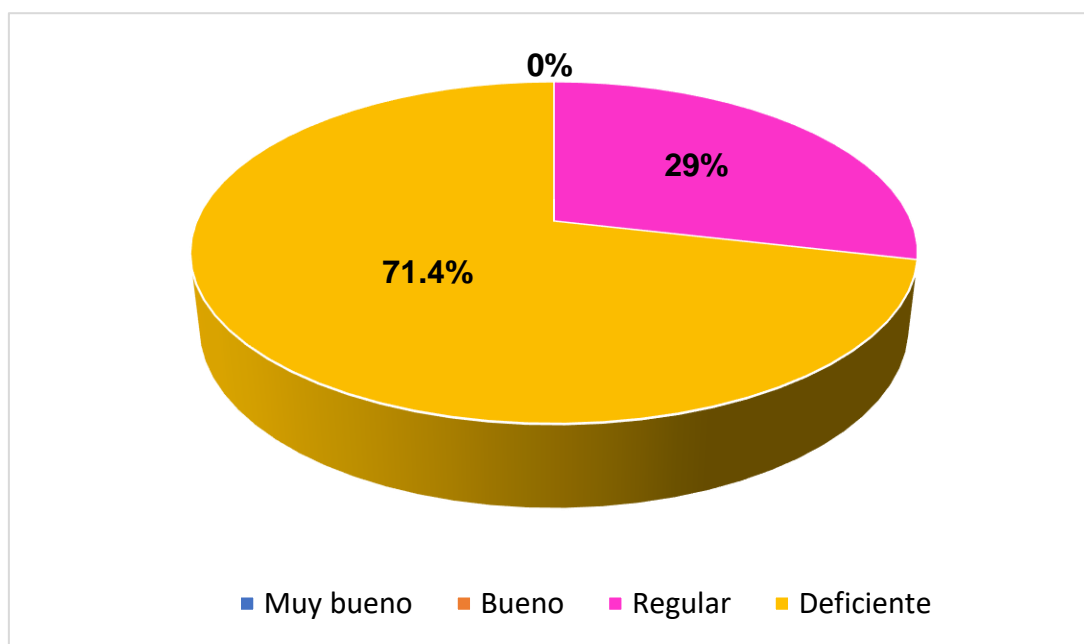
Tabla 6.

Elaboración

Nivel	F	Escala valorativa
Muy bueno	0	5
Bueno	0	4
Regular	4	2 - 3
Deficiente	10	0 - 1
Total	14	

Figura 5.

Dimensión elaboración



Se puede observar en la tabla y la figura, en la dimensión elaboración en los niños 5 años; se encuentran un 71.4% están en un nivel deficiente, se evaluó en torno a crear algo nuevo utilizando diferentes lenguajes artísticos.

Segundo objetivo específico

Diseñar y aplicar un conjunto de juegos al aire libre orientado a desarrollar el nivel de creatividad en los niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Cajamarca.

Propuesta pedagógica de juegos al aire libre para desarrollar la creatividad en los niños de cinco años Institución Educativa N° 005

“Me divierto creando” .

1.1. Justificación

Esta propuesta fue formulada para solucionar las dificultades de los niños en el desarrollo de la creatividad. En esta virtualidad desarrollen su creatividad en las niñas y los niños de 5 años de edad de la I.E.I. 005 de Pucará, con la finalidad de lograr de esta manera, lograr los objetivos propuestos durante el desarrollo de la propuesta contando con el apoyo del padre de familia, niños.

La propuesta surge ante la necesidad de que los niños puedan aplicar sus aprendizajes que adquieren desde su formación en el aula a la práctica. Por ello, mediante esta propuesta propongo desarrollar juegos al aire libre la cual ayudará a cada niño a iniciar su proceso creativo desde su temprana edad, asimismo él, vaya desarrollando su imaginación, así tener la capacidad de poder expresar sus ideas sin preocuparse por ser castigado o reprimido.

1.1. Fundamentos teóricos y pedagógicos

2.1. Fundamentos Teóricos:

Por su parte Piaget, menciona que el juego constituye una porción del papel cognitivo del aprendiz, centrado en explorar y manipular. Piaget, relaciona al juego con el conocimiento que poseen los niños acerca de la sociedad y las reglas convenidas. Además, consideró a los juegos como un sistema de descanso que los niños realizan respecto a las cosas y en circunstancias donde son partícipes.

Asimismo, Piaget, quien sostenía que la educación debe formar personas creativas, inventoras, transformadoras y proyectistas; consideró a la creatividad como una expresión de la razón que se relaciona con el pensamiento, mediante la asimilación y acomodación.

Vygotsky considera al juego como una acción social en el que el niño aprende mediante la interacción con sus pares a fin de que pueda representar roles. Además, recalcó que los elementos sociales del lugar donde el niño aprende a ser partícipe de las diversas actividades o experiencias, así como la integración social contribuyen a en la adquisición de nuevos saberes.

Para Vygotsky la creatividad es adquirida por los niños desde la interacción con los demás, ellos aprenden a relacionarse con su mundo exterior por intermedio de un adulto; ya que eso ayuda a que el niño se exprese libremente, por ende, la sociedad influirá mucho en su desarrollo y su creatividad.

2.2. Fundamentos Pedagógicos:

El juego como estrategia pedagógica ofrece a los niños posibilidades para lograr su desarrollo como investigar, crear, divertirse, descubrir, fantasear o ilusionarse, contribuyendo de esta manera a su desarrollo intelectual, emocional y físico, asimismo, brinda una actitud motivadora y emocionante al momento de impartir las actividades académicas (Quicios, 2017).

1.1. Descripción de la propuesta

La propuesta de los juegos libres para desarrollar la creatividad en los niños de cinco años, se observó durante las clases virtuales se pudo constatar acciones que se oponen al desarrollo de la creatividad como: La escasa participación en las clases, solicitan al niño que copien o imiten al pie de la letra algún dibujo, en la cual se desarrollarán 15 actividades, con una duración de 1 hora se ejecutará en la I.E.I. N° 005 – Pucará.

1.1. Planteamiento de la propuesta

4.1. Planificación

La propuesta pedagógica plantea la realización de 15 actividades, durante la elaboración de las actividades tendremos en cuenta las variables. En las actividades vamos a observar los indicadores con los cuales se va evaluar a los niños y niñas según una lista de cotejo y un test de la creatividad.

Las actividades estarán diseñadas de la siguiente manera:

- Inicio.
- Desarrollo.
- Cierre.

Las cuales son partes de los procesos pedagógicos de una sesión; donde también se indicará los materiales que se va a utilizar en cada actividad. Las actividades tendrán una duración de 1 hora.

4.2. Ejecución

La propuesta denominada “Me divierto creando” se ejecutó en 15 actividades de 1 hora, se aplicaron 3 actividades por semana.

Tabla 7.

Cronograma de actividades

Actividades	Fechas
Los Constructores	28/04/22
Contamos historias	29/04/22
Elaboramos animales con material reciclado	30/04/22
Jugamos con la hula hula	05/05/22
La pelota viajera	06/05/22
Somos pintores	07/05/22
Estatuas	12/05/22
Jugamos con sal de colores	13/05/22
Jugamos en el arenero	14/05/22
Ritmo a gogo	19/05/22
Elaboramos nuestro collage	20/05/22
Atrapamos sombras	21/05/22
Elaboramos origami	26/05/22
Jugamos a ser cocinero	27/05/22
Creo mi pecera	28/05/22

4.3. Evaluación

Para la evaluación de la propuesta se utilizarán algunos instrumentos de evaluación los cuales serán: una lista de cotejo del pre test y post test de la propuesta.

Tercero objetivo específico

Comparar los resultados del nivel de creatividad en el Pre Test con el Post Test en niños de cinco años de la I.E.I. 005.

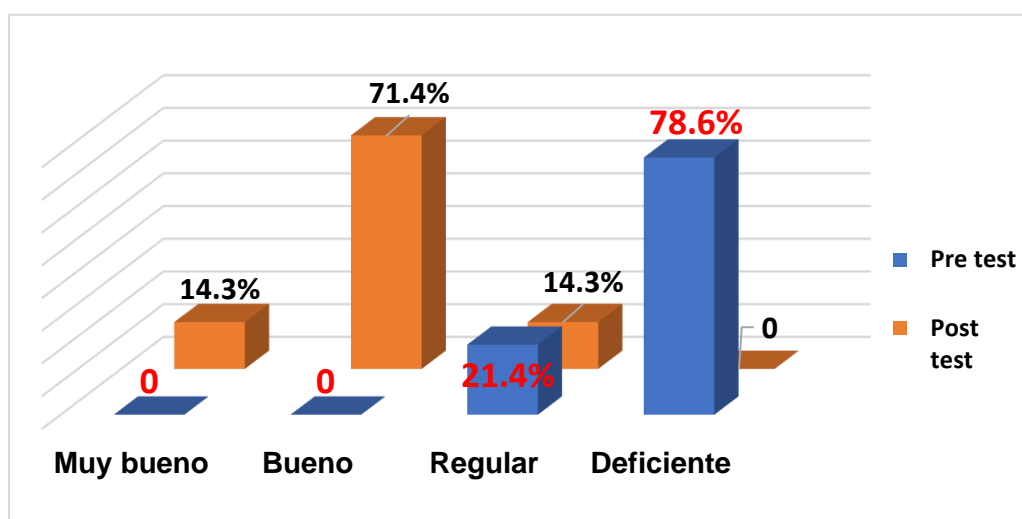
Tabla 8.

Comparación de los resultados del pre y post test “Creatividad”

Nivel	Pre test	Post test
Muy bueno	0	14.30%
Bueno	0	71.40%
Regular	21.4%	14.30%
Deficiente	78.6%	0

Figura 6.

Comparación de los resultados del pre y post test



Se logra observar que al comparar el nivel de creatividad se muestra una mejoría mientras en el pre test dio resultado que estaba en el 79% en nivel deficiente y el nivel regular 21% después de aplicar las actividades y evaluar el post test se encuentran en un nivel deficiente 0% y en un nivel bueno 71.4%, lo cual muestra que si se logró mejorar su creatividad.

Cuarto objetivo específico

Contrastar los resultados del nivel de creatividad en comparación al pre y post test a través de la aplicación de los juegos al aire libre en niños de cinco años de la I.E.I. 005.

Tabla 9.

Estadísticos comparativos en el pre y post test

Pre test	Post test
N= 14	N= 14
X= 21.3	X= 56.6
S= 1.68	S= 8.56
CV= 7.91	CV= 15.1

Para contrastar los resultados obtenido será mediante la prueba de hipótesis T, a que la muestra es menos de 30 niños a continuación se detalla la siguiente hipótesis.

H1: Los juegos al aire libre si ayudan al desarrollo de creatividad en niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Pucará.

H0: Los juegos al aire libre no ayudan al desarrollo de creatividad en niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Pucará.

Tabla 10.

Datos para la aplicación de la prueba T students

INDICE	Pre test	Post test
N=	14	14
X=	21.3	56.6
S=	1.68	8.56
CV=	7.91	15.1
Diferencia de promedios (X)		= 35.36

Tabla 11.

Prueba T students para medias de dos muestras emparejadas.

	Variable 1	Variable 2
Media	21.29	56.643
Varianza	2.835	73.324
Observaciones	14	14
Coeficiente de correlación de Pearson	0.216	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	13	
Estadístico t	-15.8	
P(T<=t) una cola	4E-10	
Valor crítico de t (una cola)	1.771	
P(T<=t) dos colas	7E-10	
Valor crítico de t (dos colas)	2.16	

Por decisión a través de la estadística inferencial, se obtuvo que T calculado es mayor que el T crítico donde se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alternativa dándose por entendido que los juegos al aire libre desarrollaron de creatividad en niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Pucará,

V.DISCUSIÓN

Para desarrollar la presente investigación, primero observe durante mi práctica docente, que los estudiantes hacían poco uso de su creatividad, cabe recalcar la importancia que es, desarrollar la creatividad en los niños por eso opté por desarrollar un estudio de investigación acción para, superar la problemática encontrada, el cual diseñe una propuesta de juegos al aire libre, ya que esto contribuye a su desarrollo socio-emocional, optimizar el lenguaje, autonomía y por ende desarrollar la creatividad en los niños de cinco años de la I.E 005 – Pucará.

Comprende como primer objetivo diagnosticar el nivel de creatividad de los niños de 5 años de la institución educativa 005, a través de un pre test, obteniendo como resultado que la mayoría de ellos están en un nivel deficiente siendo el 79% por lo cual se ha desarrollado actividades para mejorar los resultados de los niños de 5 años de la I.E.I 005. por lo cual al finalizar se volvió a aplicar el test el cual nos dio un resultado de 71.4% estando en un nivel bueno en los niños del aula. Para finalizar se comparó y contrastar ambos resultados se pudo demostrar que los juegos al aire libre si ayudan a desarrollar la creatividad.

Al comparar el trabajo de investigación de Cicekler y Aral (2020) con mi trabajo, sus resultados no fueron tan favorables al momento de evaluar donde ellos pudieron ver que existe una gran diferencia en las diversas dimensiones; en los resultados que obtuve se pudo observar durante el pre test una deficiencia de los niños para luego con el post test se observó una mejoría con las actividades relacionadas con el juego al aire libre , es lo que se puede observar en la comparación de ambos trabajos que los niños se encuentran en nivel deficiente.

El presente trabajo obtuvo como resultados positivos el desarrollo de la creatividad de los estudiantes al aplicar un programa de juegos al aire libre tal como Pérez (2021) que ejecutó un programa parecido a este estudio obteniendo resultados similares a esta investigación; por lo tanto, es beneficioso y favorable para desarrollar el nivel de creatividad en los niños.

Como segundo objetivo específico, el cual es diseñar y aplicar un conjunto de juegos al aire libre orientado a desarrollar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa 005; se realizó una propuesta pedagógica denominada “Me divierto creando”, para eso se planifico y ejecuto 15 sesiones, en las cuales, se aplicaron juegos diversos materiales, que se les ofrecía, cada sesión tuvo una duración una hora de forma presencial el cual consistía en que ellos estimulen su imaginación para crear su propio juego, desde su interés, este proceso creativo es beneficioso iniciarlo desde temprana edad para poder expresar sus ideas y desarrollar su creatividad.

En relación al tercer objetivo el cual fue comparar los resultados del nivel de creatividad en el pre test y post test de los niños 5 años de la Institución Educativa 005, se logró observar a través de la comparación del pre test y post test. Los resultados del pre test fueron que el 79% se encuentra en nivel deficiente y el nivel regular 21%; así mismo, se pudo comparar que en las dimensiones como fluidez los niños se encontraban en un nivel regular, con el 57% y el 43% en un nivel deficiente ; porque los niños tenían dificultad en expresar ideas nuevas hacia los demás, también, no respondían a las preguntas planteadas; luego en la dimensión flexibilidad se observó que el 64.3 % de los niños se encuentran en un nivel deficiente, porque todavía tienen dificultades, en argumentar sus opiniones en momentos de desacuerdo, en escuchar a los demás, en organizar los materiales en todo el sector y participar de manera armoniosa; en cuanto a la dimensión originalidad encontramos que los niños están en un nivel deficiente con el 78.6% porque la mayoría de ellos, no podían crear juegos con los materiales dados, además no podían plantear soluciones novedosas para dar respuestas a situaciones que se suscitaron. Por último, tenemos la dimensión elaboración, el cual el 71.4% se encontraban en un nivel deficiente porque muchos de ellos no pudieron crear juegos nuevos.

En cuanto a la comparación del pre test con los resultados del post test se encontraron que tenían un nivel deficiente el 79% y el 21% en el regular, luego de aplicarse el programa se realizó el post test obteniendo resultados con un 71.4%, en un nivel bueno, en un nivel muy bueno un 14.3% y en un nivel regular 14.3%; lo

cual muestra que si se logró desarrollar la creatividad con la propuesta de juegos al aire libre en niños de 5 años de la Institución Educativa 005.

En cuanto los cuatro objetivos; contrastar los resultados del nivel de creatividad en comparación al pre y post test a través de la aplicación de los juegos al aire libre en niños de cinco años de la I.E.I. 005. Después de evaluar a los niños se aplicó la prueba T, utilizando la estadística inferencial, teniendo como resultado que el T calculado es mayor que el T crítico $15.8 > 2.16$ rechazándose la hipótesis nula y aceptándose la hipótesis alternativa dándose por entendido que los juegos al aire libre desarrollaron de creatividad en niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Pucará.

Como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos al aire libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la I.E.I. 005. Para esta investigación se propuso evaluar el nivel de creatividad en niños de 5 años haciendo el uso de las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Lo cual a consecuencia de la pandemia brinda el servicio Educativo de manera remota mediante la estrategia Aprendo en Casa con uso de la aplicación del WhatsApp mensajería, audios y videollamadas y llamadas telefónicas; actualmente de forma presencial al comparar mi trabajo con el de Flores (2018) se encontró similitudes en sus resultados porque los juegos que el aplico desarrollaron la creatividad en los sujetos de estudio; además en el estudio de Guevara(2020) obtuvieron el mismo resultado aunque en los porcentajes obtenidos por las dimensiones de este autor se encontró una gran diferencia en cuanto a esta investigación pero se llegó a la misma conclusión que los juegos favorables y beneficios para desarrollar la creatividad.

Así como las teorías, la Vygotsky quién nos manifiesta que durante la etapa infantil de los niños el juegos es una estrategia donde permite al niño poner en acción diversas actividades las puedes contribuyen a su desarrollo cognitivo como el de aprendizaje también al respecto se podría decir según Vygotsky que tiene mucha razón ya que al realizar esta investigación pude observar que no solamente depende del niño sino también del profesor que cumple un rol donde fomenta en el

niño su crecimiento en los aprendizajes como en su desarrollo durante todas las actividades dadas en clase.

Asimismo, Piaget, sostiene que la educación debe formar personas creativas, niños innovadores e inventores es por eso que Piaget considera la creatividad como una expresión relacionada al pensamiento; al comparar la teoría de Piaget con la investigación realizada se pudo observar que el docente también ayuda como guía al niño para que pueda potenciar la creatividad que cada uno posee así como también animándole a que él cree, experimente y sobre todo transforme lo que él con su imaginación y creatividad pueda hacer.

Durante la realización de investigación tuve algunas limitaciones que se me generaron pero las pude sobrellevar, una de esas fue la pandemia durante esta emergencia sanitaria ya que no pude realizar mis actividades debido que los niños no se encontraban en las Instituciones Educativas, otra limitación que tuve fue el tiempo para realizar la propuesta con los niños ya que la Institución donde escogí se observó que algunos padres de familia no están comprometidos con los aprendizajes de sus niños es por eso que observé que había una irresponsabilidad por parte de ellos y eso me limito mucho a realizar mis actividades que tuve, ya que repetir la misma para poder obtener los resultados al finalizar mi trabajo de investigación, pero siempre estuve disponible para apoyar a los niños que necesitaban un empujón para desarrollar su creatividad y se vio reflejada durante las prácticas puse toda mi disposición con los padres de familia y los niños y así culminar satisfactoriamente mis actividades del proyecto de investigación realizado en la Institución Educativa N°005.

Mi investigación realizada es muy importante para las próximas investigadoras ya que pude solucionar un problema que estaba causando el déficit de creatividad en niños a causa del COVID-19, donde a través de la aplicación del programa de juegos al aire libre podemos lograr satisfactoriamente que los niños de 5 años de la Institución Educativa N°005 desarrollen su creatividad de manera autónoma donde ellos pudieron socializar y crear libremente sus juegos.

VI.CONCLUSIONES

Para diagnosticar el nivel de creatividad en niños de 5 años de la institución 005, por lo cual se realizó un pretest donde se demostró que hay un nivel deficiente en los niños de 78.6 % así mismo en el bueno y muy bueno no hubo ningún niño.

Se diseñó y aplicó un conjunto de juegos al aire libre para desarrollar el nivel de creatividad en niños de 5 años de la institución educativa 005, se diseñó 15 actividades las cuales duraron una hora; fueron juegos para estimular la creatividad de los niños, estas actividades se aplicaron de manera presencial.

Al comparar los resultados del nivel de creatividad en el pre y post test en niños de 5 años de la I.E. 005. Se observó en el pre test el nivel deficiente con un 78.6%, en cuanto al post test evaluado el 71.4% se encontraban en un nivel bueno. Donde se obtuvo la gran diferencia significativa ya que los niños a través post test obtuvieron sus porcentajes entre muy bueno y bueno.

En conclusión, se contrasta los resultados del nivel de creatividad en comparación al pre test y post test, donde se aplicó la prueba T students, se utilizó la estadística inferencial, que dio como resultado T calculado es mayor que el T crítico de $15.8 > 2.16$, asimismo se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alternativa, concluyendo que los juegos al aire libre desarrollan la creatividad en niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Pucará.

Para determinar la influencia de los juegos al aire libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la I.E.I. 005 del distrito de Pucará. Por lo tanto, se pudo cumplir el objetivo general, el cual di determinaron la influencia que el programa de juegos al aire libre logro desarrollar la creatividad en los niños.

VII.RECOMENDACIONES

Considerando la importancia de la presente investigación, doy a conocer algunas recomendaciones para los padres de familia, docentes y futuros investigadores, que tengan el interés por el tema de los juegos al aire libre para desarrollar la creatividad en niños de 5 años los cuales son:

Se recomienda que la dirección pueda implementar programas donde puedan estimular al niño a desarrollar su imaginación y creatividad, con un poco de estimulación por parte de la Institución Educativa empleando programas y talleres.

Se recomienda a los docentes y padres de familia tener en cuenta que los estudiantes o hijos(as), tienen sus propias habilidades, que ellos por si solo pueden ser creativos o imaginar y crear nuevos juegos con diversos materiales que se tiene en casa y en el aula, estimulándolos poco a poco para que no se sientan presionados hacer lo que les indican.

A los futuros investigadores recomendarles que continúen con estudios de tipo aplicada, porque ayuda a resolver la problemática encontrada, asimismo se apliquen más sesiones, con el fin de lograr un desarrollo o mejoría al 100%

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, D., & Pifarre, M. (2019). Promoting Social Creativity in Science Education with Digital Technology to Overcome Inequalities: A Scoping Review. *Frontiers in Psychology*, 10(1), 1-16.
- Ai, X. (1999). Creativity and Academic Achievement: An Investigation of Gender Differences. *Creativity Research Journal*, 12(4), 329-337.
- Alvarez, P. (2018). Ética e investigación. *Revista Boletín Redipe*, 7(2), 122-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6312423>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research*, 5(2), 132-149.
- Arias, P., Merino, M., & Peralvo, C. (2017). Análisis de la Teoría de Psico-genética de Jean Piaget: Un aporte a la discusión. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 3(3), 833-845.
- Bálsamo, M. (2022). *Teoría Psicogenética de Jean Piaget. Aportes para comprender al niño de hoy que será el adulto del mañana*. Repositorio Pontificia Universidad Católica Argentina. Centro de Investigación Interdisciplinar en valores, integración y desarrollo social . <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13496/1/teor%C3%ADa-psicogen%C3%A9tica-jean-piaget.pdf>
- Banco Bilbao Vizcaya Argentaria. (14 de FEBRERO de BBVA, 2019). *La creatividad, el reto del siglo XXI para los centros escolares españoles*. <https://www.bbva.com/es/la-creatividad-el-reto-del-siglo-xxi-para-los-centros-escolares-espanoles/>
- Barba, J., Guzmán, C., & Aroca, A. (2019). La creatividad en la edad infantil, perspectiva de desarrollo desde las artes plásticas. *Revista Conrado*, 15(69), 334-340. <http://conrado.ucf.edu.cu/>
- Barbachán, E., Pareja, L., & Huambachano, A. (2020). Niveles de creatividad y rendimiento académico en los estudiantes del área de metal mecánica de

- la Universidad Nacional de Educación de Perú. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 202-208. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-202.pdf>
- Barbosa, L. (2018). *Fomenta la creatividad en preescolar: Juega, idea, explora y dibuja*. Pontificia Universidad Javeriana. Magisterio.
<http://www.idep.edu.co/sites/default/files/Fomenta%20la%20creatividad%20en%20preescolar.pdf>
- Betancourt, J. (2000). Creatividad en la educación: educación para transformar. *Psicología Educativa*. <https://www.psicologiacentifica.com/creatividad-en-educacion/>
- Bradford, H. (2016). *Observación infantil y planificación educativa: de bebés a tres años*. Narcea Ediciones.
<https://elibro.net/es/ereader/bibsipan/46206?page=21>
- Calambas, Y., Sayra, G., Narváez, A., & Tenorio, S. (2019). Desarrollo cognitivo, psicoafectivo y del juego en niños y niñas con dificultades de aprendizaje que cursan primero, tercero y cuarto de primaria. *Revista Poiésis*, 1(37), 44-64.
- Cerda, H. (2000). *La creatividad en la ciencia y en la educación*.
<https://catalogo.idep.edu.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=3721>
- Cicekler, C., & Aral, N. (2020). Effect of art education program given to gypsy children on children's creativity. *Educational Research and Reviews*, 15(8), 523-529. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1267554>
- Cuellar, M., Tenreyro, M., & Castellón, G. (2018). El juego en la educación preescolar, fundamentos históricos. *Revista Conrado*, 14(62), 117-123.
<http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conra-do>
- De Rosa, P. (2018). Enfoque psicoeducativo de Vygotski y su relación con el interaccionismo simbólico: Aplicación a los procesos educativos y de responsabilidad penal juvenil. *Revista Propósitos y Representaciones*, 6(2), 631-669.

- De Vink, I., Willemsen, R., Lazonder, A., & Kroesbergern, E. (2021). Creativity in mathematics performance: The role of divergent and convergent thinking. *Educational Psychology, 92*(1), 484-501.
- Dere, Z. (2019). Investigating the creativity of children in early childhood education institutions. *Universal Journal of Educational Research, 7*(3), 652-658.
- Dogan, N., Manassero, M., & Vásquez, Á. (2020). El pensamiento creativo en estudiantes para estudiantes de ciencias: efectos del aprendizaje basado en problemas y en la historia de la ciencia. *TED, 1*(48), 163-180.
- Flores, W. (2018). *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N°194 Corazón de Jesús de Acora en el año 2018 [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]*. Repositorio Institucional - Universidad Nacional del Altiplano.
<http://tesis.unap.edu.pe/handle/UNAP/10563>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia . (UNICEF, 2020). *Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe*.
https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC_0.pdf
- Gallardo, J. (20 de Marzo de 2018). *Teorías del juego como recurso educativo*.https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO?enrichId=rgreq-26d61eba6057c78d892bd815764acb82-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdIOzMyNDM2MzI5MjtBUzo2MTM2MDE1NDI5NDI3MjBAMTUyMzMwNTQxNjY1Mg%3D%3D&el=1_x_2&_esc=pública
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Digital, 1*(24), 41-51.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>

- Gralewski, J., & Jankowska, D. (2020). Do parenting styles matter? Perceived dimensions of parenting styles, creative self-beliefs in adolescents. *Thinking Skills and Creativity*, 38(1), 1.
- Guevara, B. (2020). *Programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los niños [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]*. Repositorio Digital Institucional - Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/51919>
- Guzmán, M. (2019). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Revista Conrado*, 14(64), 153-156. <http://conrado.ucf.edu.cu/>
- Hallman, R. (1976). Condiciones necesarias y suficientes de la creatividad .
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill. Obtenido de https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Jover, G., Camas, L., Ordanza, M., & Sánchez, S. (2018). *La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo* . <https://ciudadesamigas.org/wp-content/uploads/2018/11/%E2%80%9CLa-contribucion%CC%81n-del-juego-infantil-al-desarrollo-de-habilidades-para-el-cambio-social-activo%E2%80%9D.pdf>
- Karwowski, M., & Barbot, B. (2016). Creative self-beliefs: Their nature, development, and correlates. *Creativity and reason in cognitive development*, 1(1), 302-326.
- La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación. (29 de Abril de UNESCO, 2020). *Creatividad e Innovación: un llamado a las personas a explorar estas cualidades*. <https://es.unesco.org/news/creatividad-e-innovacion-llamado-personas-explorar-estas-cualidades>
- Larrabure, P., & Poalicch, G. (2018). La función del juego en la infancia y las concepciones de madres, padres y docentes sobre su incidencia en el

- desarrollo infantil. *Revista Anuario de investigación*, 25(1), 363-378.
<https://www.redalyc.org/journal/3691/369162253043/html/>
- Madi, I. (2012). *La creatividad y el Niño*. Biblioteca del Congreso de EE. UU.
 Obtenido de [https://books.google.es/books?id=fGiZZI-pM58C&dq=Madi,+I.+\(2012\).+Creatividad+y+el+ni%C3%B1o.+Palibrio&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s](https://books.google.es/books?id=fGiZZI-pM58C&dq=Madi,+I.+(2012).+Creatividad+y+el+ni%C3%B1o.+Palibrio&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s)
- Marcolino, S., Oliveira, F., & Amaral, S. (2014). La teoría del juego de Elkonin y la educación infantil. *Revista Quadrimestral da Associacao Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional*, 18(1), 97-104.
- Medina, N., Velásquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la Educación Contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia, y Cambio en Educación*, 15(2), 153-181. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55150357008>
- Medina, R., Franco, M., Gallo, M., & Torres, A. (2019). El desarrollo de la creatividad en la formación universitaria. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 48(1), 374-388.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0138-65572019000500007
- Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales . *Revista Innovación educativa* , 14(66), 1.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004
- Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Revista Innovación educativa*, 14-(66), 41-64.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1665-26732014000300004
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Ministerio de Educación . (Diciembre de 2018). *Kit de material impreso juega, crea, resuelve, y aprende ¿Cómo usarlo en las aulas con niños de 4 y 5*

años?

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/6390/Kit%20de%20material%20impreso%20Juega%2C%20crea%2C%20resuelve%20y%20aprende%20C3%B3mo%20usarlo%20en%20las%20aulas%20con%20ni%C3%B1os%20de%204%20y%205%20a%C3%B1os.pdf?sequence=1&isAllow>

Ministerio de Educación . (MINEDU, 2014). *Currículo Nacional de la Educación Básica* . <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>

Ministerio de Educacion. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6519>

Morales, C. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Revista Arquitectura y Urbanismo*, 1(2), 53-62.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376852683005>

Moscoso, L., & Díaz, L. (2018). Aspectos éticos en la investigación cualitativa con niños. *Revista Latinoamericana de Bioética*, 18(1), 51-67.

Onofre, M. (2020). Evaluación de la creatividad en diseño industrial. *Revista Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 1(86), 1.

Palacios, Y., & Ruiz, R. (2019). *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla - Castilla, 2019 [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Piura]*. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Piura.
<https://repositorio.unp.edu.pe/handle/UNP/2214>

Pari, Y., & Abarca, F. (2020). La expresión musical en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial - Puno. *Revista de Investigación de la Escuela de Posgrado*, 9(1), 1383-1392.

Patiño, L. (2007). Aportes del enfoque histórico cultural para la enseñanza. *Revista Educación y Educadores*, 10(1), 53-60.
<http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v10n1/v10n1a05.pdf>

- Pérez, A. (2021). *El juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial privada religiosa San Francisco de Asís Ayacucho-2021 [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]*. Repositorio Institucional - Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25353>
- Ramírez, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil: Perspectiva constructivista. *Creatividad y Sociedad*, 7-20. Obtenido de <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2017/05/DOC1-desarrollo-creatividad.pdf>
- Redó, N., Millán, M., & Vargas, J. (2021). Dimensions of Creativity in Secondary School High-Ability Students. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 11(3), 953-961.
- Rowe, M., Saló, V., & Rubin, K. (2018). Toward creativity: Do Theatrical Experiences Improve Pretend Play and Cooperation among Preschoolers. *American Journal of Play*, 10(2), 193-207.
- Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 1-17.
- Sánchez, M., & Morales, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Revista Zona Próxima*, 1(26), 61-81. 3
- Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Revista Pediátrica Atención Primaria*, 21(83), 307-312.
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Revista Voces de la Educación*, 4(7), 44-51.
- Suárez, N., Delgado, K., Pérez, I., & Barba, M. (2019). Desarrollo de la Creatividad y el Talento desde las Primeras Edades.

- Componentes Curriculares de un Programa de Maestría en Educación.
Revista Formación universitaria, 12(6), 115-126.
- Summo, V., Voisin, S., & Téllez, B. (2016). Creatividad: eje de la educación del siglo xxi. 7(18), 83-98. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ries/v7n18/2007-2872-ries-7-18-00083.pdf>
- Torrejon , M. (2018). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. Inicial N°109 del distrito de Jazan - Bongora - Amazonas [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad César Vallejo]*. Repositorio Institucional - Universidad César Vallejo .
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30190>
- Trisno, R., Lianto, F., & Kurnia , N. (2021). Steam elementary school with the concept of creative learning space in Heidegger"s View. *Journal of Design and Built Environment*, 21(2), 39-58.
- Tunnermann, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Revista Universidades*, 1(48), 21-32.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37319199005>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF. (26 de Octubre de 2021). *"Hay que aprovechar el espacio al aire libre para jugar y conectarse con otros niños y niñas*.
<https://www.unicef.org/chile/historias/hay-que-aprovechar-el-espacio-al-aire-libre-para-jugar-y-conectarse-con-otros-ni%C3%B1os-y>
- Urbina, P. (2013). Aprendizaje creativo: desafíos para la práctica pedagógica. *CS*, 1(2), 311-341. <http://www.scielo.org.co/pdf/recs/n11/n11a11.pdf>
- Uret, A., & Ceylan, R. (2021). Exploring the effectiveness of STEM education on the creativity of 5-year-old kindergarten children. *European Early Childhood Education Research Journal*, 1(1), 1-14.

- Venegas, F., Venegas, A., & García, M. (2018). *EL juego infantil y su metodología*. IC Editorial. Venegas Rubiales, A. M. García Ortega, M. D. P. & Venegas Rubiales, F. M. (2018). El juego infantil
[yhttps://elibro.net/es/ereader/bibsipan/59270?page=1](https://elibro.net/es/ereader/bibsipan/59270?page=1)
- Venet, M., & Correa, E. (2014). El concepto de zona de desarrollo próximo: un instrumento psicológico para mejorar su propia práctica pedagógica. *Revista Pensando Psicología*, 10(17), 7-15.
- Vera, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. Emblemático Chordeleg, período lectivo 2016 - 2017 [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]*. Repositorio Institucional - Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/14899>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de vari

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿De qué manera influyen los juegos al aire libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la I.E.I. 005 del distrito de Pucará, provincia de Jaén, región Cajamarca, 2021?	<p>Objetivo general:</p> <p>Proponer juegos al aire libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la I.E.I. 005 del distrito de Pucará, provincia de Jaén, región Cajamarca, 2021.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Diagnosticar el nivel de creatividad de niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Pucará.• Diseñar y aplicar un conjunto de juegos al aire libre orientado a desarrollar el nivel de creatividad en los niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Pucará.• Comparar los resultados del nivel de creatividad en el pre con el post Test en niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Pucará.• Contrastar los resultados del nivel de creatividad en comparación al pre y post test a través de la aplicación de los juegos al aire libre en niños de cinco años de la I.E.I. 005 de Pucará.	<p>Hipótesis nula (H₀):</p> <p>Los juegos al aire libre no ayudan al desarrollo de creatividad en cinco años de la I.E.I. 005 del distrito de Pucará, provincia de Jaén, región Cajamarca, 2021.</p> <p>Hipótesis alterna (H₁): Los juegos al aire libre si ayudan al desarrollo de creatividad en cinco años de la I.E.I. 005 del distrito de Pucará, provincia de Jaén, región Cajamarca 2021</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicado</p> <p>Diseño: pre experimental.</p> <p>Muestra: 14 niños de 5 años</p> <p>Variables: V.I.: Juegos al aire libre. V.D.: Creatividad</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo para la creatividad</p>

Anexo 2: Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos al aire libre Variable Independiente	Conjunto de juegos que para su desarrollo requieren de espacios extensos para desplazarse de un lugar a otro generando placer y disfrute los niños. (MINEDU 2019)	Juegos efectuados por los niños de educación inicial en espacios extensos enfocados a potenciar su nivel de creatividad.	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con espontaneidad sus ideas. • Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo. • Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros. • Propone los materiales con los que trabajarán durante el juego. 	Dicotómica Donde: 1: Si 0: No
			Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Escoge el juego que va jugar mediante el voto. • Dice por qué eligió ese juego. • Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego y los roles que van a asumir durante el juego. • Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos. 	
			Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> • Juega libremente utilizando los materiales elegidos. • Expresa lo que le disgusta durante esta actividad. • Dialoga con sus compañeros buscando estrategias para ganar. • Solicita ayuda a la docente cuando es necesario. 	
			Orden	<ul style="list-style-type: none"> • Guarda en su lugar los materiales usados. • Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó o jugar • Respeta las reglas del juego. 	
			Socialización	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa lo que hizo durante el juego. • Expresa lo que más le agradó durante esta actividad. • Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad. • Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias. 	
			Representación	<ul style="list-style-type: none"> • Elige el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones). • Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad. • Expone de manera entendible lo que hizo durante el juego 	

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable Dependiente Creatividad	Capacidad de generar, articular o aplicar ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, ya sea de forma individual o colaborativa (UNICEF, 2020).	Capacidad para generar, articular o aplicar ideas innovadoras por parte de los preescolares de manera individual o colaborativa	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> • Propone ideas en cantidad de manera espontánea. • Iniciativa en el juego • Autonomía y responsabilidad • Muestra su opinión de manera fluida. • Responde con rapidez en las situaciones imprevistas. 	Ordinal
			Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Plantea posibles soluciones a problemas que se susciten durante el juego • Acepta, concuerda y respeta las opiniones de sus compañeros en el momento del juego por sectores • Organiza y se muestra participativo en el momento del juego. 	
			Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora piezas, trazos, dibujos y pinturas novedosas al jugar por sectores • Propone alternativas novedosas de juego o solución de problemas al juego por sector • Construye o transforma juguetes novedosos a partir de diferentes materiales. 	
			Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> • Añade detalles a lo que ha creado 	

Anexo 3 : Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO CREATIVIDAD

Nombres y Apellidos:

Fecha:

Instrucciones. Seguidamente, se presenta la lista de cotejo, por lo cual se les pide observarlo y leerlo correctamente, luego, marca con una X según corresponda.

1	2	3	4	5
Definitivamente no	Posiblemente no	Indiferente	Posiblemente si	Definitivamente si

N°	Ítem	Valoración				
		1	2	3	4	5
Dimensión fluidez						
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					
Dimensión flexibilidad						
6	Argumenta sus opiniones en momentos de desacuerdo					
7	Escuchan las opiniones de los demás					
8	Acepta las opiniones de sus compañeros al jugar en los distintos sectores					
9	Concreta con sus pares las diversas opiniones					
10	Participa con entusiasmo al jugar en los sectores					
11	Organiza en todos los sectores participando armoniosamente					
Dimensión originalidad						
12	Armar piezas al jugar en el sector de construcción					
13	Realiza trazos creando algo nuevo mediante el dibujo y pintura					
14	Plantea soluciones novedosas para dar respuestas a situaciones que se suscitan en el juego de los sectores					
15	Da alternativas novedosas de juego					
16	Crea juguetes utilizando diversos materiales					
17	Transforma material reciclado en algo nuevo					
Dimensión elaboración						
18	Crea algo nuevo utilizando diferentes lenguajes artísticos					

Escala de Medición	
Muy bueno	69 - 90
Bueno	46 - 68
Regular	23 - 45
Deficiente	0 - 22
Muy bueno	69 - 90

Anexo 4: Ficha técnica del instrumento

Ficha técnica de la “Lista de cotejo sobre la creatividad”

Autor:	Guevara Valle, Bertha
Fecha:	2020
Adaptación:	---
Año:	2020
Tipo de instrumento:	Lista de cotejo
Objetivo:	Evaluar la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.
Población:	En niños de 05 años de educación inicial
Estructura:	El cuestionario consta de 18 ítems con 4 dimensiones: Dimensión 1: Fluidez con 5 ítems. Dimensión 2: Flexibilidad con 6 ítems Dimensión 3: Originalidad con 6 ítems Dimensión 4: Elaboración con 1 ítem
Validez de contenido	Se realizó mediante el juicio de 4 expertos Juan Omar Aguinaga Pérez (Aprobado) Emma Gladis Pérez de Armas (Aprobado) Gabriela del Milagro Alvarado Pineda (Aprobado) Patricia Liliana Cruzado Silva (Aprobado)
Confiabilidad	A nivel general la lista de cotejo presenta un coeficiente Alfa de Cronbach alto de 0.819 por lo que son 18 ítems en cuatro dimensiones, que miden la creatividad.

Anexo 5: Lista de cotejo de juegos

LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS AL AIRE LIBRE

Instrucciones: Este instrumento tiene como objetivo valorar aspectos relacionados con las dimensiones Juegos al aire libre.

PREGUNTAS		SI	NO	OBSERVACIONES
PLANIFICACIÓN				
1.	Expresa con espontaneidad sus ideas.			
2.	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			
3.	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.			
4.	Propone los materiales con los que trabajarán durante el juego.			
ORGANIZACIÓN				
5.	Escoge el juego que va a jugar mediante el voto.			
6.	Dice por qué eligió ese juego.			
7.	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego y los roles que van a asumir durante el juego.			
8.	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.			
EJECUCIÓN				
9.	Juega libremente utilizando los materiales elegidos.			
10.	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.			
11.	Dialoga con sus compañeros buscando estrategias para ganar.			
12.	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.			

ORDEN				
13.	Guarda en su lugar los materiales usados.			
14.	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó o jugar			
15.	Respeta las reglas del juego.			
SOCIALIZACIÓN				
16.	Expresa lo que hizo durante el juego.			
17.	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.			
18.	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.			
19.	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.			
REPRESENTACIÓN				
20.	Elige el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).			
21	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.			
22	Expone de manera entendible lo que hizo durante el juego.			

Leyenda:	Si	1	Puntaje obtenido
	No	0	

ESCALA DE MEDICION	
LOGRADO	16 - 22
PROCESO	8 - 15
INICIO	0 - 7

Anexo 6: Autorización de la directora de la Institución Educativa.



CARTA DE CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN PARA TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Sra.: Elsa Vásquez Fernández.

Directora de la I.E.I. 005 – Pucará.

Asunto: Solicitó autorización para desarrollar mi proyecto investigación.

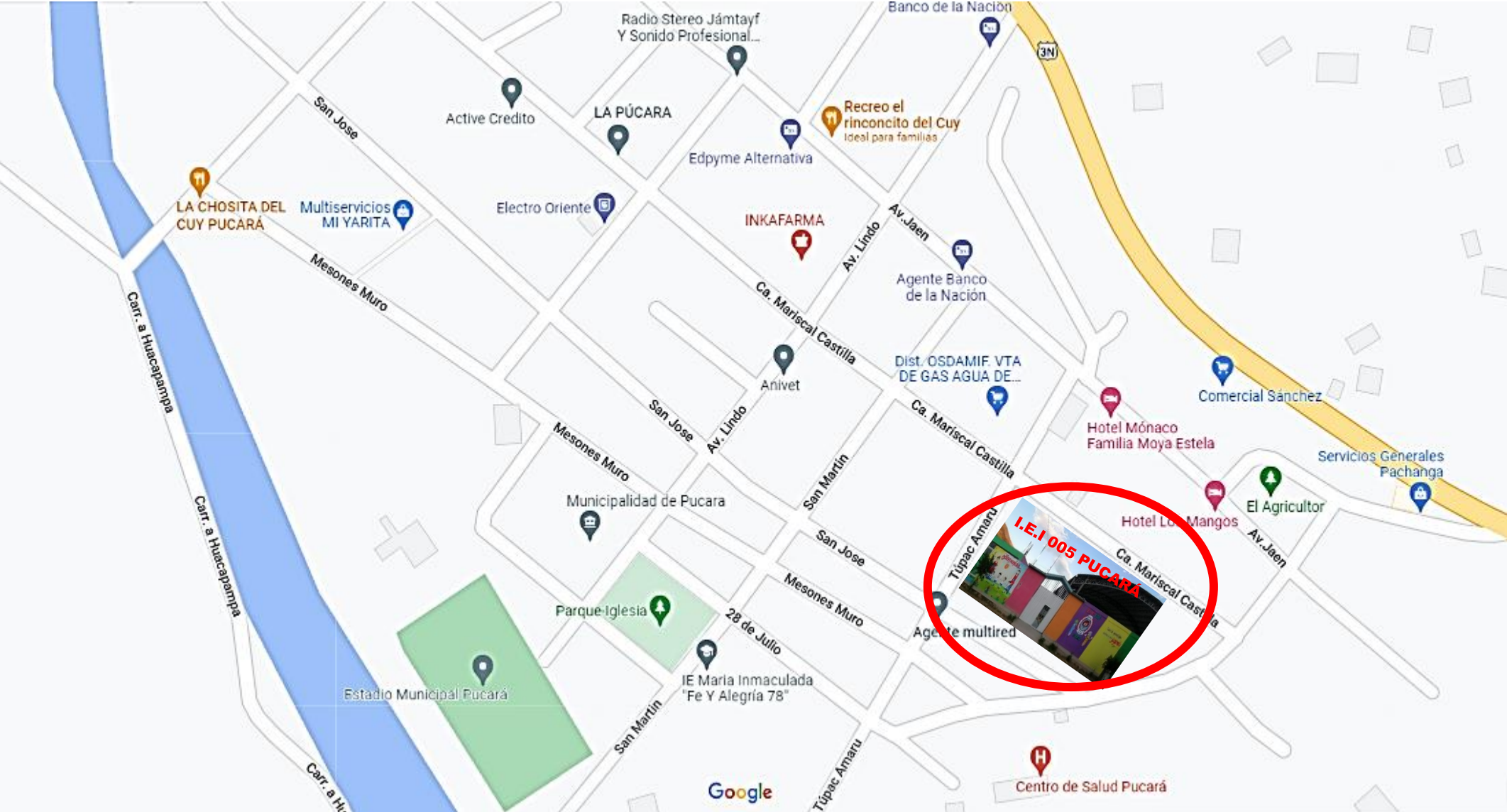
Por medio de la presente para expresarle mi saludo a la vez hacer de su conocimiento que estoy realizando mi investigación de tesis titulada **“Juegos al aire libre para desarrollar la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 005, Pucará 2021”** con el fin de mejorar su creatividad e los niños y niñas del aula de 5 años “B”.

Para ellos para ello estoy desarrollando un estudio en el cual incluye una propuesta con actividades de juegos al aire libre esta aplicación será evaluada con el instrumento de lista de cotejo para desarrollar la creatividad la ejecución del programa “me divierto creando” estoy solicitando la autorización oportuna para poder ejecutar mi investigación en la institución en la cual usted dirige.

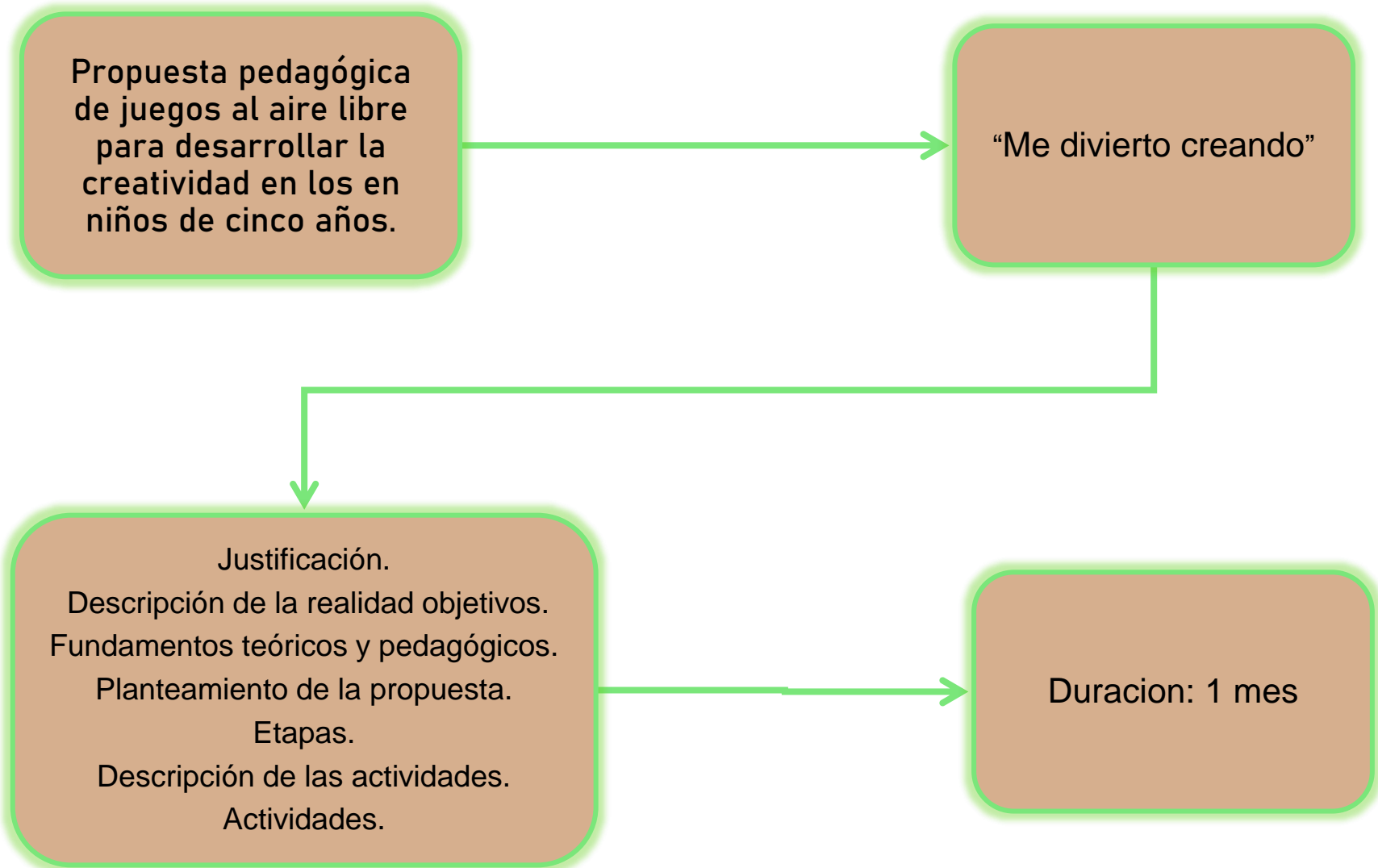
Aprovecho la oportunidad para expresarle mi consideración y estima personal.

  ELSA VÁSQUEZ FERNÁNDEZ DNI N° 27689611 DIRECTORA	 LIZ ELIZABETH SANCHEZ ESTELA DNI N° 72693294 ESTUDIANTE
--	--

Anexo 7. Ubicación de la Institución Educativa



Anexo 8. Propuesta



Anexo 9: Actividades realizadas

ACTIVIDAD N.º 1

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: 005

1.2. Directora: Elsa Vásquez Fernández

1.3. Profesora de Aula: Alicia Torres Velásquez

1.4. Nivel: Inicial

1.5. Aula: "B"

1.6. Edad de los participantes: 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Los constructores"

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>Para iniciar saludamos a los niños con la canción "hola, hola"</p> <p>Se les presenta un video sobre juegos de constructores. Les realizamos unas preguntas acerca del video presentado: De que trato el video, ¿Qué materiales usaron en el video?</p> <p>¿Les gustaría tener esos materiales?</p> <p>Se les informará que el día de hoy construiremos y crearemos con nuestra imaginación.</p>	Canción video
DESARROLLO	<p>La docente les presenta una bolsa sorpresa con los bloques, donde les comenta que van a construir según ellos puedan, y antes de empezar se establece las normas de convivencia durante el juego a realizar.</p> <p>La docente les pregunta los siguientes: ¿En donde has visto estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales?</p> <p>La docente forma grupos para entregar los materiales a los niños. Y así no peleen por el material.</p> <p>Que cada grupo recibió su material y empezaran a armar sus propias cosas desde su imaginación.</p>	Bolsa sorpresa bloques
CIERRE	<p>De jugar cada grupo todo su material mostrará lo que realizo y qué fue lo que construyeron con los materiales dados.</p> <p>Se les da la despedida a los niños y niñas preguntándoles ¿qué fue lo que se aprendió en clase? ¿Ustedes creen que se puede construir o crear nuevas cosas con los materiales que podemos encontrar en casa como en el aula?</p>	



IV. EVALUACIÓN

Lista de cotejo

PREGUNTAS		SI	NO	OBSERVACIONES
PLANIFICACIÓN				
1.	Expresa con espontaneidad sus ideas.			
2.	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			
3.	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.			
4.	Propone los materiales con los que trabajarán durante el juego.			
ORGANIZACIÓN				
5	Escoge el juego que va a jugar mediante el voto.			
6	Dice por qué eligió ese juego.			
7	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego y los roles que van a asumir durante el juego.			
8.	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.			
EJECUCIÓN				
9.	Juega libremente utilizando los materiales elegidos.			
10.	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.			
11.	Dialoga con sus compañeros buscando estrategias para ganar.			
12.	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.			
ORDEN				
13.	Guarda en su lugar los materiales usados.			
14.	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó o jugar			
15.	Respeto las reglas del juego.			
SOCIALIZACIÓN				
16.	Expresa lo que hizo durante el juego.			
17.	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.			
18.	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.			
19.	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.			
REPRESENTACIÓN				
20.	Elige el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).			
21	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.			
22	Expone de manera entendible lo que hizo durante el juego.			

Leyenda:	Si	1	Puntaje obtenido
	No	0	

ESCALA DE MEDICION	
LOGRADO	16 - 22
PROCESO	8 - 15
INICIO	0 -7

ACTIVIDAD N.º 2

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa: 005
- 1.2. Directora: Elsa Vásquez Fernández
- 1.3. Profesora de Aula: Alicia Torres Velásquez
- 1.4. Nivel: Inicial
- 1.5. Aula: "B"
- 1.6. Edad de los participantes: 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Contamos historias"

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	Para iniciar saludamos a los niños y niñas Luego se les presenta dinámica nuevo mi cuerpo. ¿Qué parte del cuerpo hemos movido? ¿Podemos mover todo el cuerpo? Informará el día de hoy haremos la actividad contamos historias cuentos	Dinámica
DESARROLLO	La docente les pide a los niños sentarse en asamblea. Luego se les presenta con un sobre sorpresa imágenes y títeres de dedo. Se le pregunta lo siguiente: ¿Qué haremos con estos mates materiales que tenemos? ¿Alguna vez en casa te contaron un cuento? Les gustaría poder crear su propio cuento. Entonces cada niño empezó a mencionar como iba a hacer su cuento.	Sobre Sorpresa Imágenes Títeres
CIERRE	Para finalizar la actividad se les pidió a los niños que dibujen un personaje de su cuento que ellos creará.	Sus productos



IV.EVALUACIÓN

Lista de cotejo

PREGUNTAS		SI	NO	OBSERVACIONES
PLANIFICACIÓN				
1.	Expresa con espontaneidad sus ideas.			
2.	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			
3.	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.			
4.	Propone los materiales con los que trabajarán durante el juego.			
ORGANIZACIÓN				
5.	Escoge el juego que va a jugar mediante el voto.			
6.	Dice por qué eligió ese juego.			
7.	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego y los roles que van a asumir durante el juego.			
8.	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.			
EJECUCIÓN				
9.	Juega libremente utilizando los materiales elegidos.			
10.	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.			
11.	Dialoga con sus compañeros buscando estrategias para ganar.			
12.	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.			
ORDEN				
13.	Guarda en su lugar los materiales usados.			
14.	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó o jugar			
15.	Respeto las reglas del juego.			
SOCIALIZACIÓN				
16.	Expresa lo que hizo durante el juego.			
17.	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.			
18.	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.			
19.	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.			
REPRESENTACIÓN				
20.	Elige el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).			
21.	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.			
22.	Expone de manera entendible lo que hizo durante el juego.			

Leyenda:	Si	1	Puntaje obtenido
	No	0	

ESCALA DE MEDICION	
LOGRADO	16 - 22
PROCESO	8 - 15
INICIO	0 - 7

ACTIVIDAD N.º 3

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa: 005
- 1.2. Directora: Elsa Vásquez Fernández
- 1.3. Profesora de Aula: Alicia Torres Velásquez
- 1.4. Nivel: Inicial
- 1.5. Aula: “B”
- 1.6. Edad de los participantes: 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Elaboramos animales con material reciclado”

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>Empezamos saludando a los niños con una canción hola cómo están.</p> <p>Se les presenta un video donde habla sobre en material reciclado.</p> <p>La docente las preguntas lo siguiente: Según video podemos reciclar botellas cartón, etc. ¿Ustedes en casa qué materiales reciclan? ¿Qué hicieron con el material que han reciclado? El día de hoy crearemos animales con diversos materiales eso reciclados en casa.</p>	<p>Canción</p> <p>Video</p>
DESARROLLO	<p>Se le presenta al niño una canasta donde se encontrarán diversos materiales (botellas, conos de papel higiénico, cartón, lápiz, regla, etc.) cada niño se acercará y sacará un material y preguntaremos Lo que sacaste será un material ¿Qué podemos hacer con el material? ¿Ustedes creen con todos los materiales reciclados? Luego les hace unas preguntas se les pide a los niños ubicarse bien esos lugares de trabajo. Se le repartirá a cada 1 su material para que ellos de manera creativa y desarrollen su imaginación pueda crear algo nuevo.</p>	<p>Canasta Botellas Conos de papel higiénico. Cartón Lápiz Regla Bolsa de plástico.</p>
CIERRE	<p>Luego para finalizar la actividad los niños presentarán la creación hicieron con el material dado.</p> <p>Se le realiza las siguientes preguntas: ¿Creen ustedes que con el material reciclado se podrá crear algo nuevo? ¿Qué fue lo que más les llamó la atención la clase de la clase del día de hoy? ¿Podremos en casa reciclar?</p>	



IV. EVALUACIÓN

Lista de cotejo

PREGUNTAS		SI	NO	OBSERVACIONES
PLANIFICACIÓN				
1.	Expresa con espontaneidad sus ideas.			
2.	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			
3.	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.			
4.	Propone los materiales con los que trabajarán durante el juego.			
ORGANIZACIÓN				
5.	Escoge el juego que va a jugar mediante el voto.			
6.	Dice por qué eligió ese juego.			
7.	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego y los roles que van a asumir durante el juego.			
8.	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.			
EJECUCIÓN				
9.	Juega libremente utilizando los materiales elegidos.			
10.	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.			
11.	Dialoga con sus compañeros buscando estrategias para ganar.			
12.	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.			
ORDEN				
13.	Guarda en su lugar los materiales usados.			
14.	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó o jugar			
15.	Respeto las reglas del juego.			
SOCIALIZACIÓN				
16.	Expresa lo que hizo durante el juego.			
17.	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.			
18.	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.			
19.	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.			
REPRESENTACIÓN				
20.	Elige el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).			
21.	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.			
22.	Expone de manera entendible lo que hizo durante el juego.			

Leyenda:	Si	1	Puntaje obtenido
	No	0	

ESCALA DE MEDICION	
LOGRADO	16 - 22
PROCESO	8 - 15
INICIO	0 - 7

ACTIVIDAD N.º 4

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa: 005
- 1.2. Directora: Elsa Vásquez Fernández
- 1.3. Profesora de Aula: Alicia Torres Velásquez
- 1.4. Nivel: Inicial
- 1.5. Aula: "B"
- 1.6. Edad de los participantes: 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Jugamos con la hula hula"

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>La docente les da la bienvenida a los niños. Realiza la dinámica con la canción soy una serpiente. ¿Cómo se movía a serpiente? ¿Movía todo su cuerpo o que partes si movía? Para empezar el día de hoy nuestra actividad vamos a establecer nuestras normas para así respetar a cada compañero de clase: Esperar que nos toque nuestro turno. Respetar a cada 1 de nuestros compañeros cuando está realizando las actividades. Entonces el día de hoy vamos a realizar una actividad muy bonita donde moveremos todo el cuerpo.</p>	<p>Canción Dinámica</p>
DESARROLLO	<p>La docente les presenta a los niños unas hulas hulas. Preguntará: ¿Qué haremos con estos materiales? ¿Podremos trabajar con estos materiales la clase del día de hoy? ¿Ustedes alguna vez han visto este material en casa?? La docente les entregara a los niños una hula hula para que ellos jueguen a su manera y de forma creativa cómo ellos podrían utilizar este material en sus juegos.</p>	<p>Hulas</p>
CIERRE	<p>La docente pide a los niños que se sienten en la asamblea para dialogar sobre las clases del día de hoy. ¿Quiénes somos el día de hoy? ¿Ustedes recuerdan con que material trabajamos la clase? ¿Qué partes de mi cuerpo muevo con la hula hula?</p>	<p>Evidencias</p>



IV.EVALUACIÓN

Lista de cotejo

PREGUNTAS		SI	NO	OBSERVACIONES
PLANIFICACIÓN				
1.	Expresa con espontaneidad sus ideas.			
2.	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			
3.	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.			
4.	Propone los materiales con los que trabajarán durante el juego.			
ORGANIZACIÓN				
5.	Escoge el juego que va a jugar mediante el voto.			
6.	Dice por qué eligió ese juego.			
7.	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego y los roles que van a asumir durante el juego.			
8.	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.			
EJECUCIÓN				
9.	Juega libremente utilizando los materiales elegidos.			
10.	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.			
11.	Dialoga con sus compañeros buscando estrategias para ganar.			
12.	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.			
ORDEN				
13.	Guarda en su lugar los materiales usados.			
14.	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó o jugar			
15.	Respeto las reglas del juego.			
SOCIALIZACIÓN				
16.	Expresa lo que hizo durante el juego.			
17.	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.			
18.	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.			
19.	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.			
REPRESENTACIÓN				
20.	Elige el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).			
21.	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.			
22.	Expone de manera entendible lo que hizo durante el juego.			

Legenda:	Si	1	Puntaje obtenido
	No	0	

ESCALA DE MEDICION	
LOGRADO	16 - 22
PROCESO	8 - 15
INICIO	0 - 7

ACTIVIDAD N.º 5

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: 005

1.2. Directora: Elsa Vásquez Fernández

1.3. Profesora de Aula: Alicia Torres Velásquez

1.4. Nivel: Inicial

1.5. Aula: "B"

1.6. Edad de los participantes: 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Jugamos con la hula hula"

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	La docente les da la bienvenida a los niños. La docente les realiza una dinámica. Antes de realizar la actividad se realiza como los niños algunas normas para trabajar de manera armoniosa y respetuosa con los demás. La docente les comenta que el día de hoy vamos a realizar juegos con la pelota.	Dinámica
DESARROLLO	Para iniciar la clase les presentamos a los niños el siguiente material que es la pelota y preguntamos lo siguiente: ¿Qué actividades podemos trabajar con la pelota? ¿Qué juegos utilizamos jugar la pelota? ¿Conocemos algún juego que realizamos en casa? Crearemos grupos con los niños donde quedan grupo tendrá 2 pelotas, luego ellos verán la forma, así como desarrollarán su imaginación para crear juegos donde vaya la pelota.	Pelotas
CIERRE	Finalizar la actividad nos despedimos de los niños con una canción Adiós. Y preguntaremos: En casa cocerán juegos donde juguemos con pelotas.	Cancion de depedida.



IV. EVALUACIÓN

Lista de cotejo

PREGUNTAS		SI	NO	OBSERVACIONES
PLANIFICACIÓN				
1.	Expresa con espontaneidad sus ideas.			
2.	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			
3.	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.			
4.	Propone los materiales con los que trabajarán durante el juego.			
ORGANIZACIÓN				
5.	Escoge el juego que va a jugar mediante el voto.			
6.	Dice por qué eligió ese juego.			
7.	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego y los roles que van a asumir durante el juego.			
8.	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.			
EJECUCIÓN				
9.	Juega libremente utilizando los materiales elegidos.			
10.	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.			
11.	Dialoga con sus compañeros buscando estrategias para ganar.			
12.	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.			
ORDEN				
13.	Guarda en su lugar los materiales usados.			
14.	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó o jugar			
15.	Respeto las reglas del juego.			
SOCIALIZACIÓN				
16.	Expresa lo que hizo durante el juego.			
17.	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.			
18.	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.			
19.	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.			
REPRESENTACIÓN				
20.	Elige el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).			
21.	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.			
22.	Expone de manera entendible lo que hizo durante el juego.			

Legenda:	Si	1	Puntaje obtenido
	No	0	

ESCALA DE MEDICION	
LOGRADO	16 - 22
PROCESO	8 - 15
INICIO	0 - 7

ACTIVIDAD N.º 6

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa: 005
- 1.2. Directora: Elsa Vásquez Fernández
- 1.3. Profesora de Aula: Alicia Torres Velásquez
- 1.4. Nivel: Inicial
- 1.5. Aula: "B"
- 1.6. Edad de los participantes: 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Jugamos con la hula hula"

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>La docente saluda a los niños y niñas.</p> <p>La docente les invita a los niños y niñas a ponerse de pie y bailar la siguiente canción que con las manos.</p> <p>Establece algunas normas por parte de los niños:</p> <p>Respetar a los demás compañeros.</p> <p>No pelear.</p> <p>Y escuchar las indicaciones de la docente.</p> <p>El día de hoy trabajaremos la actividad que será de pintar.</p>	Canción
DESARROLLO	<p>La docente les mostrará unos materiales los cuáles son pinceles, temperas, papelotes, etc.</p> <p>Y les pregunta lo siguiente:</p> <p>¿Qué podremos hacer con todos estos materiales?</p> <p>¿Ustedes creen se podrá realizar alguna actividad con estos materiales?</p> <p>Luego la docente les explicara la actividad que realizaremos utilizando todos estos materiales que ha traído sus materiales.</p> <p>La docente les pide a los niños a ponerse de pie y cada uno cogerá un papelote, pincel y témperas.</p> <p>Cada niño empezará a pintar lo que ellos deseen y dejando así volar su imaginación y la creatividad.</p>	Pinceles. Temperas. papelote.
CIERRE	<p>Los niños y niñas mostraran sus productos que realizaron en su actividad.</p> <p>Luego se les preguntara:</p> <p>¿Les gusto la actividad que realizamos el día de hoy?</p> <p>¿Qué materiales usamos en clase?</p>	



IV. EVALUACIÓN

Lista de cotejo

PREGUNTAS		SI	NO	OBSERVACIONES
PLANIFICACIÓN				
1.	Expresa con espontaneidad sus ideas.			
2.	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			
3.	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.			
4.	Propone los materiales con los que trabajarán durante el juego.			
ORGANIZACIÓN				
5.	Escoge el juego que va a jugar mediante el voto.			
6.	Dice por qué eligió ese juego.			
7.	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego y los roles que van a asumir durante el juego.			
8.	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.			
EJECUCIÓN				
9.	Juega libremente utilizando los materiales elegidos.			
10.	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.			
11.	Dialoga con sus compañeros buscando estrategias para ganar.			
12.	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.			
ORDEN				
13.	Guarda en su lugar los materiales usados.			
14.	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó o jugar			
15.	Respeto las reglas del juego.			
SOCIALIZACIÓN				
16.	Expresa lo que hizo durante el juego.			
17.	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.			
18.	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.			
19.	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.			
REPRESENTACIÓN				
20.	Elige el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).			
21.	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.			
22.	Expone de manera entendible lo que hizo durante el juego.			

Legenda:	Si	1	Puntaje obtenido
	No	0	

ESCALA DE MEDICION	
LOGRADO	16 - 22
PROCESO	8 - 15
INICIO	0 - 7

Anexo 10: Fotos de actividades



Los Constructores

Elaboramos animales con material reciclado



**Jugamos en el
arenero**



Somos pintores



Jugamos con la hula hula



Jugamos hacer cocineros

