



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

“Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años-
Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Br. Mechan Custodio Limbania Victoria (ORCID: 0000-0003-1133-4324)

ASESORA:

Dra. Figueroa Chambergo Maritza Cristina (ORCID: 0000-0001-5075-4538)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

Chiclayo – Perú

2020

Dedicatoria

Dedico este proyecto de investigación a la virgen de Guadalupe y a mi familia. A la Virgen de Guadalupe porque me protege día a día, ilumina y me da sabiduría, a mi padre y a mi madre que depositaron en mi mucho afecto y confianza por lograr esta meta que desde mi infancia la tenía plasmada, que con su apoyo incondicional lo veré reflejado en mi vida profesional.

Limbania

Agradecimiento

En principio a Dios por darme la fortaleza necesaria de seguir en mi objetivo. Agradezco ante mano a mi asesora la Dr: Maritza Figueroa Chambergó por su apoyo constante en todo este trayecto de realización de este trabajo de investigación

De igual manera agradezco de corazón a los docentes de la universidad Cesar Vallejo que me dejaron sus enseñanzas significativas, que sin duda no solo aportaron con sus experiencias profesionales, sino también conocerlos como personas extraordinarias.

Limbania

Página del jurado

Declaratoria de autenticidad

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Mechan Custodio Limbania Victoria, estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 77335203, con el trabajo de investigación titulado, "Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años- Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria".

Declaro bajo juramento que:

- 1) El trabajo de Investigación es mi autoría propia.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. Por lo tanto, el trabajo de Investigación no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) El trabajo de Investigación no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseadas, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada. De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otro), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, 12 de diciembre del 2019

Apellidos y Nombres: Mechan Custodio Limbania Victoria

DNI: 77335203

Firma:



Índice

Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Página del jurado.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Índice de tablas	vii
Índice de figuras.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
I.INTRODUCCIÓN	1
II.MÉTODO	7
2.1 Tipo y Diseño de Investigación.....	7
2.2 Operacionalización de variables	8
2.3 Población, muestra y muestreo	10
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	11
2.5 Procedimiento	13
2.6 Métodos de análisis de datos.....	13
2.7 Aspectos éticos.....	13
III.RESULTADOS.....	14
IV.DISCUSIÓN.....	19
V.CONCLUSIONES.....	20
VI.RECOMENDACIONES.....	21
VII.PROPOSTA	22
REFERENCIAS.....	33
ANEXOS.....	39

Índice de tablas

Tabla 1: Variable dependiente creatividad.....	8
Tabla 2: Variable independiente juego en sectores	9
Tabla 3: Población y muestra	10
Tabla 4: Técnicas e instrumentos	11
Tabla 5: Resultados del nivel de creatividad(Pre -Test).....	14
Tabla 6: Resultados del taller	15
Tabla 7: Resultados del nivel de creatividad(Post -Test)	16
Tabla 8: Resultados del nivel creatividad (Pre -Test y Post -Test)	17

Índice de figuras

Figura 1:Población y muestra	10
Figura 2:Nivel de desarrollo de creatividad (Pre-Test)	14
Figura 3:Resultados del taller.....	15
Figura 4:Nivel de desarrollo de la creatividad(Post-Test)	16
Figura 5:Nivel de desarrollo de la creatividad (Pre -Test y Post -Test)	17

RESUMEN

La presente investigación denominado: Juego en sectores para potenciar la creatividad en niños de cinco años en la Institución Educativa N°008- La Victoria.

Este estudio de investigación se utilizó en la variable dependiente como teórico a Paul Guilford en el proceso de potenciar la creatividad. Su teoría es una propuesta esencialmente intelectual que sostiene que el ser humano es creativo que está motivado por el impulso intelectual de estudiar los problemas y encontrar soluciones a los mismos, Así mismo en la variable independiente se sustenta con la teoría de María Montessori, para que un niño pueda aprender dinámicamente concorde a su edad necesita de juegos, estímulos con el fin de propiciar a los niños aprendizajes significativos.

El método empleado en esta investigación se ha utilizado el estudio pre experimental, y como tipo de investigación es aplicada, debido a que se empleó un taller de juego en sectores “Un ambiente para crear jugando” para determinar el progreso de los niños, niñas y dar una conclusión más precisa a la problemática.

Se trabajó con una población y muestra de 30 niños y niñas de la edad de cinco años, a la muestra de estudio se le aplicó como instrumento el test del Pensamiento Creativo de Torrance para evaluar su creatividad en los niños de cinco años. Luego se aplicó el taller juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años de la muestra de estudio.

Al término de la aplicación del taller Juego en sectores: “Un ambiente para crear jugando” como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños de cinco años, se aplicó el post-test obteniendo el nivel alto de creatividad en un 97%, concluyendo que la aplicación del taller como estrategia para potenciar la creatividad fue significativo.

Palabras claves: Juego en sectores, creatividad, potenciar.

ABSTRACT

The present research called: Play in sectors to promote creativity in children of five years in the Educational Institution N°008- La Victoria.

This research study was used in the dependent variable as theorist to Paul Guilford in the process of enhancing creativity. His theory is an essentially intellectual proposal that sustains that the human being is creative that is motivated buy the intellectual impulse to study the problems and to find solutions to the same ones, Also this in the independent variable is sustained with the theory of María Montessori, so that a child can learn dynamically concorde to his age needs of games, stimuli in order to propitiate to the children significant learning.

The method used in this research has been the pre-experimental study, and as a type of research is applied, because a play workshop was used in sectors "An environment to create playing" to determine the progress of children and give a more accurate more precise conclusion to the problem.

We worked with our population and sample 30 children of the age of five years, the study sample was applied as an instrument Torrance Creative Thinking test to evaluate their creativity in children of five years. Then we applied the workshop game in sectors to enhance creativity in the children of five years of the study sample.

At the end of the application of the workshop Game in sectors: "An environment to create playing" as a strategy to develop creativity in five-year-olds, the post test was applied obtaining the high level of creativity in 97%, concluding that the application of the workshop as a strategy to enhance creativity was significant.

Keywords: Play in sectors, creativity, empower.

I. INTRODUCCIÓN

La creatividad es significativo en el individuo ya que gracias a ello resuelven problemas de forma original diferenciándonos con nuestra personalidades más aun en los alumnos, ya que al estar en contacto con ello descubrimos cosas muy interesantes como: el potencial creativo que tiene cada uno, nos damos cuenta cuando los niños tratan de solucionar problemas, cuando transforma, idealiza, estructura, desestructura las cosas de un modo distinto a otro, esto nos hace darnos cuenta que la creatividad es primordial potenciarla en los primeros años . (Arce y Saldaña 2017).

A nivel internacional se han realizado varios estudios uno de ellos fue el de Vera (2017), según lo observado en las clases diarias, se muestra que el docente no considera de gran interés a desarrollar la creatividad entre las actividades lúdicas, los cuales elaboran los niños y por parte de los padres de familia hacen caso omiso, por lo tanto se reflejan en los niños y niñas un desinterés por ejecutar sus tareas ya que no son estimulados y motivados con nuevas estrategias para mejorar la creatividad (p.1).

En Ecuador como cita Merchan y Navarro (2015), unos de los problemas que persiste y aqueja a la educación infantil en el Ecuador , es justamente no tomar en cuenta la relación entre el juego y la creatividad ,tan solo se pone énfasis en lo que el adulto en este caso serían los docentes los que transmiten a los niños y niñas los valores y conceptos basados en contenidos no flexibles, mediante la observación realizada se evidencio que los niños de 3 a 4 años de edad en educación inicial presentan dificultades al momento crear e inventar en los espacios de aprendizaje, comunicarse con las personas de su contexto ,transmitir ideas y emociones ,recrear roles ,asociar acciones o sucesos, proyectar ideas propias, visualizar, canalizar sus emociones (p.2).

A nivel nacional en el Perú como cita Cuba y Palpa (2015), en las Instituciones Educativas particulares no realiza en su totalidad la hora de juego en sectores ya que no cuenta con una buena implementación de sectores en las aulas que el Ministerio de Educación establece para el progreso educativa de los niños, recortándole todo tipo de creatividad, comenzando a partir desde punto de vistan plantean la siguiente investigación, el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años (p.71).

El estudio de Cañarí (2018), se observó que en la institución educativa El nazareno de Nuevo Chimbote había un hábito de estudiar solo cuando la maestra se lo solicitaba, cuando iban a jugar solo hacían lo que había aprendido de memoria, no despertando interés por estimular su imaginación y las capacidades lúdicas. (p.1).

En el estudio regional Salinas (2015), la Institución Educativa Cristo Salvador de Huaral, los alumnos del nivel de 5 años, no están recibiendo estimulación para mejorar su creatividad, en la cual perjudican aprendizajes significativos. Es por ello proveer y propiciar todos los factores necesarios para que el alumno desde edades tempranas desarrolle su potencial creativo ligado a sus habilidades y capacidades (p.30).

A nivel local en la Institución Educativa N° 008 se observó que el alumno no posee ideas originales propia, realiza dibujos similares, no dibujan, no utiliza los materiales que están a su alcance no logrando desarrollar su creatividad concorde a sus edades por ello que presentan un bajo nivel de creatividad en ciertas actividades del aula. Motivo por el cual, la presente investigación está centrada en potenciar la creatividad escolar de los niños de cinco años a través de juegos en sectores.

En el Presente trabajos de investigación tenemos los siguientes antecedentes; Vera (2017), en su trabajo de investigación concluye “considerar que todos los niños son creativos y que mediante el juego se busca potencializar su creatividad, para que se desenvuelva de una mejor manera y puedan lograr los objetivos esperados dentro de la enseñanza de aprendizaje” (p.42).

Para Torrejón (2018), llegó a la conclusión que “los niveles de creatividad que manifiestan los alumnos de cinco años del nivel inicial presentan un nivel bajo un 60%, nivel medio 20% y nivel alto 20%, tal como se muestra se necesita que el docente aplique estrategias pertinentes para desarrollar la creatividad en los niños” (p.44).

Para Bances (2016), en su trabajo concluye que “mediante el pre test aplicado a los niños de cinco años se pudo evidenciar el problema del trabajo de investigación, que dichos niños mostraron: un 82% nivel de creatividad media baja y baja, el 18% alcanzaron un nivel de creatividad media alta y 0% alcanzaron un nivel de creatividad alta “(p.41).

Para Merchán y Navarro (2015), finalizada el trabajo de estudio se llegó a la conclusión que “los datos obtenidos en la importancia de realizar actividades creativas dan apertura a los niños por crear una conciencia aplicada y capacidad de autoevaluación en sus accionar” (p.84)

Para Otero (2015), en su trabajo concluye que “se identificó que el 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable en el juego libre en los sectores” (p. 71).

Para Robles (2018), en su trabajo concluye que “al probar los resultados de las investigaciones del estudio, se evidenció que el objetivo de la investigación ha sido alcanzado satisfactoriamente la creatividad de los estudiantes” (p.4).

Para Flores (2018), en su trabajo concluye que “el 76,6% de los estudiantes se ubican en la categoría de deficiente, el 8,5% en la categoría de regular y el 14,9% en la categoría de buena. Resultados que demuestran que el juego en sectores se está desarrollando de forma deficiente en las aulas, habiéndose convertido esta actividad en una rutina permanente” (p.97).

Cañarí (2018), llegó a la conclusión que al concertar ambas variables se observó que el juego en sectores está conexo directamente con la creatividad lúdica, es indicar que a mayor nivel de juego en sectores existirán mayores niveles de Creatividad lúdica. (p.52).

Para Valverde (2015), llegó a la conclusión que “a través de encuesta ejecutadas, se observó que si emplean la metodología brindada por el Ministerio de Educación para el desarrollo del juego y trabajo en sectores: planificación, organización, ejecución o desarrollo, orden, socialización y representación; sin embargo, se observó que en la práctica no lo desarrollan en forma total.” (p.81).

El trabajo de investigación tiene como constructo teórico; María Montessori, “Todos los niños aprenden por medio del juego/trabajo: porque el juego es el trabajo de los niños”;

Todos los niños tienen una motivación innata para aprender. Aprenden a través del juego, experimentando con las cosas que les rodea. Los juegos son espontáneos y se inician en respuesta a las propias necesidades de progreso. Todos los niños aprenden mediante la participación activa.

El enfoque del método Montessori considera a los alumnos como un individuo en la que necesitan desarrollar la libertad, orden y la estructura; y deben aprender a trabajar en diferentes contextos, ya sea dinámicas individuales o grupales. Si los niños desde la primera infancia son motivados y orientados a tomar sus propias decisiones en diferentes situaciones, éstos a su vez pueden solucionar pequeñas situaciones problemáticas, elegir la mejor alternativa, dosificar sus tiempos en alguna actividad y sugerir libremente ideologías. Todo esto fortalece las capacidades y destrezas comunicativas a la vez que genera una sólida base

para nuevos procesos cognitivos. Los niños son a través de la libre elección y desarrollo de la actividad en el juego van construyendo sus conocimientos, observando, interactuando y manipulando objetos.

El juego en sectores favorece la construcción de aprendizajes significativos, logrando cultivarse e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo. Desde la perspectiva de favorecer el progreso de la creatividad y la formación de la personalidad. Todo lo mencionado fundamenta que el juego es una actividad recreativa necesaria en temas pedagógicos. Con la finalidad de que disfruten y se diviertan con la estrategia educativa favoreciendo el conocimiento de los niños y a la vez les brinda la posibilidad de desarrollarse. (Figuroa, 2018, p.22).

En los juegos en sectores encontramos las siguientes dimensiones en la que se divide por momentos entre ellos tenemos; Primer Momento tenemos la Planificación; según (Minedu, 2019.p30) procesos en las que dialogan sobre preferencias por el juego que van a realizar, Organización; brinda la posibilidad a los alumnos de tomar decisión eligiendo los sectores donde va a trabajar, estableciendo el tiempo, espacio y normas de convivencia (p.28); Segundo Momento tenemos el Desarrollo del Juego; es el momento los niños realizan negociaciones respecto a los materiales que usarán y los roles que representarán, interactuando y dialogando con compañeros, defendiendo ideas y solicitando ayuda si es que ellos a aceptar o si lo solicitan (p.30).

Finalmente el Tercer Momento; Socialización; brinda un tiempo para quienes deseen verbalizar y socializar con el grupo a que jugaron, con quienes los hizo, como se sintieron y que pasó en el proceso del juego, Representación; forma en la que se presenta individual o grupal a través de diversos lenguajes como la pintura, el dibujo, modelado lo que jugaron, o como saber lo que más le gusto o lo que más recuerdan de la experiencia (p.32), Metacognición; momento que permite abstraer los aprendizajes espontáneos durante el juego en los sectores, pidiendo responder preguntas (p.33),Orden; momento de guardar los materiales o juguetes en el cual se rescata que asuman sus responsabilidades del orden como un momento agradable y necesario (p.34).

Definitivamente jugar es una acción natural y espontánea en la vitalidad de todos los niños en la cual aparece a partir desde los primeros meses de vida y se constituye como el eje principal de la actividad del niño, está llamado a ser el medio por el cual se desarrolla el cerebro generando día a día millones de conexiones neuronales las mismas que le permiten aprender y sirven de base para nuevos conocimientos.

La relación entre el juego y las conexiones neuronales que se generan es directamente proporcional, es decir a más juego más conexiones neuronales y por ello hay mayor aprendizaje y desarrollo. Asimismo, método Montessori, nos manifiesta, los docentes intervengan en el transcurso educativo como un “guía” o mediador de enseñanzas, las cuales los propios niños mediante explorar el ambiente y el juego van construyendo su aprendizaje, a través de la observación y manipulando objetos.

También nos evidencia hasta dónde ha llegado un niño y lo que puede lograr. A través del juego el niño nos manifiesta la manera que tiene de comprender el mundo y darle significación a lo vivenciado. Es el modo que tienen los niños al expresarse con todo su mundo interno e ir formando procesos cognitivos que van a ir constituyendo en el desarrollo de conocimientos y aprendizajes.

Acercas de la variable dependiente la creatividad, es la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social (Bances,2016, p.26).

Para Guilford la creatividad es fundamental en el aprendizaje, percibir nueva información. Su teoría se sustenta que el ser humano es creativo que está motivado por aprender los problemas y encontrar soluciones.

Guilford, desarrollo el intelecto humano, basado en el desarrollo de las habilidades de pensamiento. Para Guilford, la persona creativa debe potenciar y usar su pensamiento divergente, El pensamiento divergente es el proceso intelectual que forma de cierta información proporcionada, capaz de generar una cantidad y variación de información con alternativas lógicas que buscan algo nuevo.

Por otro lado también se define los factores de la creatividad que son los siguientes; Fluidez, Produce nuevas ideas conforme va desarrollando el juego nombra de manera sencilla algunas características de los objetos; Flexibilidad, Adopta variaciones que ocurren en el momento de desarrollar el juego.; Originalidad, Plasma sus ideas y conocimientos durante la elaboración del juego; y como por último factor es la Elaboración; Elabora producciones artísticas totalmente novedosas utilizando, material de su agrado.

Para Guilford la creatividad implica huir de lo obvio, lo previsible para producir algo novedoso. Nos dicen que crear es en sentido limitado, refiriéndose a las actitudes que son las aptitudes que son características de individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente.

Ante la situación problemática, se formula el siguiente problema; ¿Qué estrategias se pueden utilizar para potenciar la creatividad en los niños de cinco años?

El siguiente trabajo de investigación se justifica; Debido a la problemática encontrada y a medida que se ha obtenido mayor información sobre la importancia del desarrollo de la creatividad, es por ello que se ha elaborado juegos en los sectores relacionando para potenciar la creatividad en niños de cinco años, ya que permitió desarrollar la creatividad, a formar niños independientes en su forma de pensar, críticos, analíticos, creativos y originales, y dar solución ante un problema ante la sociedad.

Gracias a los resultados obtenidos, dicho estudio contribuyo a la utilización de juegos en los sectores ayudando a potenciar el pensamiento creativo en los diferentes centros educativos, lo que disminuirá el déficit de creatividad en los niños.

Relevancia social también, será de gran apoyo al centro educativo donde se realizó el proyecto, ya que, a través de estas estrategias dirigidas a nuestra realidad, harán que los niños descubran a fortalecer la creatividad que cada niño posee innata, además de desarrollar otras áreas, como el área cognitiva, habilidades y destrezas.

De igual forma tiene implicancias prácticas para complementar los trabajos realizados referentes al tema, se forme como una partida de consulta y guía para maestros profesional interesados en potenciar la creatividad.

El siguiente trabajo de investigación tiene como problemática que el Juegos en sectores potenciará la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°008-La victoria.

Este estudio se determina como objetivos General; determinar la influencia de juegos en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°008 – La Victoria y como objetivo específicos; analizar teóricamente el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años; medir el nivel de creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°008-La Victoria; aplicar juegos en sectores en los niños de cinco años para potenciar la creatividad en la Institución Educativa Inicial N°008-La Victoria; analizar el nivel de creatividad en los niños de cinco años después de aplicar el taller de juego en sectores; contrastar los resultados obtenido en las evaluaciones realizadas, en el Pre test y post test, a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 008-La Victoria.

II. MÉTODO

2.1 Tipo y Diseño de Investigación

El tipo de investigación del presente estudio es cuantitativa, que define la medición y análisis de la búsqueda, que requiere estudios intensivos y de profundidad, aplicado en muestras pequeñas, en ese sentido el procesamiento de la información que se pretende recopilar en pre test y post test servirá para promover la creatividad con el uso de juego en sectores.

Diseño de investigación, asumido pre-experimental, que según el control o no de las variables lo plantea. No existe la posibilidad de comparación de grupo, brindan un escaso o nulo control de las variables, analiza una sola variable y no existe tipo de control.

GE = Grupo de estudio

O1 = Pre test creatividad

X = Juego en sectores

O2 = Post test creatividad

GE: O1 X O2

2.2 Operacionalización de variables

Tabla 1

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE DEPENDIENTE CREATIVIDAD	<p>La creatividad es la capacidad de iluminar nuevas relaciones, de transformarlas en normas dadas de tal modo que sirvan para la solución de los problemas dados en un contexto social.</p> <p>Esquivas (citado por Bances, 2016).</p>	<p>Las creatividades se evaluaron a través del instrumento: Test de Torrance para niños menores de cinco años. (Bances,2016)</p>	Fluidez	Produce nuevas ideas conforme va desarrollando la técnica. nombra de manera sencilla algunas características de los juegos.
			Flexibilidad	Adopta variaciones que ocurren en el momento de desarrollar la técnica.
			Originalidad	Plasma sus ideas y conocimientos durante la elaboración de la técnica.
			Elaboración	Elabora producciones artísticas totalmente novedosas utilizando materiales de su agrado.

Tabla 2

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	SUB DIMENSIÓN	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGO EN SECTORES	Es una actividad espontánea, que parte desde la decisión del niño y de su progreso personal de crear actividades acordes a su interés y necesidad. Minedu (Citado por Figueroa, 2018)	Los juegos en sectores se utilizaron para potenciar la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°008, con una duración de 20 sesiones.	Primer Momento	Planificación	Expresa sus intenciones del día en el desarrollo de la actividad
			Segundo Momento	Organización	Elige libremente y en forma organizacional el sector de su preferencia
				Desarrollo del juego	Juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales, comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda si es necesario.
			Tercer Momento	Socialización	Expresa sus ideas, apariencias, sentimientos vividos durante el juego libre en sectores. Representa gráficamente o plásticamente lo planificado durante la actividad.
				Representación,	
			Metacognición	Permite abstraer los aprendizajes espontáneos, pidiendo responder preguntas.	
			orden	Ordena en los sectores demostrando cooperación y eficiencia.	

2.3 Población, muestra y muestreo

Tabla 3

Población y muestra de niños y niñas de cinco años de la I.E.I N°008-La Victoria.

	Niños		Niñas		f	Total
	f	%	f	%		
Aula cariñositos	14	45%	16	55%	30	100%
TOTAL	14	45%	16	55%	30	100%

Nómina de matrícula 2019.

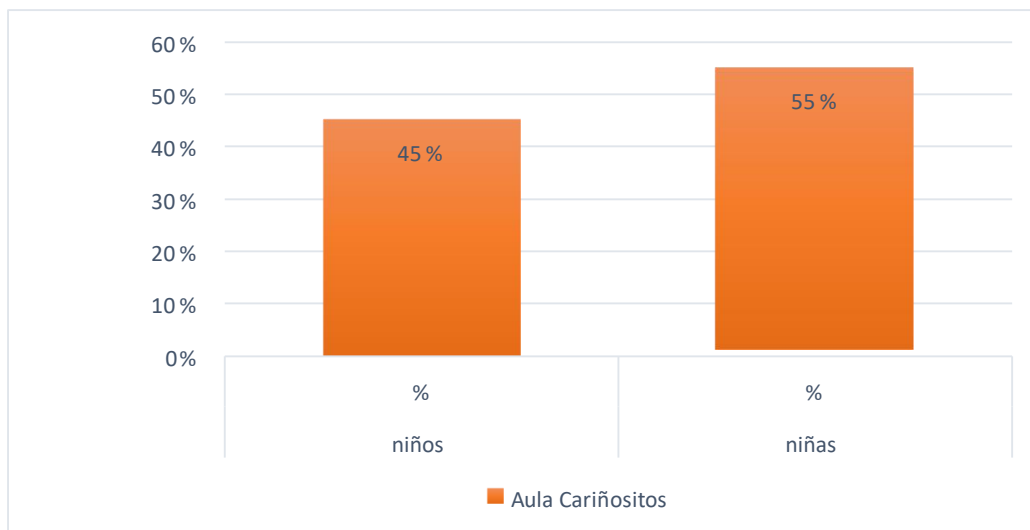


Figura 1. Población y muestra de niños y niñas de cinco años de la I.E.I N°008-La Victoria.

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

Tabla 4

Técnicas	Instrumentos
Recolección de Datos	Fichas bibliográficas Fichas de resumen Fichas textuales Ficha comentario
Observación	Guía de observación

Recolección de datos, define como la recolección de informaciones con los documentos a los que se acude el investigador y que le permiten adquirir información.

En sus instrumentos tenemos; fichas bibliográficas, son los instrumentos en los que se registran de manera independiente, los datos de estas fichas sirvieron para identificar un libro en particular, localizando físicamente y clasificar las fuentes.

Fichas de resumen, cumplió la función de que un investigador guardan sus resúmenes personales en lo cual permitió recoger cualquier tipo de dato, captando la idea principal.

Fichas textuales, proporcionó la verificación que permitió constatar la teoría con la finalidad de distinguir de algún comentario que se realizó.

Ficha Comentario, se centra en una opinión propia de un documento de un tema, tiene además el cargo de deducir una idea en base a un texto leído.

Observación, es una técnica eficaz en cualquier tipo de investigación, esta nos permitió dar un juicio crítico, entre sus instrumentos tenemos; Guía de observación, permitió registrar y coleccionar informaciones sobre la muestra del desarrollo de diferentes actividades planteadas del taller.

Análisis de contenido, técnicas para observar de una manera objetiva, sistemática y cuantitativa, para inferencias válida y confiable .

La escala del Pensamiento Creativo de Torrance, midió el nivel de creatividad de los niños, mediante 7 sub pruebas que consta realizar dibujos, valorando los componentes de fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad.

La fluidez es la numerosidad de respuestas que da los niños, flexibilidad es la variación de respuestas que da los niños, flexibilidad es la variación de respuestas. La originalidad son respuestas novedosas y no convencionales, constituyendo la elaboración, resultado de detalles que embellecen y mejoran la productividad creativas, la suma de cuatro componentes dividido entre 4 arrojará una puntuación total y este ha sido examinado en un baremo de: Creatividad Alta (10-7'5),Creatividad Medias Alta (7'55)Creatividad Media Baja (5-2'5),Creatividad Baja(2'5-0).Validez y confiabilidad del test del pensamiento de Torrance, fue validez en su organización y sometido por un juicio de expertos lo cual aseguran que las dimensiones en el instrumento con una buena confiabilidad.

2.5 Procedimiento

Seleccionado el instrumento se aplicó la escala del pensamiento creativo de Torrance para medir el nivel de creatividad en el que se encuentran los niños. Con los resultados analizados se procedió a procesar la respuesta, acorde a las necesidades de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 008-La Victoria.

2.6 Métodos de análisis de datos

Tabulaciones: Es el conteo de las respuestas que se obtiene en la recolección de datos, plasmando los códigos numéricos de las preguntas, mostrando así los resultados de lo investigado. Se utilizará una tabulación electrónica a través del Excel. Tablas y figuras estadísticas: Estos gráficos se usarán para representar la división de las partes de un total, así se logra su comprensión con valores numéricos y porcentajes. Software estadístico SPSS versión 19: Programa estadístico informático que se utilizará para la evaluación de diferentes cuestiones educativas, utilizable para trabajar bases de datos.

2.7 Aspectos éticos

El estudio de investigación se desarrolló respetando las normas éticas de la universidad y sobre todo de la facultad de educación. se evitó hacer referencias a la especialidad de la práctica de los docentes en la institución educativa. Es decir, los instrumentos y la información que proporcionan solo se utilizará para proceder los datos objetivos.

III. RESULTADOS

Tabla 5

Resultado del nivel de creatividad (Pre-Test) niños de 5 años de la I.E.I. N°008.

NIVELES	f	%
CREATIVIDAD ALTA	0	0 %
CREATIVIDAD MEDIA ALTA	1	3%
CREATIVIDAD MEDIA BAJA	5	17 %
CREATIVIDAD BAJA	24	80%
TOTAL	30	100%

Escala del pensamiento creativo de Torrance para niños de 5 años aplicada julio 2019

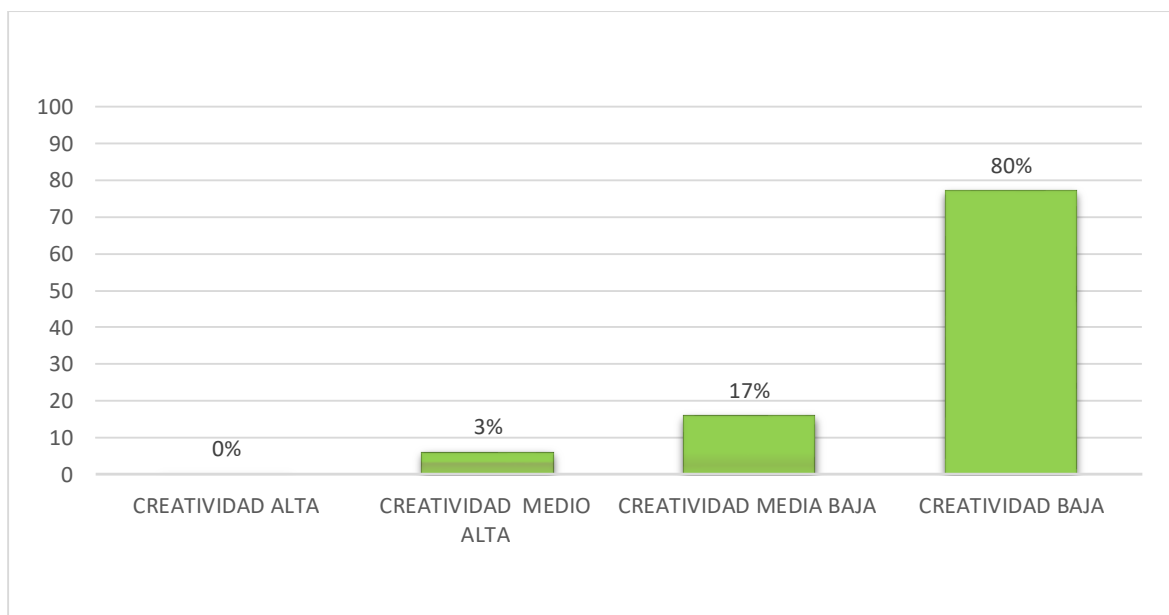


Figura 2. Nivel del desarrollo de la creatividad (Pre -Test) niños de 5 años de la I.E.I N°008.

Escala del pensamiento creativo de Torrance para niños de 5 años aplicada en julio 2019.

El resultado del pre test, expresado por la tabla 5, así como en la figura 02, indican que los puntajes obtenidos arrojan el 80% de los niños en la muestra de estudio se encuentran en un nivel bajo de creatividad, copiándose del dibujo del compañero, llorando porque no le sale un dibujo demostrando dificultades en potenciar la creatividad, mientras que el 17% obtuvo un nivel medio bajo y el 3 % de creatividad media alta y el 0 % alta.

Tabla 6

Resultados del taller de juego en sectores “un ambiente para crear jugando” aplicada a los niños de 5 años la I.E.I.N°008

DIAS	f	%
D1	3	10%
D2	5	16%
D3	5	16%
D4	5	16%
D5	8	26%
D6	12	38%
D7	19	61%
D8	19	61%
D9	19	61%
D10	21	68%
D11	22	71%
D12	24	77%
D13	24	77%
D14	26	83%
D15	29	93%
D16	29	93%
D17	29	93%
D18	29	93%
D19	29	93%
D 20	29	93%

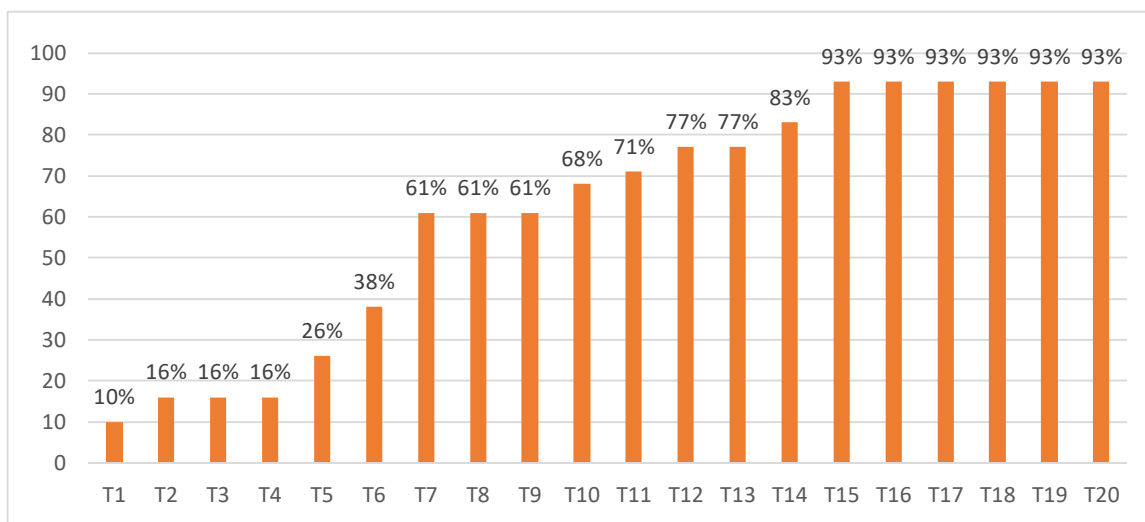


Figura 3. Resultados del taller de juego en sectores “un ambiente para crear jugando” aplicada a los niños de 5 años de la I.E.I N°008.

Guía de observación aplicada en agosto-2019.

Se puede apreciar en la tabla 6 , figura3, que los resultados obtenidos de la muestra de estudio, mediante la aplicación del taller “Un ambiente para crear jugando” iba creciendo el número de estudiantes que cumplían los 7 ítems señalados en la ficha de observación que evidenciaban que su nivel de creatividad ,en los primeros talleres solo el 10% y el 16% de los niños lograron cumplir positivamente la totalidad de los siete ítems, mientras que los últimos sesiones se llegó al 93% lo cual concluye que el taller juego en sectores “Un ambiente para crear jugando” es muy satisfactorio para potenciar la creatividad

Tabla 7

Resultados del nivel de creatividad (Post Test) niños de 5 años de la I.E.N “008”

	f	%
CREATIVIDAD ALTA	29	97%
CREATIVIDAD MEDIO ALTA	1	3%
CREATIVIDAD MEDIO BAJA	0	0%
CREATIVIDAD BAJA	0	0%
TOTAL	30	100%

Escala del pensamiento creativo de Torrance para niños de 5 años aplicada en octubre 2019

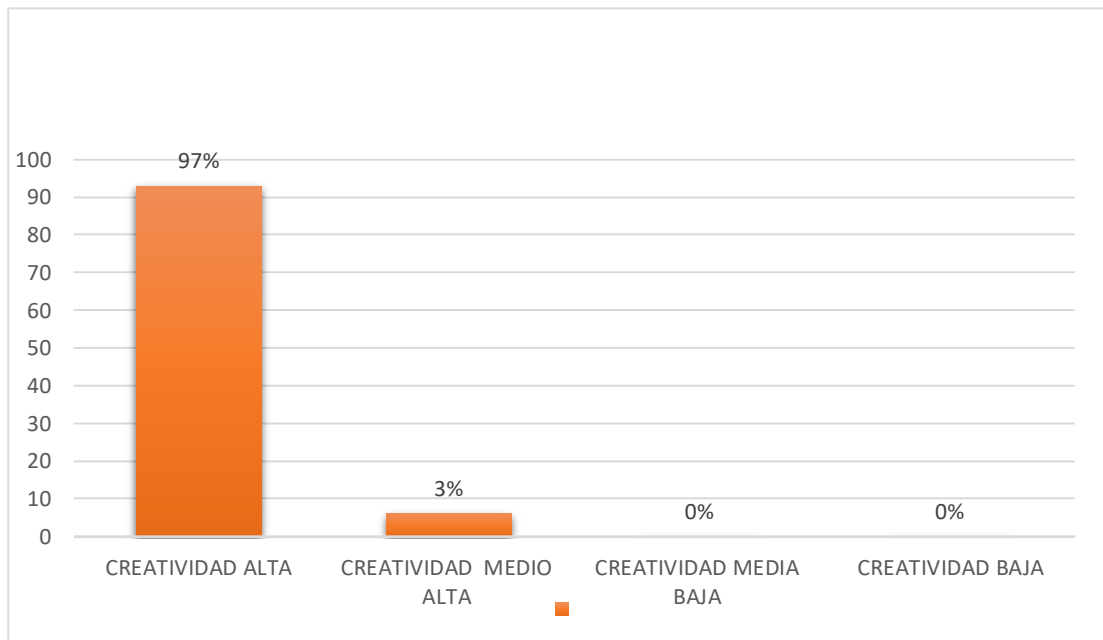


Figura 4. Nivel del desarrollo de la creatividad (Post -Test) niños de 5 años de la I.E.I N°008.

Escala del pensamiento creativo de Torrance para niños de 5 años aplicada en octubre 2019.

El resultado del post test, expresado en la tabla 7, así como en la figura 4, indican que los niños se encuentran en un nivel de creatividad alta, ya no copiándose del dibujo del otro compañero, dicen ideas originales, utilizan los materiales que están a su alcance, estructuran, desestructuran; obteniendo un 97% demostrando el taller de juego en sectores como estrategia para potenciar la creatividad fue significativo, sin embargo, el 3% de los niños se encuentra en la creatividad media alta por el cual aún necesitan más días para potenciar la creatividad.

Tabla 8

Resultados del nivel de creatividad (Pre test y Post test) niños de 5 años de la I.E.I.N° 008.

NIVEL	PRETEST		POST TEST	
	f	%	f	%
CREATIVIDAD ALTA	0	0%	29	97%
CREATIVIDAD MEDIA ALTA	1	3%	1	3%
CREATIVIDAD MEDIA BAJA	5	17%	0	0%
CREATIVIDAD BAJA	24	80%	0	0%
TOTAL	30	100%	30	100%

Escala del pensamiento creativo de Torrance para niños de 5 años aplicada en 2019.

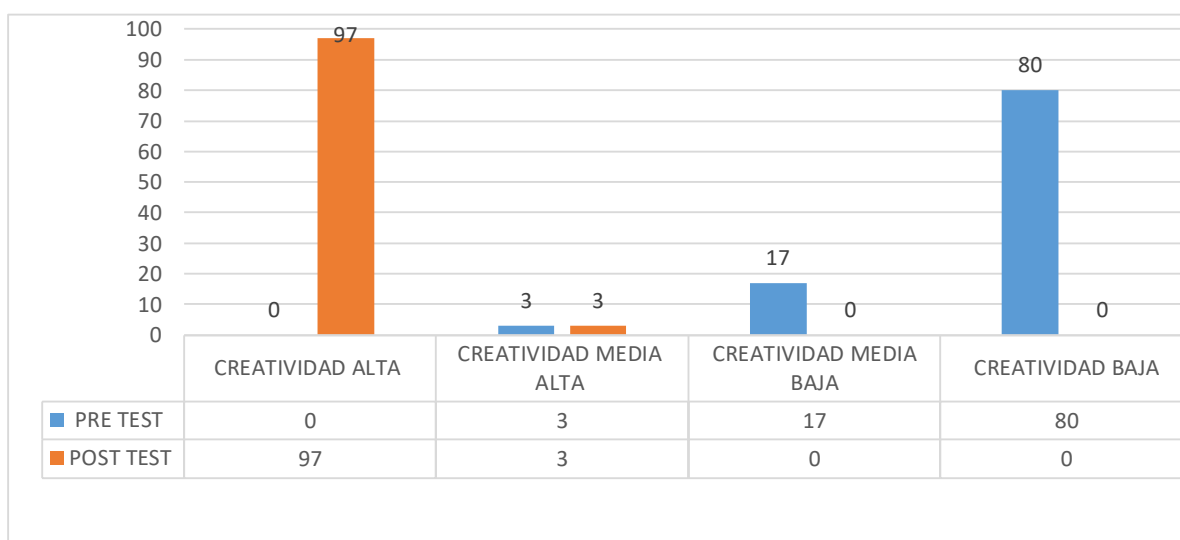


Figura 5. Comparación de Resultados del desarrollo de la creatividad (Pre –Test y Post Test) niños de 5 años de la I.E.I N°008.

Escala del pensamiento creativo de Torrance para niños de 5 años aplicada en octubre 2019

Como se presenta en la tabla 8 y figura 5, es necesario mencionar que al comparar el resultado obtenido del pre test y post test resultan claro el avance que los niños muestra al

aplicar el taller “ Un ambiente para crear jugando “se pudo apreciar los resultado del nivel de creatividad del pre test se detalla que un 80% se encontraba en un nivel bajo, 17% medio bajo de creatividad, un 3% de creatividad media alta y un 0% alta, mostrando dificultades en los niveles de creatividad, mientras que el post test el nivel bajo y medio bajo disminuyo a 0% , es así como se refleja que la creatividad media alta elevo un 3% y en la creatividad alta un 97 % logrando potenciar la creatividad.

IV. DISCUSIÓN

Esta investigación da a conocer un tema importante de potenciar la creatividad, recordando que es un punto en el que nuestro país es de muy bajo nivel de creatividad, siendo esto comprobado cómo se ha mencionado a nivel internacional y nacional, se plantea entonces comprobar la eficacia del taller “un ambiente para crear jugando”, propuesta que está basada juego trabajo en sectores, donde el estudiante siendo el objetivo principal, llegue a descubrir su creatividad que será significativo.

En este trabajo de investigación se sustentó en los antecedentes los cuales muestra diversos programas, estrategias y talleres para atender el mismo problema de creatividad en la que se encuentra los estudiantes de nuestro país, Así mismo expone Bances (2016) en la tesis de su post test se pudo evidenciar que el 73% tenía el nivel de creatividad alta , un 27 % un nivel de creatividad media alta, con el taller “Juego Gráfico Plástica” y por muy en contrario, con el taller “Un Ambiente Para Crear Jugando “ post test un 97% de los niños se ubicaron en nivel de creatividad alta y un 3% de creatividad media alta significativamente.

Si bien es cierto los dos presentan un nivel muy favorable, pero en el caso del taller fue más beneficiosa ya que con la teórica Montessori en la que manifiesta que los alumnos a más libertad y más espontaneidad de los niños aprenden más en la que nos dice con una de sus frases: “los niños aprenden por medio del juego trabajo: porque el juego es el trabajo de los niños” Figueroa (citado por Montessori,1937).

V. CONCLUSIONES

1. Se analizó teóricamente en el transcurso de desarrollo de la creatividad basado en la teoría de Guilford, en la cual considera que los niños potencian su creatividad cuando utilizan su pensamiento divergente; proceso intelectual que forma ciertas informaciones proporcionada, capaz de generar cantidad y variación de información con alternativas lógicas que buscan algo nuevo.
2. Se midió el nivel de creatividad a los niños de la muestra de la Institución Educativa Inicial N° 008, a través del test de Torrance, se observa en el Pre –Test que la totalidad de los niños se encuentran en un nivel bajo y medio bajo de creatividad, demostrando el poco desarrollo de su creatividad al no poseer ideas originales, realizaban dibujos similares, no dibujaban, no utilizaban los materiales que estaban a su alcance, etc.
3. Al aplicar los juegos en sectores como estrategia para potenciar la creatividad en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N°008”, se vio resultados obtenido, mediante la aplicación del taller juego en sectores “Un ambiente para crear jugando” evidenciaban que a medida que se iba aplicando el programa, iba creciendo el número de estudiantes que cumplían los 7 ítems señalados en la ficha de observación y que evidenciaban el nivel de mejora en su creatividad.
4. Al analizar el nivel de creatividad a los niños de la muestra de la Institución Educativa Inicial N°008 , después de aplicar la estrategia juego en sectores en el post- test, se demostró que los niños obtuvieron un nivel de creatividad alta positivamente casi en su totalidad, como dibujar por sí solos, dibujando sin necesidad de copiarse de otro compañero, creando con materiales que estaba a su alcancé, teniendo ideas originales, dado por hecho positivo el taller juego en sectores “ Un ambiente para crear jugando”.
5. Al contrastar los resultados de las evaluaciones ejecutadas, antes y después de aplicar el taller juego en sectores a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°008, Se puede deducir el taller juego en sectores “un ambiente para crear jugando” favorece en el desarrollo de la creatividad significativamente.

VI. RECOMENDACIONES

Se cree pertinente que todos los maestros que trabajan con niños de edad pre escolar ayuden a potenciar su creatividad en las que permitirá tener una mejora en su desarrollo integral de enseñanza aprendizaje.

Se recomienda realizar el taller juego en sectores “Un ambiente para crear jugando” favorece a potenciar su creatividad a los niños de cinco años.

A los docentes de las Instituciones Educativas se les recomienda utilizar el test del pensamiento creativo de Torrance para evaluar cómo están en su creatividad y así poder potenciarlo con estrategia pertinentes de acuerdo a su edad

Las instituciones deben tener capacitados a sus docentes en concordancia con la creatividad con el fin de que puedan involucrar en sus programaciones.

Los docentes que tengan a niños con niveles de creatividad baja y quieren que desarrollen a un nivel de creatividad alta deben tomar en cuenta el taller juego en sectores “un ambiente para crear jugando” que favorece positivamente la creatividad.

VII. PROPUESTA

ESQUEMA DEL TALLER DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

“Juego en Sectores para potenciar la Creatividad en los niños de cinco años- Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria”

I. DENOMINACIÓN DEL TALLER: “Un ambiente para crear jugando”

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. I.E.I: N°008

2.2 AULA: Cariñositos

2.3 EDAD: 5 años

2.4 TURNO: Mañana

III. INTRODUCCIÓN:

Arce y Saldaña (2017), la creatividad es importante en todo ser humano porque gracias a ella resolvemos problemas de forma original diferenciando nuestra personalidad más aun en los niños ya que hoy en día al estar en contacto con ello descubrimos cosas muy interesantes como por ejemplo : el potencial creativo que tiene cada uno de ellos, pues nos damos cuenta cuando el niño trata de solucionar un problema, cuando imagina, cuando combina, transforma, idealiza, estructura, desestructura y reestructura las cosas de una manera diferente a otro, todo esto nos hace darnos cuenta que la creatividad es importante desarrollarla en los primeros años de vida de los niños y que nosotras como futuras docentes debemos preocuparnos más por estimular que por enseñar, desarrollando su potencial creativo a través de la música, la dramatización, el juego, poniéndolos en situaciones donde ellos mismos puedan buscar una solución de tal manera que la investigación de este proyecto se basa en la estimulación para el desarrollo del potencial creativo en los niños (p.1).

A nivel internacional se han realizado varios estudios uno de ellos fue el de vera (2018), según lo observado en las clases diarias, se evidencia que el docente no considera de mucho interés el desarrollar la creatividad dentro de las actividades lúdicas, los cuales elaboran los niños y por parte de los padres de familia hacen caso omiso, por lo tanto se reflejan en los niños y niñas un desinterés por realizar sus tareas ya que no son estimulados y motivados con nuevas estrategias para mejorar la creatividad (p.1).

En Ecuador como cita Merchan y Navarro (2015), uno de los problemas que persiste y aqueja a la educación infantil en el Ecuador, es justamente no tomar en cuenta la relación que existe entre el juego y la creatividad, tan solo se pone énfasis en lo que el adulto en este caso serían los docentes los que transmiten a los niños y niñas los valores y conceptos basados en contenidos no flexibles, mediante la observación realizada al centro de Educación Básica Juan E. Vargas se evidenció que los niños y niñas de 3 a 4 años de edad en educación inicial presentan dificultades al momento de crear e inventar en los espacios de aprendizaje, comunicarse con las personas de su contexto, transmitir ideas y emociones, recrear roles, asociar acciones o sucesos, proyectar ideas propias, visualizar, canalizar sus emociones (p.2).

A nivel nacional en el Perú como cita Cuba y Palpa (2015), en las instituciones educativas particulares no realizan en su mayoría la actividad de la hora del juego libre en los sectores ya que no cuenta con una buena implementación y distribución de sectores en las aulas que el Ministerio de Educación establece para la mejora educativa de los niños y niñas, para su desarrollo socioemocional, socialización, lenguaje, funciones simbólicas, competencias matemáticas autónoma, autoestima, habilidades lingüísticas y comunicativas y la resolución de conflictos, recortándole todo tipo de creatividad. Desde ese punto de vista plantean la siguiente investigación: el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años la cual llevaremos a cabo en las I.E.P de la localidad de Santa Clara; para demostrar la relación que tienen los sectores dentro del aula con el desarrollo de la creatividad del niño (p.71).

En el estudio regional Salinas (2015), en la institución educativa Cristo Salvador de Huaral, los niños del nivel inicial específicamente de 5 años, no están recibiendo estimulación para desarrollar su creatividad, lo que perjudica su normal aprendizaje. Es por ello que se debe facilitar y propiciar todos los factores necesarios para que los niños desde las edades más tempranas desarrollen su potencial creativo junto con otras habilidades y capacidades. Es necesario estimular el pensamiento divergente en todos los contextos en los cuales se desenvuelve el niño, en especial en la escuela (p.30).

IV. DIAGNÓSTICO:

A nivel local en la Institución Educativa N° 008 Niños Mensajeros de la Paz se observa que los niños y niñas no poseen ideas originales propias, evidenciándose que realizan dibujos similares, no logrando desarrollar su creatividad acorde a su edad es por ello que presentan un bajo nivel de creatividad en ciertas actividades del aula. Motivo el cual, la presente investigación está centrada en la mejora de la creatividad escolar de los niños de cinco años a través de juegos en sectores.

V. OBJETIVOS DEL TALLER

5.1 Objetivo General

- Mejorar la creatividad a través de las actividades un ambiente para crear jugando.

5.2 Objetivos Específicos

- Diseñar el taller a partir del diagnóstico realizado
- Implementar el taller un ambiente para crear jugando
- Aplicar taller un ambiente para crear jugando
- Evaluar la afectividad el taller un ambiente para crear jugando

VI. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL TALLER:

El enfoque del método Montessori considera al niño como un ser que necesita desarrollar la libertad, el orden y la estructura; y debe aprender a trabajar en diferentes contextos, ya sea en dinámicas individuales o grupales. Si los niños desde la primera infancia son motivados y orientados a tomar sus propias decisiones en diferentes situaciones, éstos a su vez pueden solucionar pequeñas situaciones problemáticas, elegir la mejor alternativa, dosificar sus tiempos en alguna actividad y sugerir libremente ideas ante una situación específica para ellos. Todo esto fortalece las capacidades y destrezas comunicativas a la vez que genera una sólida base para nuevos procesos cognitivos. Los niños son a través de la libre elección y desarrollo de la actividad en el juego construyen su conocimiento, observando, interactuando, manipulando objetos y siguiendo rutinas (1937).

Dimensiones Juego en Sectores

Primer Momento

Planificación: Según el Minedu (2019), procesos en las que dialogan sobre preferencias por el juego que van a realizar (p.27).

Organización: Brinda la posibilidad a los niños de tomar decisiones eligiendo el sector donde va a trabajar, estableciendo el tiempo, espacio y normas de convivencia (p.28).

Segundo Momento

Desarrollo del Juego: Es el momento los niños realizan negociaciones respecto a los materiales que usarán y los roles que representarán, interactuando y dialogando con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda si es que ellos a aceptar o si lo solicitan (p.30).

Tercer Momento

Socialización: Brinda un tiempo para quienes deseen verbalizar y socializar con todo el grupo a que jugaron, con quienes los hizo, como se sintieron y que paso en el proceso del juego (p.32).

Representación: Es la forma en la que se presenta individual o grupal a través de diversos lenguajes como la pintura, el dibujo o modelado lo que jugaron, o como saber lo que más le gusto o lo que más recuerdan de la experiencia (p.32).

Metacognición: Momento que permite abstraer los aprendizajes espontáneos durante el juego libre en los sectores, pidiendo responder preguntas (p.33).

Orden: Momento de guardar los materiales o juguetes en el cual se rescata que asuman sus responsabilidades del orden como un momento agradable y necesario (p.34).

VII. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DEL TALLER:

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	DEFINICIÓN DE LA DIMENSIÓN	INDICADOR	ACTIVIDAD
Juegos en sectores	Planificación	En el primer momento del proceso en el cual los niños comunican sus preferencias por la actividad del juego que van a realizar, a través del dialogo conversan acciones previas como reconocer la propuesta de juego que dialogan sobre preferencias por el juego que van a realizar y como lo van a desarrollar.	Procesos en las que dialogan sobre preferencias por el juego que van a realizar.	Los juegos en sectores se aplicarán como estrategia Se aplicarán como estrategia para promover la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria.
	organización	Este segundo momento se da en proceso a fin de brindar un espacio donde los niños y niñas puedan tomar decisiones eligiendo el sector donde va a trabajar. Asimismo estableciendo acuerdos.	Brinda la posibilidad a los niños de tomar decisiones eligiendo el sector donde va a trabajar, estableciendo el tiempo, espacio y normas de convivencia	
	Desarrollo del juego	Es el momento central basado en el juego libre, aquí plasman lo planificado por los niños, dialogando, interactuando, creando con sus compañeros.	Es el momento los niños realizan negociaciones respecto a los materiales que usarán y los roles que representarán, interactuando y dialogando con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda si es que	

			ellos a aceptar o si lo solicitan.
	Socialización	Es el espacio donde los niños comentan lo realizado durante el momento del desarrollo del juego, explicando lo que hicieron en el sector donde se desarrollaron, teniendo como intención promover una reflexión sobre lo sucedido.	Brinda un tiempo para quienes deseen verbalizar y socializar con todo el grupo
	Representación	Representan en forma individual o grupal y mediante el dibujo, pintura o modelado que jugaron.	Representa gráficamente o plásticamente lo planificado durante la actividad.
	Metacognición	Momento que permite abstraer los aprendizajes espontáneos, pidiendo responder preguntas.	Momento que permite abstraer los aprendizajes espontáneos, pidiendo responder preguntas.
	Orden	Este momento puede llegar a ser una actividad mecánica de disponer y colocar las cosas en su lugar.	Momento de guardar los materiales o juguetes en el cual se rescata que asuman sus responsabilidades del orden como un momento agradable y necesario.

VIII. ROL DEL DOCENTE: LA OBSERVACION DURANTE LA HORA DE JUEGO EN SECORES

La observación diaria es fundamental para:

- Conocer mejor a tus alumnos: sentimientos, vivencias, pensamientos y capacidades
- Observar sus progresos diarios a través de su conducta.
- Detectar problemas en los niños que deben de ser atendidos.
- Conocer cómo funciona los niños como grupo

Para llevar a cabo una observación útil y bien hecha se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- Observar de manera permanente
- Describe las acciones tal y como vez que ocurren
- No hagas interpretaciones sobre lo que observas
- Observar sin prejuicios o ideas previas de lo que “se espera que ocurra”
- Lo que observas en un niño no tiene que repetirse con su compañero

IX. INTERVENCIONES DEL DOCENTE

Las buenas intervenciones de los adultos son positivas y un gran apoyo en el desarrollo de los niños cuando parten de una aproximación al niño y a su juego de manera respetuosa, cuidadosa y adecuada. Esto ocurre cuando el educador brinda al niño soporte y una respuesta cálida.

Los efectos de buenas intervenciones son:


- Los niños se sienten aprobados y reconocidos
- Se fortalece el vínculo maestro-alumno
- Mejora el nivel del juego
- Mejora el nivel de concentración y atención
- Mejoran las interacciones sociales con otros niños

X. CARTELES

RINCÓN : Arte	NOMBRE DEL NIÑO	
<div data-bbox="379 360 703 421" style="background-color: #4a69bd; color: white; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold;">RINCÓN DE ARTE</div> 	Foto	Nombre del niño (a)
	Foto	Nombre del niño (a)
	Foto	Nombre del niño (a)
	Foto	Nombre del niño (a)
	Foto	Nombre del niño (a)

RINCÓN : Construcción	NOMBRE DEL NIÑO	
<div data-bbox="368 1234 746 1339" style="background-color: #f4a460; color: white; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold;">RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN</div> 	Foto	Nombre del niño (a)
	Foto	Nombre del niño (a)
	Foto	Nombre del niño (a)
	Foto	Nombre del niño (a)
	Foto	Nombre del niño (a)

RINCÓN : Biblioteca	NOMBRE DEL NIÑO										
<p data-bbox="384 322 735 398" style="text-align: center;">RINCÓN DE BIBLIOTECA</p> 	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; text-align: center;">Foto</td> <td style="width: 80%;">Nombre del niño (a)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Foto</td> <td>Nombre del niño (a)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Foto</td> <td>Nombre del niño (a)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Foto</td> <td>Nombre del niño (a)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Foto</td> <td>Nombre del niño (a)</td> </tr> </table>	Foto	Nombre del niño (a)	Foto	Nombre del niño (a)	Foto	Nombre del niño (a)	Foto	Nombre del niño (a)	Foto	Nombre del niño (a)
Foto	Nombre del niño (a)										
Foto	Nombre del niño (a)										
Foto	Nombre del niño (a)										
Foto	Nombre del niño (a)										
Foto	Nombre del niño (a)										

RINCÓN : Música	NOMBRE DEL NIÑO										
<p data-bbox="352 1330 775 1406" style="text-align: center;">RINCÓN DE MÚSICA</p> 	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; text-align: center;">Foto</td> <td style="width: 80%;">Nombre del niño (a)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Foto</td> <td>Nombre del niño (a)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Foto</td> <td>Nombre del niño (a)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Foto</td> <td>Nombre del niño (a)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Foto</td> <td>Nombre del niño (a)</td> </tr> </table>	Foto	Nombre del niño (a)	Foto	Nombre del niño (a)	Foto	Nombre del niño (a)	Foto	Nombre del niño (a)	Foto	Nombre del niño (a)
Foto	Nombre del niño (a)										
Foto	Nombre del niño (a)										
Foto	Nombre del niño (a)										
Foto	Nombre del niño (a)										
Foto	Nombre del niño (a)										

XI. CUADRADO DE SECTORES O CAJAS TEMÁTICAS –MATERIALES

CAJAS TEMÁTICAS

La caja temática será de cartón forrado con yute de diferentes colores. cada una será de un color diferente. En cada caja se guardarán los juguetes correspondientes a los sectores mencionados abajo. La ventaja de este sistema es que los niños puedan transportar las cajas al exterior del aula como si fuera un “sector itinerante o viajero”.

Una vez que se termina el juego, los juguetes son guardados en las cajas.

SECTORES CAJAS TEMÁTICAS	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
ARTE	Orientado al desarrollo de la creatividad y la expresión libre del niño.	<ul style="list-style-type: none"> • Crayolas • Pinceles • Témperas • Plastilina • Colores • Plumones • Esponjas • Hojas
CONSTRUCCIÓN	Los niños alrededor de los dos años sienten el impulso espontáneo de recrear escaneos reales y construirlos con diversos materiales .Estos elementos para construir apoyan el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> • Bloques de madera • Cubos • Tubos de pvc • Bloques de construcción • Animales de juguetes • Muñequitos • Vehículos de madera
BIBLIOTECA	Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan Lector	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujos con personajes en un dado • Títeres • Repisa • Periódicos • Revistas • Cuentos pequeños
MÚSICA	Desde pequeños, los niños están conectados a diferentes ritmos y canciones. Las emociones y sentimientos pueden expresarse a través de la música	<ul style="list-style-type: none"> • Tambores pequeños • Maracas • Flauta • Panderetas

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	INICIO	PROCESO	LOGRO
PLANIFICACIÓN	Expresa sus intenciones del día en el desarrollo de la actividad			
ORGANIZACIÓN	Elige libremente y en forma organizacional el sector de su preferencia			
DESARROLLO EL JUEGO	Juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales, comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda si es necesario.			
SOCIALIZACIÓN	Expresa sus ideas, apariencias, sentimientos vividos durante el juego libre en sectores.			
REPRESENTACIÓN	Representa gráficamente o plásticamente lo planificado durante la actividad.			
METACOGNICION	Permite abstraer los aprendizajes espontáneos, pidiendo responder preguntas.			
ORDEN	Ordena en los sectores demostrando cooperación y eficiencia.			

BAREMO	
INICIO	0 - 4
PROCESO	5 - 9
LOGRO	9 - 14

RESPUESTAS	PUNTAJE
INICIO	0 puntos
PROCESO	1 puntos
LOGRO	2 puntos

REFERENCIAS

- Arce, D. (2017). Influencia del Juego En Construcción en el Desarrollo de la Creatividad en Niños de 5 Años de la I.E.N°252 “Niño Jesús (Tesis para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial). Recuperada de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1591/TESIS%20ARCE%20DOM%20C3%8DNGUEZ-SALDA%20C3%91A%20LARA%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Albornoz, E. (marzo,2019). *Revista scielo*. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209
- Albornoz, E (2019). Games and the development of creativity in children of the initial level at Benjamin Carrión school.15,2519. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209
- Bances,K. (2016). Juegos Grafico Platicos para Favorecer la Creatividad en Niños Cinco Años de Institución Educativa N°11589 “Juan Velasco Alvarado “- Tumán- 2016 (Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial). Recuperada de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/27361/Bances_PKH.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calvillo, R. (2019). Rincones De Aprendizaje y Desarrollo de la Creatividad del Niño. (Tesis para Optar el Grado Académica de Licenciada, con el título de Pedagoga con Orientación en Administración y Evaluación Educativas). Recuperada de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Calvillo-Rosa.pdf>
- Cañari, M. (2018). El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. el nazareno – nuevo Chimbote (Tesis para obtener el título de licenciada en educación).Recuperada de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chacon,S. y Pissani, L .(2017). Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial (tesis para obtener el título de licenciatura en Educación). Recuperada de

<http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1003/BC-TES-5767.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Children's Services and skills ofsted. (2015). Teaching and play in the early years – a balancing act?. Manchester. 33, 150085. Recuperado de https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/444147/Teaching-and-play-in-the-early-years-a-balancing-act.pdf:

Clavijo, R. (2003). Manual del auxiliar del jardín de infancia. España. Editorial Mad.S.A. Recuperada <https://books.google.es/books?id=Yg15QaVHnDcC&hl=es&num=20>

Cuba, N. y Palpa, E. (2015). La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa clara. (Tesis para optar al título profesional de licenciado en educación especialidad: A. P. Educación Inicial). Recuperada de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cueva , E (2018). Creativity in education, its development from a pedagogical perspective. Recuperado de http://www.journalshr.com/papers/Vol%205_N%202/V05_2_9.pdf

Duarte,E (1998). Creativity as a value in the educational process Recuperado de <http://www.scielo.br/pdf/pee/v2n1/v2n1a05.pdf>

Esquivias, M. (enero, 2017). Creatividad: definiciones, Antecedentes y aportaciones. *Revista Digital*. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Elisondo, R (2015). creativity as educational perspective five ideas to think creative contexts of teaching and learning 15, 1409-4703. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44741347027.pdf>

Figueroa, I. (2019) .Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo (Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial). Recuperada de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/35832/Figueroa_CYV.pdf?sequence=1&isAllowed=yhttp://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/35832/Figueroa_CYV.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Flores, S. (2018). Juego libre en sectores y la autoestima en los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°210 (Tesis para obtener el Grado Académico de Maestra en Psicología Educativa). Recuperada de [file:///C:/Users/pc/Downloads/flores_hs%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/pc/Downloads/flores_hs%20(2).pdf)
- Guerrero, R. (2014). Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. *Artículo Científico*. Recuperado de <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/%20REDHECS/article/viewArticle/2976/4641>
- Liron, N.(2016).Creativity, imagination and artista expeereences in early childhood education. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/8178/LironGandarillasNaiara.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martín, G., Badia, M. y Coll, B. (2016). Montessori y el desarrollo de la autonomía. Recuperado de <https://jornadasdeinfantil2016.files.wordpress.com/2016/03/ai07304.pdf>
- Medina, N.Velasques,M.Alhuay, J.Aguirre, F. (noviembre,2016). *Revista Iberoamericana*. Recuperado de <file:///C:/Users/pc/Downloads/7281-15513-2-PB.pdf>
- Mendoza, R. (2016). Workshop based on the methodology of free game hour in the sectors to develop social interaction skills. Recuperado de <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/UCV-HACER/article/view/960/1515>
- Merchan, G y Navarro,E(2015).Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años .(Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial). Recuperada de <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/2395/INFLUENCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20CREATIVIDAD%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%203%20A%204%20A%C3%91OS..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Minedu (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en sectores. Guía para educadores de servicio educativo de niños y niñas menores de 6 años. Primera Edición. (71,500). Recuperado de

<file:///C:/Users/pc/Downloads/El%20juego%20simb%C3%B3lico%20en%20la%20Hora%20del%20Juego%20Libre%20en%20los%20Sectores.pdf>

Minedu (2009). La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Primera Edición. (48,000). Recuperado de http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf

Ministerio del Poder Popular para la Educación (2007). Subsistema de educación inicial bolivariana: Currículo y orientaciones metodológicas. Recuperado de http://www.cerpe.org.ve/tl_files/Cerpe/contenido/documentos/Actualidad%20Educativa/Curriculo%20Educacion%20Inicial%20Bolivariana.%202007.pdf

Morales.(agosto,2017).Revista el caribe .Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3768/376852683005.pdf>

Otero, R. (2015). El Juego Libre en los sectores y el Desarrollo de Habilidades Comunicativas Orales en Estudiantes de 5 Años de la Institución Educativa N°349 Palao (tesis para optar el Grado de Magister en Ciencias de la Educación con Mención en Didáctica de la Enseñanza de Educación Inicial).Recuperado de <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Pairce, N. (2016). Digital Game-based Learning for Early Childhood. Dublin 2. Recuperado de https://www.learnovatecentre.org/wpcontent/uploads/2013/05/Digital_Game-based_Learning_for_Early_Childhood_Report_FINAL.pdf

Perez,A.(2018) La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n° 334 niño Jesús de Praga del centro poblado de San Antonio, Moquegua (Tesis para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias: Educación con mención en Educación Superior).Recuperada de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8968/EDMpesaam.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Robles,N.(abril, 2018). *Revista UCV hacer* .Recuperado de <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/UCV-HACER>

- Robles, N. (2018). Creativity in children of the Pre-scholar .Recuperado de <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/UCV-HACER/article/view/1347/1155>
- Romo, M.(2014). 35 years of divergent thinking: Guilford's Creativity Theory. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02109395.1986.10821474>
- Salinas, C.(2015).Programa “Créate en la estimulación de la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E.I Cristo Salvador .(Tesis para optar el Grado Académico de Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación). Recuperada de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/7085/Salinas_ACR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tarancon,B .(2015). El fomento de la creatividad en el aula de Educación infantil. (Tesis de grado en educación infantil).Recuperada de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/15437/tfo%20667.pdf;jsessionid=520764c72cf4a16d3f92214f1cb2c6e2?sequence=1>
- Torrejón,M. (2018).Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E.Inicial N° 109 del distrito de Jazan (Tesis para optar el Título de Segunda Especialidad en Didáctica de la Educación Inicial). Recuperado de http://181.224.246.201/bitstream/handle/UCV/30190/Torrejon_CM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Valverde, J (2015). El Juego y Trabajo en Sectores en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del Segundo ciclo del Nivel Inicial.propuesta.Nvo.Chimbote-2014. (Tesis para obtener el Título de Educación Inicial y Arte Infantil).Recuperado de <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2800/42792.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Velasques, B., Renalina ,N. Y Calle, M.(julio/2018).la creatividad como practica para el desarrollo del cambio total. *Revista. Scielo* (13).Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>
- 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. (Tesis para optar el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación).Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14899/1/UPS-CT007325.pdf>

Winebrenner, S. (2018). Cómo enseñar a niños con diferencias de aprendizaje en el salón de clases. Editorial Pax México. Primera Edición. Recuperado de https://books.google.com.pe/books/about/C%C3%B3mo_ense%C3%B1ar_a_ni%C3%B1os_con_diferencias.html?id=oLeTTPBaJRUC

ANEXOS

ANEXO 01

INSTRUMENTO

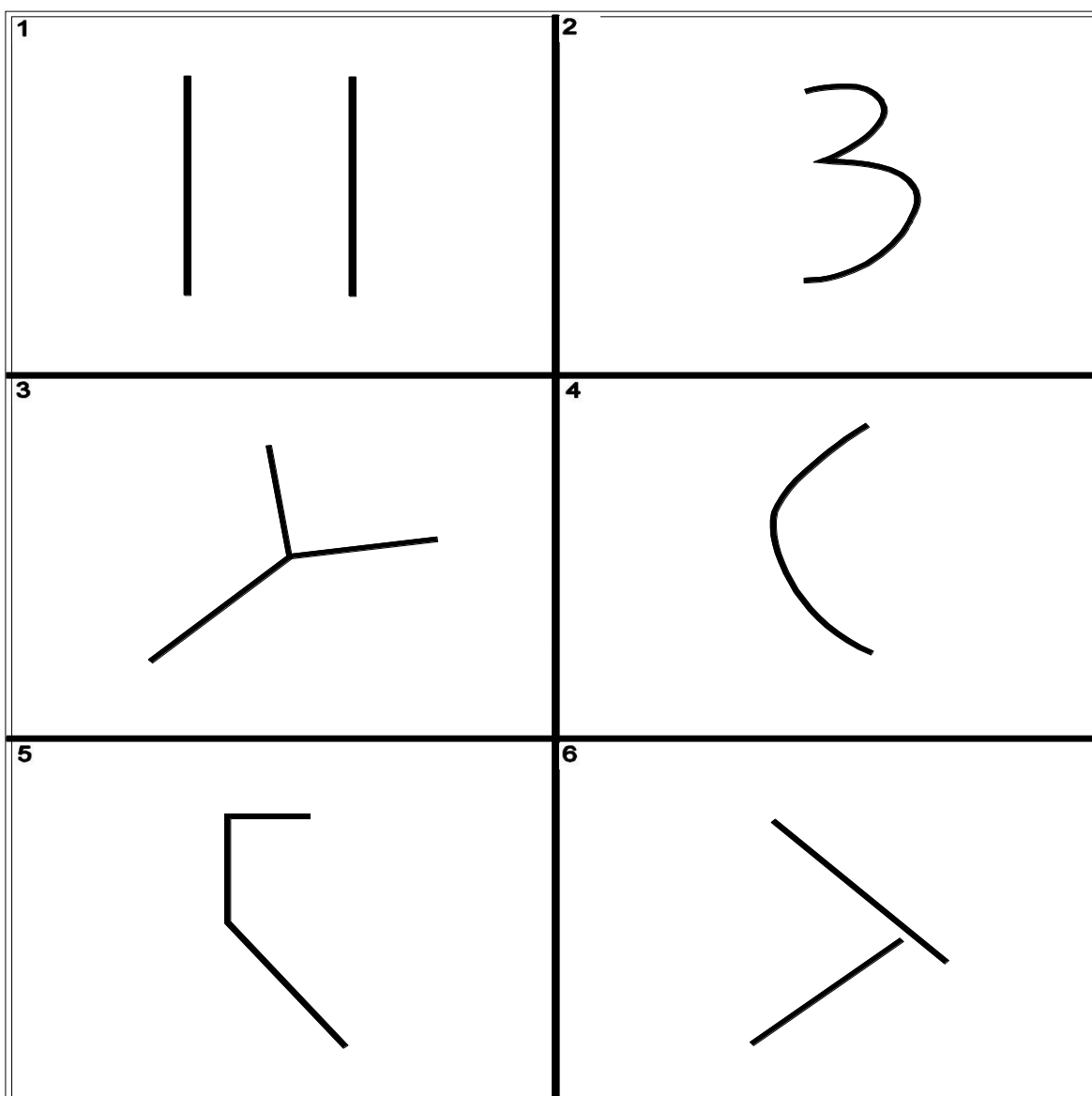
TEST DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE TORRANCE

FIGURAS INCOMPLETAS (I)

Nombre _____

Imagina que alguien ha comenzado a dibujar, pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero, haz un dibujo que creas que no se le va a ocurrir a nadie más en la clase.

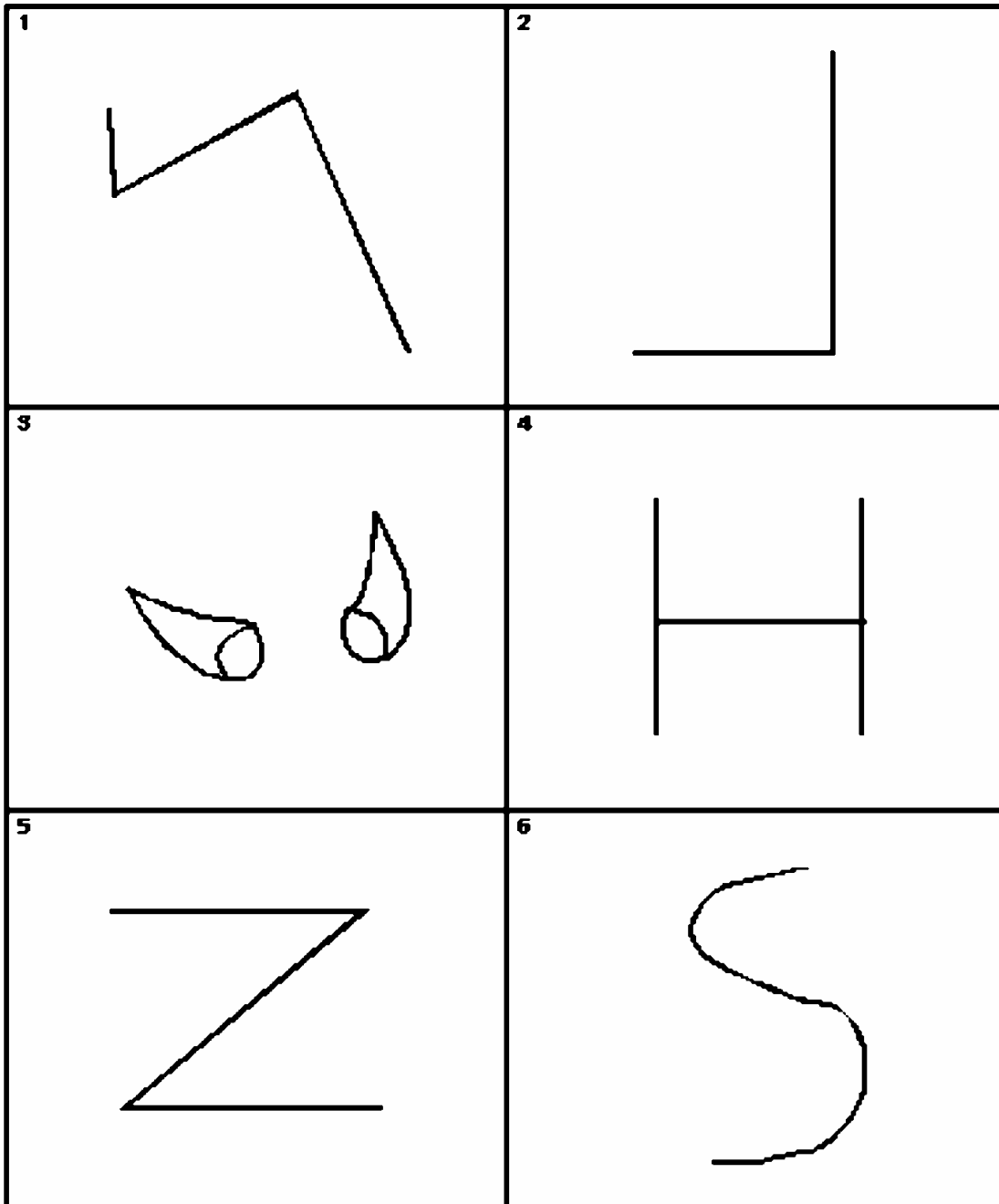
Adaptación del test Figuras Incompletas de Torrance (1969)



FIGURAS INCOMPLETAS

Imagina que alguien ha comenzado a dibujar, pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero haz un dibujo que no se le a ocurrir a nadie más en la clase.

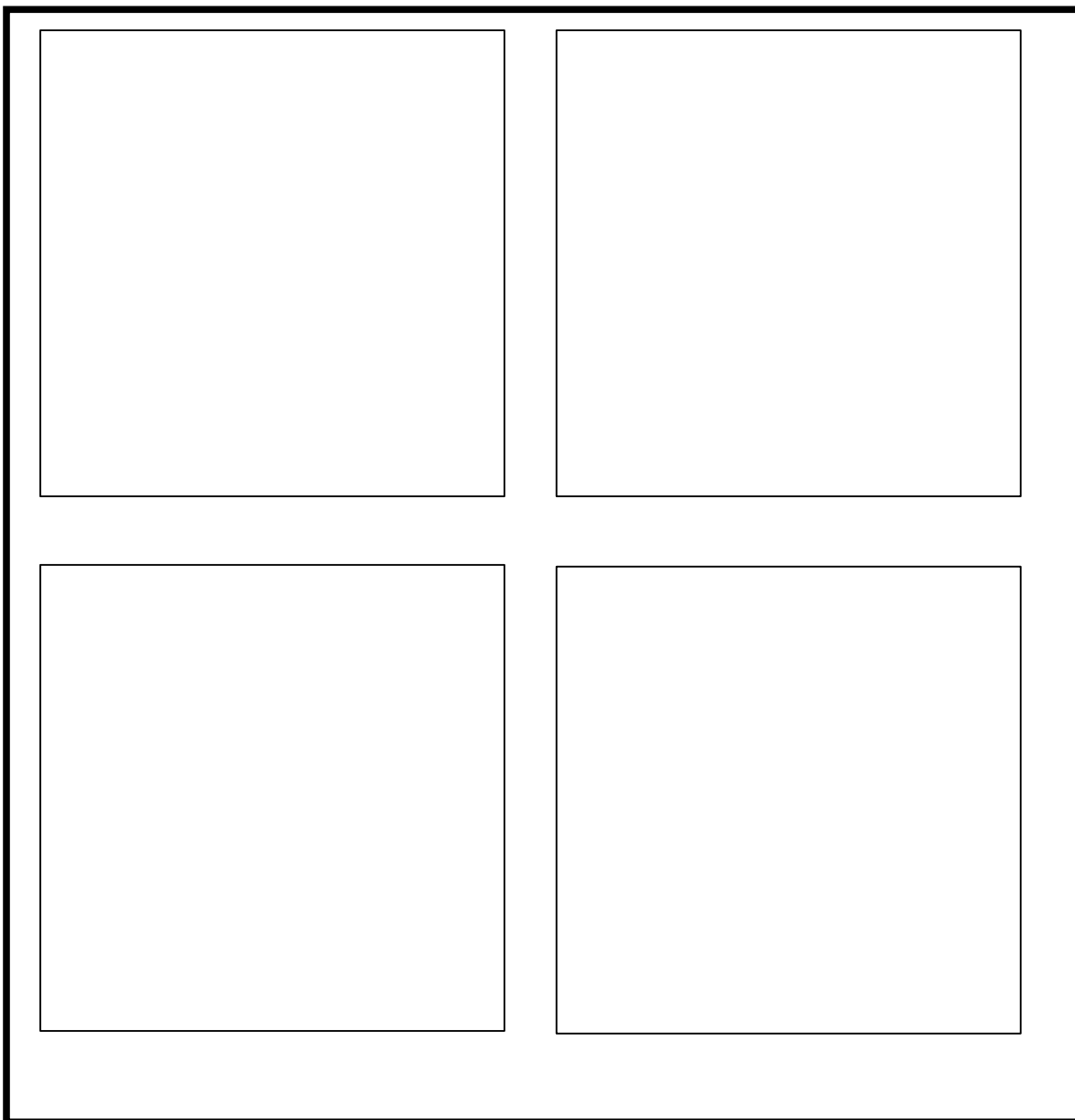
Nombre: _____



CUADRADOS

Nombre: _____

Haz un dibujo diferente con cada uno de los cuadrados.

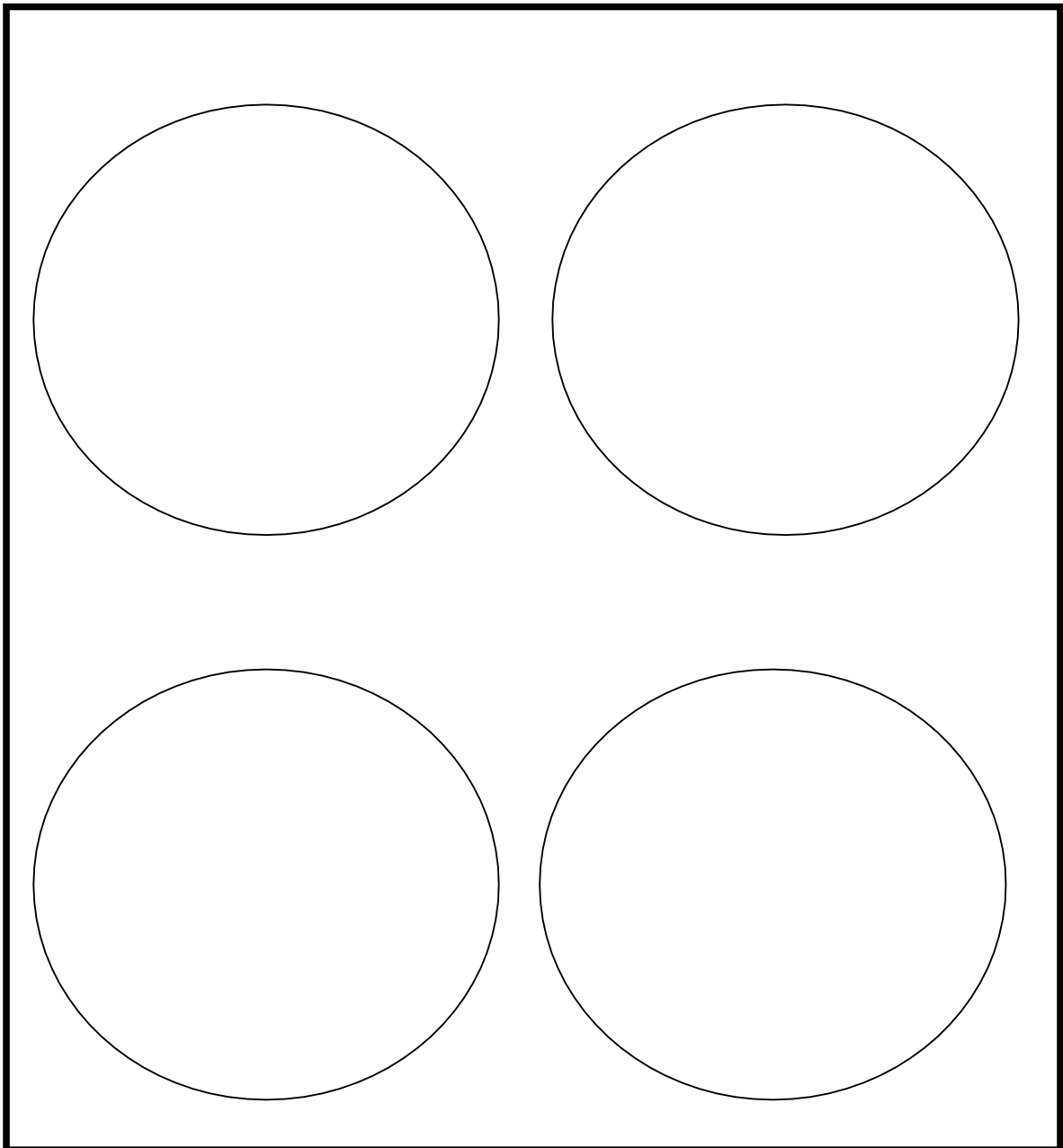


CÍRCULOS

Nombre: _ _____

Haz un dibujo diferente con cada uno de estos círculos.

Adaptación tarea de círculos de Torrance (1969).

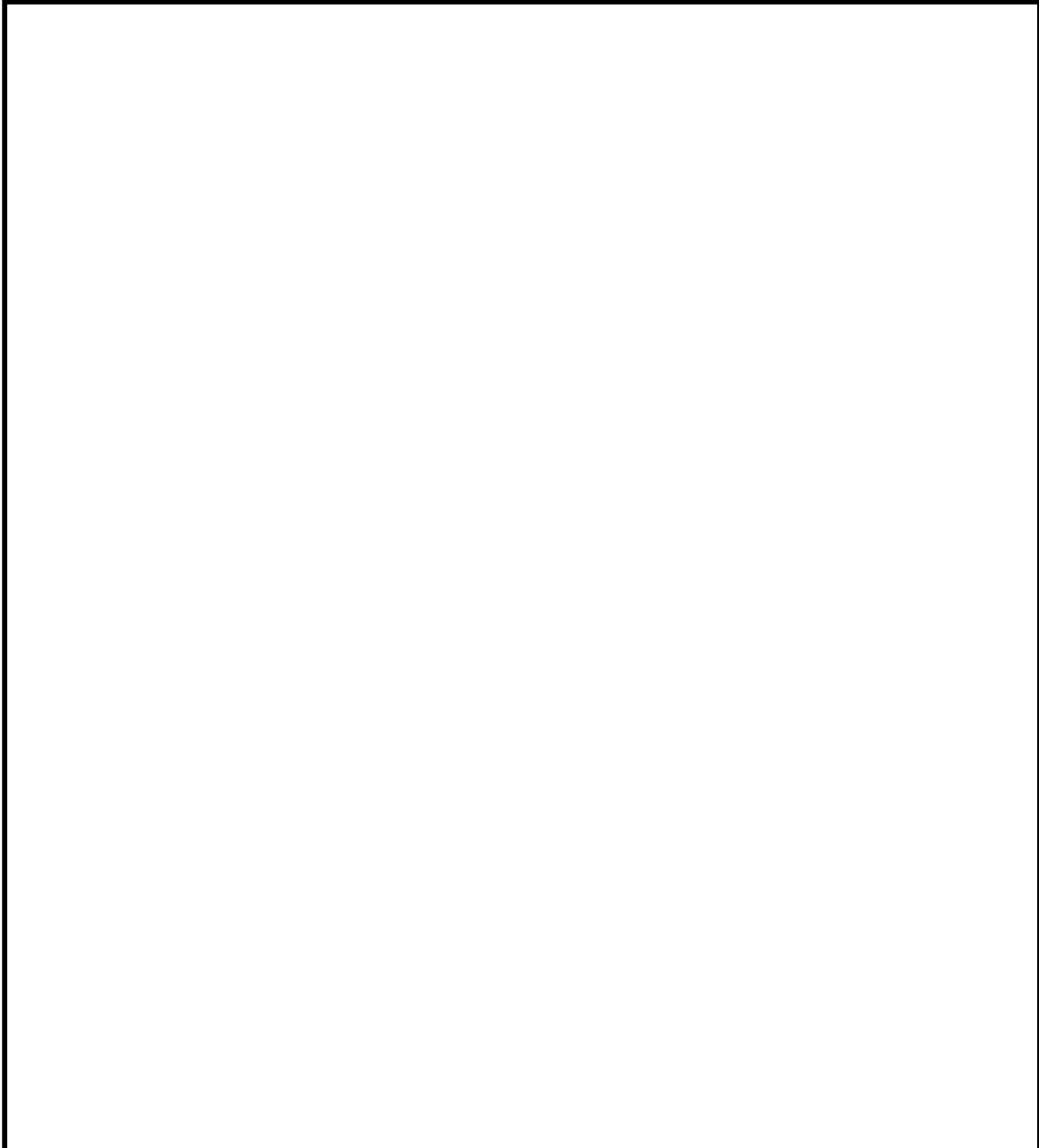


PRODUCCIÓN DIVIRGENTE DE TIPO VERBAL

(Realización escrita u oral)

Nombre: _____

Piensa en todos los juegos distintos que podrías realizar con una cuerda. Cuántas más cosas se te ocurran mucho mejor.



PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL

(Realización escrita u oral)

Nombre: _____

**Imagina un extraterrestre que no se parece en nada a los seres humanos como nosotros.
Explica cómo te lo imaginas.**



PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL

Nombre: _____

Inventa un animal nuevo que no exista en la realidad, y explica cómo es, que comerá, donde vivirá

PLANTILLA DE CORRECCIÓN

Alumno/a: _____

FLUIDEZ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FLEXIBILIDAD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ORIGINALIDAD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ELABORACIÓN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Puntuación en cada factor: Media de las puntuaciones de los 3 jueces.

• Fluidez:	
• Flexibilidad:	
• Originalidad:	
• Elaboración:	

Puntuación global: Suma de las puntuaciones de los cuatro factores dividido entre 4.

• Puntuación Global: _____

CREATIVIDAD ALTA	CREATIVIDAD MEDIA-ALTA	CREATIVIDAD MEDIA-BAJA	CREATIVIDAD BAJA
10 - 7'5	7'5 - 5	5 - 2'5	2'5 - 0

ANEXO 02
VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

TÉCNICA	OBSERVACIÓN
Instrumento	Análisis de contenido
Autor	Ellis Paul Torrance
Año de creación	1969
Objetivo	Medir el nivel de creatividad de los niños y niñas
Descripción	Consta de 4 dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> - Fluidez - Originalidad - Flexibilidad - Elaboración
Validez	Fue validez en su organización y contenido por un juicio de expertos lo cual aseguran que las dimensiones en el instrumento comprenden áreas importantes que expresa la conducta creativa.
Confiabilidad	El test tiene un índice de Alpha de Cronbach a 0.8 lo cual muestra que es un instrumento con una buena confiabilidad