

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TESIS

El juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°302/Mx - P González Vigil - Huanta, 2023

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**

AUTORA

RAMOS MENDEZ, Jhoselyn Mery

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-6456-6094>

ASESOR

Lic. CONTRERAS CCONOVILCA, Máximo

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-1704-6678>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

HUANTA – AYACUCHO – PERÚ

2024



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	13	09	2024

ENTIDAD	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			DRE	AYACUCHO		
CÓDIGO MODULAR	DENOMINACIÓN	GESTIÓN	CREACIÓN	DIRECCIÓN	JR. RAZUHUILLCA N°624		
604371	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	PROVINCIA	HUANTA	DISTRITO	HUANTA

PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN	RVM N°267-2020-MINEDU

DIRECTOR GENERAL (E)	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN	OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD No 0824-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD No 0825-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL:	TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN
---	--

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	VOCAL	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ

TÍTULO DE LA TESIS:	EL JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023.
----------------------------	--

HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP Púb. "JSCO"

N° Matrícula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
70861185	RAMOS MENDEZ, Jhoselyn Mery	10	10	10	10



[Signature]
 PRESIDENTE



[Signature]
 VOCAL



[Signature]
 SECRETARIO



[Signature]
 Dr. Walter Mariano Arce Villa,
 DIRECTOR GENERAL

vº Bº DIRECTOR GENERAL
 Firma, Post Firma y Sello

INTRUCCIONES:	<ul style="list-style-type: none"> - El secretario del Jurado Examinador es el responsable del llenado del Acta de Sustentación. - El secretario consolida las calificaciones de cada uno de los miembros del Jurado utilizando lapicero de tinta líquida negra si el calificativo es aprobatorio, si es desaproductorio con tinta roja. - La nota aprobatoria de la sustentación es 14, no hay medio punto a favor del sustentante. - Las actas se llenan sin borrones ni enmendaduras.
----------------------	--



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 6.00 p.m. del 13 de setiembre de 2024, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, la **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN** de la **TESIS: “EL JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023”**, presentado por la ex alumna **RAMOS MENDEZ, Jhoselyn Mery** con código de matrícula 70861185 del Programa de Estudios de **EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0824-2024-EESP PÚB. “JSCO”/DG-HTA.**, obteniendo como resultado el PROMEDIO de 16 (Dieciséis).

Por tanto, el *Jurado Examinador de la Sustentación*, emite el siguiente **DICTAMEN**:

RESULTADO FINAL: Apróbo

La **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTO(A)** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN**.

En señal de conformidad, firman los miembros del Jurado Examinador y la Autoridad Institucional.



[Signature]
 PRESIDENTE



[Signature]
 VOCAL



[Signature]
 SECRETARIO



[Signature]
 Dr. Walter Mariano Arce Villa
 DIRECTOR GENERAL

vº Bº DIRECTOR GENERAL



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0000183-2024-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La tesis titulada **"EL JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°302/MX - P GONZÁLEZ VIGIL - HUANTA, 2023"**, presentado por la egresada **RAMOS MENDEZ, Jhoselyn Mery**, del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **8 %** de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:

https://drive.google.com/drive/folders/1twyfnsvKIdDX7Z8fe7xgckMU_NVZTu_1?usp=sharing

Por lo que, la tesis cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 11 de octubre del 2024



ESQUEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
.....
Área de Verificación de Originalidad

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.



ESQUEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
.....
Dr. Walter Mariano Arce Vil
DIRECCIÓN GENERAL

Validación Josaco

RAMOS MENDEZ, Jhoselyn Mery.TESIS_REV

 007

 Turnitin JOSACO

 Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3036557755

Fecha de entrega

9 oct 2024, 3:38 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

9 oct 2024, 3:41 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

RAMOS_MENDEZ,_Jhoselyn_Mery.TESIS_REVdocx.docx

Tamaño de archivo

316.5 KB

51 Páginas

15,523 Palabras

80,678 Caracteres




8% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 7%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 6%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 7% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 6% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

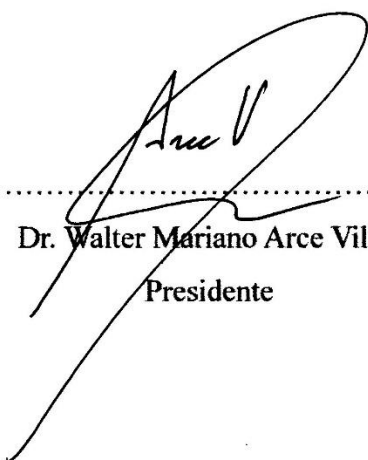
1	Internet	hdl.handle.net	2%
2	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	2%
3	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	1%
4	Trabajos del estudiante	Universidad Peruana Los Andes	1%
5	Trabajos del estudiante	Universidad Andina del Cusco	1%
6	Internet	alicia.concytec.gob.pe	1%
7	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica de Santo Domingo	0%
8	Internet	repositorio.unu.edu.pe	0%
9	Internet	repositorio.unamba.edu.pe	0%
10	Internet	1library.co	0%
11	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	0%

12

Internet

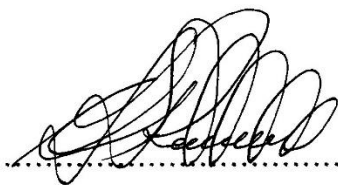
docplayer.es

0%



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Arce V', is written over a horizontal dotted line.

Dr. Walter Mariano Arce Villar
Presidente



A complex, cursive handwritten signature in black ink is written over a horizontal dotted line.

Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo
Secretario



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Y. Orellana P.', is written over a horizontal dotted line.

Dr. Yolanda Apolinaria Orellana Perez
Vocal

A mis padres, por el apoyo incondicional brindado durante toda mi formación profesional, asimismo a Dios por la inspiración y valentía mostrada durante los tiempos más difíciles.

Mery

AGRADECIMIENTO

Mi reconocimiento a la Escuela de Educación Superior Pedagógico “José Salvador Cavero Ovalle” por la labor loable de formar docentes con visión de identidad cultural.

Mi agradecimiento a la plana directiva, jerárquica administrativa y docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógico “José Salvador Cavero Ovalle”, por brindar la guía y gestión pedagógica en el periodo de formación.

Al docente responsable de investigación con quien compartimos momentos de aprendizaje significativo y guía en la elaboración de este informe de investigación, ya que sin su guía no se abriese logrado.

A la señora directora, a la plana de Docentes y niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° N°302/Mx - P GONZÁLEZ VIGIL - Huanta, por haber aportado y apoyado en la ejecución del este trabajo investigativo.

PRESENTACIÓN

Señores del jurado, presento ante ustedes la Tesis titulada “El juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa de Educación Inicial N°302/MX-P González Vigil” Este estudio tiene finalidad de determinar la influencia de los juegos libres en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de tres años. Asimismo, con este trabajo se pretende fortalecer la capacidad creativa e imaginativa en los estudiantes considerando el periodo de nuestro contexto donde de lo primordial es el uso excesivo de la tecnología el cual a obstaculizado el libre desarrollo de la inteligencia. Por ende, con este estudio se logrará aplicar materiales de experimento para fortalecer dicha dificultad. En este sentido este trabajo investigativo está en la línea pedagógica educativa, además, en cumplimiento del Reglamento General de Investigación y Titulación de la Escuela de Educación Superior Pedagógico “José Salvador Cavero Ovalle”, - Ayacucho, se presenta esta tesis para obtener el Título Profesional de Profesora en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

La autora

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, , Jhoselyn Mery Ramos Méndez, identificada con DNI N.º 70861185 egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, autora del trabajo de Investigación titulada: Canciones infantiles para fortalecer la expresión oral del quechua como segunda lengua en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°302/Mx-P Gonzales Vigil de Huanta, 2023, al amparo de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente:

1. El Trabajo de Investigación es de mi autoría.
2. He respetado las normas técnicas para la formulación de trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
3. Los datos presentados, así como los resultados, son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
4. En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo a la Escuela, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, 03 de octubre 2024



Jhoselyn Mery Ramos Méndez
DNI N.º 70861185



INDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iv
PRESENTACIÓN.....	v
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD.....	vi
INDICE DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
INDICE DE ANEXOS.....	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRAC.....	xiv
PISI QILLQAY.....	xv
INTRODUCCIÓN.....	xvi

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema.....	18
1.2. Formulación del problema.....	20
1.2.1. Problema general.....	20
1.2.2. Problemas específicos.....	20
1.3. Justificación e importancia.....	20
1.3.1. Justificación por conveniencia.....	20
1.3.2. Justificación por relevancia social.....	20
1.3.3. Justificación por implicancias practicas.....	20
1.3.4. Justificación por valor teórico.....	21
1.3.5. Justificación por utilidad metodológica.....	21
1.4. Objetivo.....	21

1.4.1.	Objetivo general	21
1.4.2.	Objetivos específicos.....	21
1.5.	Limitaciones de la investigación	22

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.	Antecedentes de la investigación.....	23
2.2.	Bases teóricas.....	26
2.2.1.	El juego.....	27
2.2.2.	Tipos de juego	27
2.2.3.	Características del juego.....	28
2.2.4.	El juego libre	28
2.2.5.	Competencias que desarrolla el niño con el juego libre	30
2.2.6.	La creatividad	33
2.2.7.	Clasificación de la creatividad.....	34
2.2.8.	Importancia de creatividad	36
2.2.9.	Desarrollo de la creatividad en la infancia	36
2.2.10.	Factores de la creatividad	37
2.2.11.	Dimensiones de la creatividad.....	38
2.3.	Definición de términos básicos.....	39
2.4.	Hipótesis de la investigación	39
2.4.1.	Hipótesis general	39
2.4.2.	Hipótesis específicas	40
2.5.	Variables de investigación	40
2.5.1.	Variable independiente: El juego libre	40
2.5.2.	Variable dependiente: Desarrollo de la creatividad.....	41
2.6.	Matriz de operacionalización de variables.....	42

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de estudio	44
3.2.	Método de estudio.....	44
3.2.1.	Método general.....	45
3.2.2.	Método específico	45
3.3.	Diseño de investigación	45
3.4.	Población y muestra.....	46
3.5.	Técnica de muestreo	47
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	47
3.6.1.	Técnicas.....	47
3.6.2.	Instrumentos	48
3.7.	Validez del instrumento	48
3.8.	Confiabilidad	49
3.9.	Métodos de procesamiento de datos	49
3.10.	Aspectos éticos.....	50

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION DE LA INVESTIGACION

4.1.	Presentación y descripción de los resultados.....	51
4.1.1.	A nivel descriptiva.....	51
4.1.2.	A nivel inferencial de normalidad	55
4.2.	Discusión de resultados	60
CONCLUSIONES.....		64
RECOMENDACIONES		66
REFERENCIAS		67
ANEXOS.....		70
ANEXOS.....		70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Muestra de la investigación	46
Tabla 2. Resultado de contraste del desarrollo de la creatividad entre pre test y pos test	51
Tabla 3. Resultado de contraste del nivel fluides entre pre test y pos test	52
Tabla 4. Resultado de contraste del nivel flexibilidad entre pre test y pos test.....	53
Tabla 5. Resultado de contraste del nivel apertura entre pre test y pos test	54
Tabla 6. Prueba de normalidad.....	56
Tabla 7. Resultado de contraste del desarrollo de la creatividad pre test y pos test.....	57
Tabla 8. Resultado de contraste de la dimensión fluidez entre pre test y pos test.....	58
Tabla 9. Resultado de contraste de la dimensión flexibilidad entre pre test y pos test .	59
Tabla 10. Resultado de contraste de la dimensión apertura entre pre test y pos test.....	60

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Resultado de contraste del desarrollo de la creatividad	52
Figura 2. Resultado de contraste del nivel fluidez	53
Figura 3. Resultado de contraste de nivel flexibilidad	54
Figura 4. Resultado de contraste del nivel apertura	55

INDICE DE ANEXOS

- Anexo 1.** RD de aprobación del proyecto de investigación
- Anexo 2.** RD de expedito de tesis
- Anexo 3.** RD de fecha de sustentación
- Anexo 4.** RD de designación de jurados
- Anexo 5.** Matriz de consistencia
- Anexo 6.** Matriz de operacionalización de variables
- Anexo 7.** Matriz instrumental
- Anexo 8.** Instrumento de recolección de datos
- Anexo 9.** Juicio de experto
- Anexo 10.** Prueba de confiabilidad del instrumento
- Anexo 11.** Prueba pre test
- Anexo 12.** Prueba post test
- Anexo 13.** Material experimentl
- Anexo 14.** Documento de autorización de Institución Educativa.
- Anexo 15.** Evidencias fotográficas

RESUMEN

Este estudio titulado: “El juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa de Educación Inicial N°302/MX-P González Vigil” surge con la finalidad de determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 años, por lo que el estudio es de un enfoque cuantitativo y con diseño pre experimental aplicada. Asimismo, la población en la que se realizó el estudio estuvo conformado por 146 estudiantes de 3 años y con una muestra específica de 26 estudiantes. El tipo de muestreo fue de tipo no probabilístico y los instrumentos de recolección de datos utilizados fueron la ficha de observación, cuyos datos recolectados en el pre test y pos test fueron analizados mediante el procesador estadístico SPSS versión 23, trabajando, además, con la prueba de Wilcoxon para datos ordinales. Por tanto, con este estudio se ha determinado que efectivamente “El juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa de Educación Inicial N°302/MX-P González Vigil Huanta, 2023, ya que se pudo evidenciar que los resultados del estadístico Wilcoxon (Z) es igual a -4,375 y a ello se le suma el nivel crítico bilateral (Sig. Asintot Bilateral). En ese sentido se tiene un valor de 0,000 siendo este inferior a 0,05 lo que indica que hay una diferencia entre la pre test y el post test que es estadísticamente significativa, en suma, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir el juego libre influyó en el desarrollo de la creatividad tanto en la fluidez, flexibilidad y elaboración en los 26 estudiantes.

Palabras clave. Juego libre, creatividad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

ABSTRAC

This study entitled: "Free play in the development of creativity in the Educational Institution of Early Childhood Education N°302/MX-P González Vigil" arises with the purpose of determining the influence of free play on the development of creativity in 3-year-old children, so the study is of a quantitative approach and with applied pre-experimental design. Likewise, the population in which the study was carried out was made up of 146 3-year-old students and with a specific sample of 26 students. The type of sampling was non-probabilistic and the data collection instruments used were the observation sheet, whose data collected in the pre-test and post-test were analyzed using the SPSS version 23 statistical processor, also working with the Wilcoxon test for ordinal data. Therefore, with this study it has been determined that free play effectively significantly influences the development of creativity in children aged 03 years at the Educational Institution of Initial Education N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023, since it was possible to evidence that the results of the Wilcoxon statistic (Z) is equal to -4, 375 and to this is added the bilateral critical level (Sig. Asintot Bilateral). In this sense, there is a value of 0.000, which is less than 0.05, which indicates that there is a difference between the pre-test and the post-test that is statistically significant, in short, the null hypothesis is rejected and the alternate hypothesis is accepted, that is, free play influenced the development of creativity both in fluency, flexibility and elaboration in the 26 students.

Palabras clave. Free play, creativity, fluidity, flexibility and elaboration.

PISI QILLQAY

Kay llamkay sutiyuq, “tukuyniraq pukllakuna kay unanchay kallpanhaspa apanapaq kay yachaywasi N°302/MX-P González Vigil” nisqanmi paqarimun imayna chay tukuyniraq pukllaykuna allin qamutay hinaspa umanchaykuna qari, warmi yachapakuq kaqkunapi qawanapaqmi, Ichaqa chaypaqmi ruwarunchik 10 yachayta kay material experimental nisqanchiwanmi. Kay llamkaymi kachkan enfoque cuantitativo nisqanchiwan kaqwanmi, hinaspa kay llamkaymi rurasqa kachkan diseño pre experimental aplicada nisqanchikpi, kay llamkayqa rurasqa kachkan hallariynimpi 136 yachapakuqkunawan chaymantan hurhurqani 26 yachapakuqta, chay pisi yachapakuqkuntan hurhurqani ichapas nisqanwan chaymanta lliw datos nisqanchiktaqa quñurqani kay ficha niqanpi qawanapaq , chay datos nisqanchikta quñumusqatan pre test y post test nisqanchikta, chaymanta allinta qamutarqanchik procesador estadístico SPSS vesrsion 23 nisqanchikwan, chaymantapas llankarqanchik prueba Wilcoxon para datos ordinales Nisqanchikwan: Chaykuna ruraruspakchikmi niswan kaya llamkay tukurun kay willakuywan. Kay Wilcoxon (Z) es igual a -4, 375 y a ello se le suma el nivel crítico bilateral (Sig. Asintot Bilateral). Nisqanmi resultado kara chaymi kay valornin kara 0,000 siendo este inferior a 0,05 chaymi kay resultaduman hina nichua, wischuna H0 nisqata chaymanata chaskina Ha, tukupayninpiñataqmi, huk rimaypicha kay tukuyniraq pukllakunan kallapanchan kay allin qamutay hinaspa allin tukuyniraq ruraykunapi kay 26 qari, Warmi warmakunapi kay kimsa kaqpi fluidez, flexibilidad y elaboración nisqampi

Qillq takyachiq. Tukuyniqa pukllay, unanchay, kallpay hinaspa ruraykuna

INTRODUCCIÓN

La creatividad es la destreza de una persona, que se manifiesta en la capacidad de generar ideas nuevas y originales, de resolver problemas de forma innovadora y de expresarnos de forma creativa. En otras palabras, es una capacidad fundamental para el desarrollo personal y profesional, y es especialmente importante en la infancia, ya que es en esta etapa cuando se sientan las bases para el desarrollo de la creatividad. La infancia es un periodo crucial para el florecimiento de la creatividad, ya que es durante estos años que los niños desarrollan habilidades cognitivas, emocionales y sociales fundamentales. A través del juego, la experimentación y la interacción con su entorno, los niños exploran activamente el mundo que los rodea, cultivando su imaginación y construyendo las bases de la creatividad. La capacidad de pensar de manera divergente, es decir, de generar una variedad de ideas y soluciones, es una característica central de la creatividad infantil.

En este proceso de desarrollo creativo, el papel de los adultos, ya sean padres o educadores, es fundamental. Brindar un entorno enriquecedor, fomentar la libertad de expresión y estimular la curiosidad son elementos clave para nutrir la creatividad en los niños. Además, reconocer y valorar las múltiples formas en que los niños pueden expresar su creatividad, ya sea a través del arte, la música, la escritura o cualquier otra manifestación, contribuye a fortalecer su confianza y autoestima.

Explorar la creatividad en la infancia no solo beneficia el desarrollo individual de cada niño, sino que también tiene implicaciones más amplias para la sociedad. Los niños creativos son capaces de enfrentar desafíos con una mentalidad abierta, adaptarse a situaciones nuevas y desarrollar habilidades de resolución de problemas que son esenciales en un mundo donde la tecnología y los avances son la vanguardia. En este sentido, comprender y apoyar la creatividad en los niños se presenta como una tarea esencial para construir un futuro más innovador, dinámico y lleno de posibilidades.

Por ende, bajo los argumentos establecidos, podemos mencionar que parte de su formación de los niños es el adecuado desarrollo de la creatividad y por eso como un modo de mejorar estas deficiencias en los niños y niñas del nivel inicial se propuso aplicar el material experimental el cual consiste en aplicar el juego libre para mejorar la flexibilidad, dicho de otro modo a que el estudiante desarrolle la corporeidad, asimismo la fluidez y elaboración esta última responde a que los niños y niñas sean más imaginativos en crear e inventar situaciones para su desarrollo integral. Todos estos aspectos mencionados determinan el buen éxito a futuro de los niños y niñas. Por ende, es menester seguir desarrollando estas capacidades y habilidades mediante la aplicación de los juegos libre, dicho de otro modo, juegos que les guste a cada niño y niña.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

El juego es sinónimo del buen desarrollo del cuerpo y creatividad en niños y niñas principalmente de los estudiantes del nivel inicial, ya que ello implica una estimulación temprana para el buen crecimiento y la buena salud del cuerpo, así como la obtención de buenos logros de aprendizaje. Sin embargo, en nuestras instituciones educativas este aspecto es una debilidad principalmente por la gran turbulencia que atravesó nuestro país por la pandemia: “Más de 1.500 millones de personas en todo el mundo quedaron aisladas de las aulas como consecuencia de las medidas de confinamiento para contener la propagación del virus SARS-CoV-2, causante de la Covid-19” (OMS, 2020). Tal como refiere la Organización Mundial de la Salud son millones de personas incluyendo los niños y niñas que sufrieron la consecuencia del encierro, motivo por el cual el desarrollo de la corporeidad fue afectado significativamente a nivel mundial.

Por otro lado, el uso excesivo de la tecnología a nivel mundial ha hecho que los niños y niñas, así como adolescentes se dificulten en el desarrollo integral del cuerpo, teniendo consecuencias muy graves: “La mayoría de los adolescentes (95%) tiene acceso a tecnología inteligente como teléfonos móviles, reconociendo que el 45% asegura estar en línea casi constantemente.” (OMS, 2020). La consecuencia del uso excesivo de los recursos tecnológicos afecta la propia salud ya que como refiere la Organización Mundial de la Salud hay un incremento de más de 45 % de acceso descontrolado en el uso de la tecnología y esto como tal afecta conlleva al sedentarismo y obesidad.

De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS), a partir de 1975, la obesidad y el sobrepeso se ha triplicado en todo el mundo y desde el siglo XXI sus índices han ido aumentando de manera preocupante, mucho más en niños de

5 a 19 años con cifras de 4 % en 1975 y 18 % en 2016; lo que conlleva a la aparición de enfermedades no transmisibles. (Gerra, et al. 2022, p. 2)

La falta de actividades físicas por la tormenta de la pandemia que implicó el encierro de más de dos años y el uso excesivo de la tecnología en los niños y adulto que trajo el sedentarismo está afectando significativamente en la salud de los niño y niñas de todo el mundo.

A nivel de Latinoamérica esta problemática de la falta de actividad física está trayendo consecuencias graves como la obesidad y diversas enfermedades que conllevan a la muerte prematura de los niños y niñas de nuestra actualidad: “En América Latina se identificó que entre 22,2 a 25,9 millones de los niños en edad escolar tiene exceso de peso; de estos el 34,5% pertenecen a México, el 33,5% a Brasil y el 18,9% a Colombia” (Navarrete et al. 2015, p. 103). Estos datos mencionados demuestran que ahora en este tiempo del 2023 ha incrementado muchísimo más esta problemática en nuestro continente americano.

A nivel nacional la realidad es similar a la de otros lugares del mundo como Mexico, Colombia, Brasil entre otros: “La obesidad continúa siendo un problema de salud pública, pues 7 de cada 10 peruanos sufre de exceso de peso, situación preocupante porque ahora también está afectando a los niños, advirtieron especialistas del Ministerio de Salud” (Minsa, 2023). A falta de una buena alimentación y actividades físicas son las causantes de esta problemática de la obesidad y defunciones en nuestro país tal como refieren las citas. Del mismo modo, a nivel de la institución educativa del nivel inicial se observa que las actividades físicas se han dejado atrás, por diferentes razones ya que 6 de cada 10 niños y niñas tienen temor de hacer actividades físicas o son muy cohibidos en participar en bailes, en danzas y coordinación de los movimientos, tal como se ha referido todo por la falta de una corporeidad pertinente. En suma, a nivel mundial, continental, nacional e institucional hay una debilidad y un descuido en la ejecución de los juegos libres opacando la creatividad y el buen desarrollo del aprendizaje de los estudiantes y sobre todo en el buen desarrollo de su autonomía.

Es por todas las razones mencionadas, que en esta investigación se propone como un medio significativo para mejorar la creatividad de los niños del nivel inicial aplicar los juegos libres para realzar la imaginación, crear una vida saludable y sobre todo favorecer el aprendizaje en los pequeños infantes.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

- ¿De qué manera influye el juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°302/Mx-P González Vigil 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera el juego libre influye en el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°302/Mx-P González Vigil 2023?
- ¿De qué manera el juego libre influye en el desarrollo de la flexibilidad los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°302/Mx-P González Vigil 2023?
- ¿De qué manera el juego libre influye en el desarrollo de la elaboración en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°302/Mx-P González Vigil 2023?

1.3. Justificación e importancia

1.3.1. Justificación por conveniencia

A falta de una buena creatividad imaginativa de los niños y niñas del nivel inicial y la falta de corporeidad hacen que este estudio sea indispensable mediante la ejecución de la estrategia juegos libres, que les permita desarrollar todas sus habilidades individuales de los estudiantes, asimismo permitirá al docente conocer herramientas didácticas más pertinentes para el desarrollo del aprendizaje en las aulas.

1.3.2. Justificación por relevancia social

El estudio ayudará a desarrollar en los estudiantes diversas habilidades, actitudes, valores y cualidades comunicativas que permitan ser mejores personas empáticos y humanamente sociales y sobre todo creativos. Dicho de otro modo, el estudiante podrá tener una mejor convivencia social con su entorno ya que al mejorar como persona podrá también aportar veneficios sociales en su crecimiento.

1.3.3. Justificación por implicancias prácticas

La investigación podrá ser útil en la praxis educativa, ya que podrá permitir que los docentes mediante los juegos libres de sectores y la creatividad puedan asumir labores formativas más pertinentes, porque esta estrategia podrá ser una herramienta didáctica que permitiera desarrollar la enseñanza y los aprendizajes de los estudiantes del nivel inicial con mayor objetividad en las tres dimensiones como son, cognitivas, psicomotricidad, fluides y elaboración.

1.3.4. Justificación por valor teórico

Los resultados de este estudio podrán servir para fortalecer las debilidades educativas respecto al desarrollo de las actividades físicas y creativas mediante los juegos libres en los sectores. Esto permitirá que sea considerado como una herramienta para continuar con estudios más profundizados, por lo tanto, los resultados teóricos servirán para mejorar otras falencias similares en otros contextos educativos los cuales serán fundamentales para el acopio de información, ampliar conceptos y conocimientos de las variables de estudio.

1.3.5. Justificación por utilidad metodológica

La investigación sirve para construir el instrumento de recolección de datos, teniendo en cuenta las dimensiones e indicadores de la variable dependiente del estudio. Este instrumento será validado mediante juicio de expertos y sometido a la prueba de fiabilidad. Finalmente, este instrumento servirá para recolectar información fiable para el estudio. A su vez otros investigadores podrán emplear dicho instrumento como ejemplo o como instrumento para realizar investigaciones en otros contextos.

1.4. Objetivo

1.4.1. Objetivo general

- Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación N°302/Mx-P González Vigil 2023

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°302/Mx-P González Vigil 2023.

- Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°302/Mx-P González Vigil 2023.
- Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la elaboración en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°302/Mx-P González Vigil 2023.

1.5. Limitaciones de la investigación

Entre las limitaciones de la investigación encontramos los siguientes: Acopio y recolección de datos e informaciones del objeto de estudio es limitante por falta de serias investigaciones y antecedentes del tema.

Escases de recursos económicos que aporten mejores resultados al estudio, frente a la problemática de la lectura y escritura en quechua.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes de la investigación

Los antecedentes, son trabajos previos realizados de la misma temática, dicho de otro modo, son estudios y teorías analizadas con anterioridad las cuales podrán ser importantes en este estudio para comparar los resultados y realizar la discusión.

Internacional

Bustamante & Mosquera (2021) En su trabajo de tesis titulado “El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria en Ecuador.” Cuyo objetivo fue determinar la influencia del juego en la mejora del pensamiento creativo en niños y niñas de nivel inicial de la institución educativa “Bolivia Benítez”. Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo, el método fue hipotético deductivo, y el diseño fue aplicado. La población estuvo conformada por 24 niños nivel preparatoria, de los cuales se tomó como muestra mínima. Para la recolección de datos se usó los cuestionarios y la ficha de observación. Los investigadores llegaron a las siguientes conclusiones: El 50% de niños y niñas luego de la aplicación de la estrategia mostraron una mejora significativa en la creatividad, expresión espontánea de ideas y sentimientos. Asimismo, las evidencias y análisis de los datos muestran que, del total de docentes de dicha institución, no tenían el conocimiento pertinente de que los juegos simbólicos podrían ser beneficiosos para la mejora de la creatividad, la imaginación en los estudiantes.

Albornoz (2019) en su tesis titulado “El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión” Este estudio tubo como fin determinar la influencia de los juegos en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas. Asimismo, el enfoque usado es la cuantitativa de nivel experimental aplicada. La

muestra estuvo conformada por 14 niños y niñas y para la de recolección de datos se usó la técnica de la entrevista, el instrumento un cuestionario de alternativas múltiples, y una ficha de observación cuyos datos mostraron que: El 90 % de los docentes no aplican el juego como medio significativo en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas esto es debido a variadas razones como la falta de materiales y ambientes pertinentes en la institución educativa. Asimismo, luego de la aplicación del material experimental los niños y niñas evidenciaron que hay una mejora significativa en el desarrollo de la creatividad.

Según Simbaña (2022), en su tesis titulada “Juego libre y socialización en los niños y niñas de inicial II de una unidad educativa en el valle de los chillos”. Cuyo objetivo fue determinar la influencia del juego libre y socialización en los niños y niñas del nivel inicial, este estudio es de enfoque cuantitativo de nivel aplicada pre experimental, la población estuvo conformado por 142 estudiantes y la muestra específica fueron 12 niños del nivel inicial, la técnica para la recolección de datos empleados fueron la Observación con su instrumento el diario de campo. Los datos analizados por la investigadora concluyen que: la aplicación de los juegos libres influye significativamente en el proceso de la creatividad y socialización de los niños y niñas ya que según el autor evidenciaron desarrollar habilidades sociales, interacción de vínculo con sus pares así como con sus docentes de aula ,creando así niños y niñas más con formación más íntegros y abiertos en todos los sentidos, por lo tanto se concluye que en un 100% de los estudiantes lograron mejorar significativamente la imaginación, y socialización con sus pares, al mismo tiempo que los docentes lograron comprender que el juego libre es una herramienta muy beneficiosa tanto para la enseñanza como para el buen desarrollo del aprendizaje.

Nacional

Camacho (2023) en su reciente tesis titulado “Juegos libres para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años en la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes - 2021” En cuyo trabajo determinó la influencia del juego libre en el desarrollo y la mejora de la creatividad en los estudiantes de 5 años. Para dicho estudio uso el tipo de investigación con enfoque cuantitativo y con un nivel aplicada, con un diseño pre experimental, Asimismo la población estuvo constituida por 135 niños y niñas con una muestra de 20 niños y niñas de 5 años de los cuales para recolectar los datos uso la técnica de la observación y su instrumento de la ficha de observación los

cuales se procesaron para luego determinar que del 70% de niños ubicados en el nivel de proceso luego de la aplicación del material experimental disminuyeron en un 30% asiendo que en el nivel de logro previsto aumentara significativamente en un 80%. Por lo tanto, concluyen que los resultados fueron significativos debido a la aplicación del material experimental basados en el desarrollo de los juegos libres.

Anastacio (2020) en los estudios realizados de: “El juego libre como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de 03 años de la institución educativa particular Jesús mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande, Catacaos – 2018” cuyo objetivo fue determinar la influencia de los juegos libres en la creatividad de los niños y niñas del nivel inicial, para el cual se usó el enfoque cuantitativo de un nivel pre experimental aplicada en dos fases en pre y post test. La muestra considerada en el estudio fue de 20 estudiantes del nivel inicial y para la recolección de información o los resultados se usó como técnica la observación y su instrumento de la lista de cotejo los cuales fueron sistematizados con el aplicativo SPSS v 25.0. llega a las siguientes conclusiones: Hay una mejora significativa en un 65% ya que luego de la aplicación del material experimental los niños y niñas desarrollaron de manera pertinente la creatividad y por lo tanto el aprendizaje fue más dinámico y significativo. Asimismo, solo un pequeño porcentaje de 6% de estudiantes se mantuvieron en el nivel de proceso. En suma, hay un crecimiento de un 70% respecto al nivel de inicio al logro previsto esto nos indica que la estrategia aplicada por el tutor del aula fue significativa en los niños y niñas de 3 años todo gracias a la aplicación del juego libre ya que esto permitió que los niños desarrollarán las dimensiones de originalidad, fluidez y flexibilidad y con ello mejorarán su capacidad de creatividad.

Regional

Ventura (2021) en su tesis titulado “Juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020” En este trabajo de investigación el autor tuvo como objetivo determina la influencia del juego libre de sectores en la mejora de la creatividad en los niños y niñas de 5 años, para el cual tomo como enfoque el cuantitativo con un nivel explicativo de diseño pre experimental y de corte longitudinal. Dicho estudio se realizó en una muestra de 22 niños y niñas de 5 años. El instrumento aplicado para recolectar datos respecto al resultado de la aplicación del material experimental fue la guía de observación con los cuales el autor llega a la siguiente conclusión: El 45% de niños y niñas que se ubicaban en el nivel de

inicio en el pre tes luego de la aplicación del material experimental el lograron mejorar en el post test en un 68% pasando asi al nivel de logro previsto, ya que el p valor 0.000 con el coeficiente de correlación 0.690. Por lo tanto, afirma que: Existe influencia significativa del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años.

Local

Según Huanaco (2017) en su tesis titulado “Desarrollo de la creatividad en el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativo Inicial N° 39013/Mx-P “Clara Castillo de Gayozzo” Con el objetivo determinar la relación existente entre el desarrollo de la creatividad con el aprendizaje significativo. Este estudio es de un nivel cuasi experimental, ya que se toma dos muestras para relacionar los resultados, asimismo el presente estudio tuvo como muestra a 18 niños y niñas de 5 años. Por otro lado, para recolectar los datos se consideró como instrumento la lista de cotejo. Es este estudio el investigador llega a las siguientes conclusiones: (1) Afirma que existe relación significativa entre la creatividad y el aprendizaje significativo de los niños y niñas. Ya que el p-valor obtenido es de (0.036) el cual es menor a <0.05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna el cual afirma que hay una relación significativa entre la creatividad y el juego libre. Dicho de otro modo, el juego influye en la mejora de la creatividad de los estudiantes.

2.2. Bases teóricas

El marco teórico, es el fundamento conceptual de la investigación, ya que en ella están los estudios más actualizados y las que responden a la problemática de estudio, en otras palabras, están toda la información respecto al problema que se quiere mejorar. Asimismo, están los antecedes o estudios similares al que se pretende investigar.

Según Rojas (2013) menciona:

El marco teórico es un conjunto de conceptos y proposiciones que sirven de base para el desarrollo de la investigación. Se fundamenta en la revisión de la literatura y permite que el investigador se sitúe en un contexto teórico que le permita comprender y explicar el fenómeno que estudia (p. 1)

En suma, las bases teóricas es la revisión de información relevante respecto al tema estudiado.

2.2.1. *El juego*

El juego es una forma generacional de crear acción lúdica entre los individuos la finalidad es divertir y en muchos casos educar, ya que estimula la mente “el juego forma parte de la inteligencia del niño, puesto que, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Piaget, 1961, p. 60). Por lo tanto, el juego es una manera muy efectiva de crear un ambiente de alegría a la vez estimular la mente para objetivos muy especiales como la adquisición de conocimientos.

Motesorri (1949) menciona que el juego es importante para el desarrollo humano, así como para los niños y niñas, el juego es la actividad con el que pueden desarrollar habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales.

Por su parte Smith (1997) menciona que los juegos son actividades universales que desarrollan las la identidad y la cultura social.

Asimismo, Vygotsky (1978) menciona que: "El juego proporciona a los niños un espacio seguro para explorar su entorno y desarrollar sus habilidades sociales" (p. 539). Bajo todas las citas analizadas podemos decir que el juego es una actividad universal nato que tienes los seres humanos cuyo fin pueden ser diversas, así como desarrollo de las habilidades sociales, educativos, de identidad, cognitivas, etc.

2.2.2. *Tipos de juego*

Juego funcional. Para Corbetta, & Paolucci (2009) Los juegos funcionales son “aquellos en los que los niños utilizan objetos o juguetes de la forma para la que fueron diseñados. Se caracterizan por la exploración sensorial y motriz del entorno, sin la necesidad de reglas o roles imaginarios.” (p. 45). Por lo tanto, el uso de los materiales concretos es indispensables para promover el desarrollo sensorial y de coordinación gruesa y fina, tal como refiere el autor estos tipo de juegos son llamados funcionales ya que requieren de la interacción niño y objeto del externo. En ese sentido según este mismo autor algunos juegos funcionales se clasifican en:

Juego de construcción. Los juegos de construcción son aquellos que permiten al niño o niña crear estructuras a partir de diversos materiales, en este caso a través de la manipulación, además de desarrollar las diversas habilidades es una manera efectiva y divertida de crear un aprendizaje en los estudiantes.

Bergen (2012) menciona que:

El juego de construcción puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y planificación. A medida que los niños construyen, experimentan con diferentes formas y estructuras, y aprenden a pensar de manera espacial y lógica (p. 137).

Por su parte Hohmann & Weikart (1995) menciona que los juegos de construcción permiten que los niños y niñas desarrollen las habilidades de motricidad fina y gruesa el cual se da de acuerdo a los movimientos de las manos y dedos efectuados durante los juegos de construcción. Asimismo, Isenberg & Jalongo (2016) declaran que los juegos de construcción también pueden desarrollar las habilidades sociales y de auto estima en los niños y niñas que lo practican, ya que en este tipo de juegos hay una interacción de cooperación, comunicación y de aprender juntos con los demás niños.

En suma, podemos decir que los juegos de construcción son muy importantes para los estudiantes ya que pueden desarrollar un conjunto de habilidades motrices y cognitivas, sociales y conductuales.

2.2.3. Características del juego

Las principales características de los juegos funcionales son: que es una actividad libre o voluntarios o depende de cada niño o niña, asimismo son improvisados espontaneo y convencional ya que para el desarrollo de dichos juegos requieren principalmente de acuerdos sociales de normas y reglas, por otro lado, también tienen como característica que el juego puede ser ficticio o una creación imaginaria. Todas estas características posibilitan que el juego sea una herramienta muy significativa para desarrollar diferentes habilidades en los niños y niñas.

2.2.4. El juego libre

Para el Ministerio de Educación (2009) el juego libre es una práctica que no recaen en el control sistematizado o la planificación de un adulto, en otras palabras, el adulto no influye en la determinación de las reglas, ya que el juego no tiene un fin instrumental o una meta determinada, sino que es para apoyar el desarrollo y aprendizajes de los estudiantes. En otras palabras, estos juegos recaen en la espontaneidad y la creatividad de cada niño acorde al interés y la necesidad de cada estudiante.

Por su parte Frost (2018) menciona que: “El juego libre y espontáneo es una delicada danza de la infancia que fortalece la mente, el cuerpo y nutre el alma” (p. 40). De acuerdo a lo mencionado por el autor los juegos libres son todas aquellas actividades libres en el que el niño crea sus situaciones para divertirse, estas como tal son espontáneos o surgen de acuerdo a la situación.

Tipos de juegos libre. De acuerdo al Ministerio de Educación (2009) existen cuatro tipos de juegos que estimulan a los estudiantes como son: juego motor, juego social, juego cognitivo y juego simbólico.

Juego motor. Este tipo de juego busca priorizar el movimiento del cuerpo como fin para lograr un fin que en este caso es el aprendizaje de los estudiantes tal como dice el propio Ministerio de Educación (2009):

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores (p. 14).

Tal como refiere el propio Ministerio de Educación es recomendable que estos juegos sean realizados en espacios libres para evitar accidentes y sobre todo para fortalecer la psicomotricidad.

Juego social. Para el Ministerio de Educación (2009) este tipo de juegos “se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño” (p.15). el fin supremo de este juego es la interacción con otras personas o en este caso con sus compañeros de clase. “Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial” (Ministerio de Educación, 2009, p. 16). En este juego libre el estudiante crea sus propias reglas y las comparte con sus demás, por ello es recomendable permitir que los niños escojan los juegos, pero en relación a la interacción con los demás.

Juego cognitivo. Para Pérez (2022) los juegos cognitivos “ayudan a mejorar la memoria, la atención, la concentración, el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la creatividad” (p.70). Este tipo de juego debe ser seleccionado de acuerdo a la edad de los niños y niñas.

Por su parte el Ministerio de Educación (2009) menciona:

El juego cognitivo despierta la curiosidad intelectual de los niños. Comienza cuando el bebé interactúa con los objetos a su alcance, explorándolos y manipulándolos. Con el tiempo, el interés del niño se convierte en un esfuerzo por enfrentar desafíos que requieren el uso de su inteligencia, más que simplemente manipular objetos (p. 15).

En suma, los juegos cognitivos son aquellas actividades que requieren de la memoria, la atención, la concentración y la lógica como por ejemplo los rompe cabezas, para este tipo de juegos es indispensables materiales que permitan resolver situaciones a través del uso de la mente.

Juego simbólico. Según Smith (2020) el juego simbólico son actividades lúdicas en las que los participantes se involucran en la representación de situaciones imaginarias, adoptando roles y utilizando objetos o elementos simbólicos para crear un escenario ficticio, para este autor estos juegos desarrollan las habilidades sociales, cognitivas, emocionales y de creatividad, ya que el estudiante que lo practica tiene la habilidad de solucionar un problema.

Este tipo de juegos los niños asumen un rol imaginario de personajes, de situaciones en contextos diversos además en estas actividades desarrollan de manera significativa el dialogo lo que implica que desarrollen el lenguaje.

Por su parte Vygotsky (1987) menciona que este juego es fundamental en la infancia. Porque los niños y niñas pueden explorar, experimentar y dar rienda suelta a su creatividad.

En estos juegos podemos encontrar como, por ejemplo: los de super héroe, de doctor, la tienda entre otros.

2.2.5. Competencias que desarrolla el niño con el juego libre

El desarrollo del niño y niña en el crecimiento personal, emocional y de aprendizaje depende principalmente del factor lúdico o juegos, ya que estas aportan conjunto de elementos y factores que ayudan con dicho fin.

Según Mora (2002), menciona que:

Los juegos ayudan a desarrollar al estudiante diversas competencias como la formativa, la afectiva y psicoterapéutica esta como tal ayudan al niño y niña a ser

parte de la sociedad con mayor facilidad, asimismo les permite asimilar las diversas reglas y normas social. (p. 1)

El fin de toda actividad lúdica es que el discente sea un ser social integral mente formado para solucionar problemas de su propio contexto, todo esto gracias a las practicas lúdicas.

Asimismo, Torrejón (2011) apoyando la tesis antes mencionada indicando que: “La competencia afectiva desarrolla la imaginación, creatividad, el análisis y la síntesis. Asimismo, el juego mantiene la unión, compañerismo y confraternidad del grupo de juego” (p. 38). Tanto la cita mencionada por Torrejón y los autores anteriores asimismo como el propio ministerio de Educación afirman que los juegos desarrollan competencias, por lo tanto, los estudiantes son formados con capacidades de afrontar problemas y sobre todo desarrollar las habilidades sociales. En suma, es deber del docente formular estrategias lúdicas que permita desarrollar a los estudiantes competencias afectivas, de interrelación social y de solución de problemas cotidianos.

Por su parte Mora (2002) afirmó que:

La competencia psicoterapéutica es aquella en que el niño manifiesta y expresa el mundo real que le gustaría vivir. Es cuando el infante va desarrollando un equilibrio emocional de manera intrínseca y extrínseca haciendo que sus acciones sean racionales y positivas con los demás. Si sus acciones son adecuadas entonces tendrá palabras, mensajes y pensamientos correctos acorde con su equilibrio emocional alcanzado. (p. 52).

Bajo todas las perspectivas y citas mencionadas podemos concluir que los juegos efectivamente desarrollan competencias para que el niño y niña este completamente formado y sea capaz de enfrentar situaciones complejas y sobre todo que sean más autónomos.

Creativo. Una de las competencias más fundamentales del desarrollo del estudiante es la creatividad, ya que un estudiante creativo es más competente en el mundo actual tal como lo menciona el Ministerio de Educación del Perú (2010):

El juego es una actividad netamente perteneciente al niño, porque exterioriza el sentir, pensar y deseos del estudiante esto como tal permite al individuo ser más autónomo y con capacidades de inventar y crear acciones que le permitan salir de problemas cotidianos de su vida. (p. 154).

Por lo tanto, el juego libre permite que el niño explore su imaginativo mundo interior, fomentando su creatividad y su capacidad de pensar de forma flexible y fluida. A través del proceso de la creatividad, cuyas acciones se logra a través de la práctica del juego, los niños pueden crear juegos imaginarios que reflejan tanto mensajes positivos y valores como comportamientos negativos que requieren orientación de los adultos para corregirse y no obstaculizar su desarrollo personal y social en el futuro

El juego debe ser sin restricciones ya que esto permitirá que los niños exploren su imaginación y misterio internos y fomente la creatividad en diversas formas, especialmente en la capacidad de generar ideas de manera fluida y adaptable. Esta creatividad se manifiesta en la creación de juegos imaginarios que pueden transmitir mensajes y valores positivos, así como aquellos que presentan conductas negativas que requieren orientación de los adultos para su corrección, asegurando un desarrollo personal y social saludable a largo plazo.

Motora. Otras de las competencias que se desarrolla con la actividad del juego libre es la capacidad motora, esto se debe a que en el juego los niños y niñas mueven su cuerpo de manera intencional tanto el movimiento corporal fino y grueso.

Según el Minedu (2010) declara que el juego libre facilita que los niños mejoren su control corporal y coordinación motriz, lo que implica un desarrollo sensoriomotor adecuado. Porque durante el juego, los niños expresan sus emociones y sentimientos a través de movimientos, lo que contribuye a su desarrollo emocional y afectivo (p. 157).

Por lo tanto, podemos decir que el juego libre desarrolla con efectividad la capacidad motora dicho de otro modo los movimientos corporales a la vez esto permitirá que todos los niños y niñas sean más seguros de sí mismos y con una auto estima adecuado. En suma, los juegos sean de construcción, cognitivo o corporal ayudaran a los estudiantes a ser más íntegros y capaces en todos los sentidos.

Cognitivo. La tercera competencia a desarrollar con los juegos libres es el cognitivo, ya que el fin real y objetivo es que el estudiante fortalezca su aprendizaje y como tal su propio desarrollo.

Según Salazar (2013) afirma que:

El juego sin restricciones motiva al niño a adquirir conocimientos de forma cognitiva, ya que a través del juego surgen ideas, decisiones, planes y soluciones. Además, fomenta la atención y la concentración, así como el desarrollo y

retención auditivo, visual y táctil. Es mediante el juego que el niño logra internalizar nuevos conocimientos (p. 69).

Tanto el aprendizaje y la enseñanza son parte fundamental de la educación, por lo tanto, tal como afirma el autor es necesario que se priorice los juegos como un modo eficaz para promover el aprendizaje significativo en todos los discentes.

Todo profesor dentro del marco educativo y de competencia anhela que sus alumnos aprendan de forma constante y que ese aprendizaje se arraigue en sus mentes. Sin embargo, ¿cómo se puede lograr esto si solamente proporcionamos materiales impresos para impulsar el aprendizaje? La mayoría de ellos se limitan a transmitir conocimientos tradicionales o anticuados que no inspiran el deseo de aprender en los estudiantes. En resumen, estamos enfrentando una crisis educativa en la que el resultado es la formación de ciudadanos conformistas que no encuentran relevancia en los estudios ni en su vida personal.

2.2.6. *La creatividad*

La creatividad basa sus fundamentos en la solución de problemas, ya que ello implica que el niño tenga capacidades resolutivas a situaciones con ideas nuevas.

Según Garner (1993) La creatividad se define como la habilidad para producir conceptos originales o innovadores, de cambiar de perspectiva y adaptarse a diferentes situaciones en poco tiempo, asimismo implica el perfeccionamiento de esas ideas.

Por su parte Crisólogo (2011) la creatividad: “Es un proceso mediante el cual una persona se percata de un problema, una dificultad, para lo cual no es capaz de encontrar solución conocida, entonces busca posibles soluciones” (p.83). En otras palabras, es una habilidad resolutiva, esta destreza es esencial en el proceso de crecimiento y desarrollo de los niños, ya que todo niño es un ser activo que aprende manipulando objetos "El niño es un ser activo, que aprende haciendo." (Montessori, 1914, p.145). la creatividad es un proceso netamente interno de cada persona.

Por su parte Para Gervilla (1986) menciona que la creatividad es la “capacidad para engendrar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad. La creatividad impulsa a salirse de los cauces trillados, a romper convenciones, ideas estereotipadas, los modos generalizados de pensar y actuar” (p. 48). Dicho de otro modo, lo que el autor intenta conceptualizar es que la creatividad es crear a través de la

imaginación respecto a situaciones contrarias al que no tienen soluciones planificadas si no que estas salen acordes a las circunstancias.

2.2.7. Clasificación de la creatividad

a) Creatividad expresiva. La creatividad expresiva es una forma de expresión artística que se caracteriza por la libre manifestación de ideas, emociones y pensamientos a través de diversos medios como el arte, la música, el juego, la escritura y otras formas de comunicación.

Según Einstein (s.f.) "La creatividad expresiva es la inteligencia divirtiéndose" esto quiere decir que la creatividad expresiva es cuando el niño o niña manifiesta sus emociones y pensamientos de manera libre sin restricciones o reglas o fórmulas que obstaculicen sus diversiones.

Esta actividad está asociada a la expresión libre, espontaneidad y la improvisación. Busca crear formas de expresar el mundo interior, las emociones y sentimientos. La expresión creativa surge de la necesidad de reconocerse a uno mismo y de conectarse con el entorno. Dentro del contexto de la creatividad, es la forma más genuina de expresión, ya que la relación entre el individuo, el objeto y el entorno es directa. Representa la manifestación más auténtica del ser, sin restricciones, pues busca satisfacer la necesidad de expresión y comunicar la esencia del yo

b) Creatividad productiva. Para Taylor (1959) la creatividad predictiva consiste en:

Que la improvisación y la espontaneidad son reemplazadas por el uso de técnicas y estrategias adquiridas a través de conocimientos y experiencias, con el propósito de lograr un resultado específico. Dicho de otro modo, busca la originalidad con un enfoque más técnico y satisface la necesidad de diferenciación e identificación, así como captar la atención y generar demanda. Además, tiene una naturaleza práctica, orientada a resolver problemas, mejorar situaciones o satisfacer necesidades del entorno. Se destaca por su enfoque técnico y su orientación hacia la productividad, lo que permite aumentar la cantidad de productos, perfeccionar detalles para hacerlos más adecuados y atractivos. En resumen, la improvisación se sustituye por la aplicación deliberada de técnicas y estrategias relevantes para alcanzar un objetivo establecido, y el resultado es una realización valiosa debido a su originalidad (p.44).

Bajo la perspectiva mencionada podemos decir o concluir que la creatividad productiva refiere a la capacidad de generar nuevas y originales ideas los cuales pueden ser aplicables en un contexto determinado como es el juego.

c) Creatividad inventiva. Otra de las habilidades creativas es la inventiva, esta creatividad podemos definir como la capacidad de generar ideas novedosas y originales que tienen el potencial de ser aplicadas y útiles en un contexto específico. Se diferencia de la creatividad expresiva, que se enfoca en la expresión personal y la exploración de ideas sin importar su viabilidad práctica. La creatividad inventiva es fundamental para el progreso en diversos campos, ya que permite resolver problemas de manera innovadora, desarrollar nuevos productos y servicios, y crear obras de arte significativas y duraderas. Según Taylor (1959) menciona que:

La creatividad inventiva se refiere a la capacidad de encontrar nuevas realidades y superar lo que se considera lógicamente posible. Implica tener una gran flexibilidad perceptiva para descubrir nuevas conexiones entre elementos ya existentes. Este tipo de creatividad está ligado a los avances científicos y la exploración de lo desconocido. También plantea la cuestión de si es posible lograr vuelo al fusionar dos dispositivos. Los niveles de creatividad, tanto en la expresión como en el producto final, son determinados por el propio creador. Este tipo de creatividad se manifiesta cuando se trascienden las expectativas habituales y se manipulan elementos del entorno. Es un nivel de creatividad con impacto social, especialmente evidente en los descubrimientos científicos (p.48).

d) Creatividad innovadora. Para Taylor (1959) la creatividad innovadora:

Tiene el poder de cambiar y renovar la realidad. Una cualidad importante de esta forma de creatividad es la habilidad de empatizar e intuir profundamente el entorno que rodea, permitiendo comprender su esencia, posibilidades, oportunidades y necesidades. Esto conlleva a la creación de algo completamente innovador que provoca una transformación en dicha realidad. Requiere un nivel significativo de flexibilidad en el pensamiento y un alto grado de originalidad. (p.52).

En esta capacidad el estudiante tendrá la facilidad de crear nuevas formas de juegos a la vez que podrá desarrollar transformaciones de su realidad contextual, por

ende, es sumamente importante que él se potencialice dichas habilidades a través de los juegos.

2.2.8. *Importancia de creatividad*

Bajo todos los análisis realizados de la creatividad y sus clases podemos decir que esta es una de las habilidades fundamentales para que los estudiantes sean competentes en el contexto en la que se desenvuelve, tal como lo refiere Artola & Hueso (2006):

Es fundamental que todos los niños desarrollen su creatividad para comprometerse por completo en sus esfuerzos y actividades realizadas por ellos mismos. En cualquier proceso creativo, lo importante radica en la expresión personal. Las experiencias creativas ofrecen a los niños la oportunidad de expresarse y enfrentar sus emociones. La creatividad en las actividades de los niños ayuda a los docentes a comprender mejor los pensamientos y sentimientos del niño. Asimismo, la creatividad estimula el desarrollo mental de los niños al motivarlos a explorar nuevas ideas, distintos enfoques y soluciones innovadoras a los problemas. Las actividades creativas permiten reconocer y celebrar la singularidad y diversidad de cada niño, brindando oportunidades para adaptar la enseñanza de forma personalizada y centrada en las necesidades (p.62).

2.2.9. *Desarrollo de la creatividad en la infancia*

Una de las etapas más importantes para el desarrollo integral de los estudiantes es la infancia, es en ella que los niños y niñas tienen una mentalidad más abierta a todos los aprendizajes que tengan del externo y es en ella que se requieren de mejores guías y libertades para que se desarrolló de manera significativa.

Según Artola & Hueso (2006):

La infancia es un período mágico en el que la creatividad florece sin límites. Los niños, con su mente abierta y receptiva, son exploradores natos que se maravillan con el mundo que los rodea. Su imaginación desbordante les permite crear universos sin fronteras, donde todo es posible y la realidad se transforma a su antojo. Sin embargo, esta llama creativa necesita un entorno propicio para desarrollarse plenamente. Un clima de libertad y apoyo, donde la curiosidad y la exploración sean estimuladas, es fundamental para que los niños puedan desplegar todo su potencial creativo. La sociedad, con sus normas y expectativas,

puede imponer límites a la creatividad infantil. Sin embargo, es importante respetar la individualidad de cada niño y brindarle las herramientas necesarias para que pueda expresarse libremente y desarrollar su propio camino creativo (p.68).

En resumen, la infancia es un momento crucial para cultivar la creatividad. Brindar a los niños un ambiente enriquecedor donde puedan explorar, imaginar y crear sin restricciones, les permitirá desarrollar todo su potencial creativo y convertirse en adultos innovadores y visionarios.

2.2.10. Factores de la creatividad

a) El jardín y creatividad. La escuela o jardín es uno de los pilares que debe fortalecer la creatividad en todos los niños y niñas, para ello el propio MINEDU ha planteado gestionar sectores donde los estudiantes puedan desarrollar esas habilidades a través de los juegos diversos ya sea manipulando materiales.

Según Borbón (1997) Reconoce que los niños, desde sus primeros pasos en el nivel inicial, llegan a las aulas cargados de conocimientos previos y experiencias diversas, un bagaje invaluable que debe ser aprovechado para nutrir su formación creativa. A través de la amplia gama de cursos que ofrece el colegio, los niños encuentran un escenario propicio para expresar sus sentimientos, visiones y su propio mundo. El cultivo diario de su capacidad creativa va de la mano con el desarrollo de su percepción, capacidad de decisión y afectividad, aspectos esenciales para su crecimiento (p. 22).

b) La percepción en la creatividad de los estudiantes. Para La Torre (2006), “la percepción es el combustible que nutre de energía el motor de la imaginación, consiste en mirar donde otros no miran, donde otros ya miraron y ver lo que ellos no vieron.” (pp. 25-26) Se debe atender a ciertos elementos constructivos:

c) El clima y la creatividad. Rodríguez (2000, pp. 14-16) enfatiza diversos estimuladores para el desarrollo del pensamiento creativo tales como:

- Un clima adecuado: se desarrolla el pensamiento creativo (fluido, flexible, original) basado en motivaciones, intereses y varios rasgos de carácter.
- Un clima democrático: Se emerge los intereses y propicia la expresión y participación de todos.

- Un clima humanista: De mutua aceptación, de calor humano tal que todos se relacionen entre sí, y que se atrevan a ser ellos mismos.
- Un clima de acción: En el aula del maestro creativo hay mucho trabajo en grupo. Potencializar la creatividad debe estar inmerso en todos los campos de la actividad educativa. Esto se verá reforzado si se desarrolla en un clima laboral agradable, motivador, entusiasta. Si los estudiantes observan maestros con un rostro de pocos amigos, entonces ellos también saldrán contagiados de dicha actitud. Se tiene que forjar alegría, seguridad, motivación y entusiasmo que llevará a formar estudiantes capaces de desarrollar su imaginación.

d) La creatividad y la motivación en los niños. Es indispensable la existencia de estos dos tipos de motivaciones en el hombre para una efectiva productividad creativa. Es, por ello, que los docentes tienen que enseñar aplicando diferentes estilos de enseñanza lúdica para desarrollar cada día más la creatividad en ellos. Se tiene que empezar a construir aulas con estudiantes creativos que lleven a un cambio radical y positivo en el progreso de la humanidad.

2.2.11. Dimensiones de la creatividad

Entender la creatividad es un trabajo sumamente complicado para ello se tiene que conocer a profundidad lo que implica la creatividad sobre todo en la etapa infantil, ya que es en esta etapa donde los niños y niñas tienen un mente más abierta y curiosa por naturaleza lo cual los lleva a explorar nuevos mundos imaginativos. En ese sentido para comprender lo que implica la creatividad es necesario comprender las dimensiones de esta como tal, a continuación, aremos un estudio y análisis de estas en los siguientes puntos:

Según Guilford (1950) identifica cinco dimensiones de la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración y sensibilidad a los problemas.

Fluidez. Guilford (1986) establece que la fluidez es “la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea. Es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpen” (p. 204).

Flexibilidad. Guilford (1986) establece que la flexibilidad es “la aptitud del escolar de producir respuestas muy variadas pertenecientes a campos muy distintos” (p. 205).

Elaboración. Guilford (1986) establece que la elaboración es:

Una característica relevante de la creatividad y se puede notar por sus grandes huellas en todo desarrollo creativo. En el marco de la creatividad lúdica la elaboración conlleva realizaciones, que deben transformar los propósitos en resultados, de permitir el acceso de la imaginación al mundo de lo tangible. (p. 205).

Por su parte Sternberg (1988) divide la creatividad en tres dimensiones o subcomponentes como: habilidades intelectuales, habilidades de personalidad y habilidades de motivación.

2.3. Definición de términos básicos

Juego. Es la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Piaget, 1961, p. 60).

Juego libre. Es una actividad que no recaen bajo el control, planificación o influencia de un adulto, ya que no tiene un fin instrumental o una meta determinada, sino que es para apoyar el desarrollo y aprendizajes de los estudiantes. (Ministerio de Educación, 2009, p. 52).

Creatividad. Es un proceso mediante el cual una persona se percata de un problema, una dificultad, para lo cual no es capaz de encontrar solución conocida, entonces busca posibles soluciones (Crisólogo, 2011, p.83).

Fluidez. Son las capacidades para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea. Es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpen” (Guilford,1986, p. 204).

Elaboración. Es la característica relevante de la creatividad y se puede notar por sus grandes huellas en todo desarrollo creativo. En el marco de la creatividad lúdica la elaboración conlleva realizaciones, que deben transformar los propósitos en resultados, de permitir el acceso de la imaginación al mundo de lo tangible (Guilford, 1986, p. 205).

2.4. Hipótesis de la investigación

2.4.1. *Hipótesis general*

- El juego libre Influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil – Huanta, 2023.

2.4.2. Hipótesis específicas

- El juego libre influye significativamente en el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/MX-P González Vigil -Huanta, 2023
- El juego libre influye significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx. P González Vigil -Huanta, 2023
- El juego libre influye significativamente en el desarrollo de la elaboración en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023

2.5. Variables de investigación

2.5.1. Variable independiente: El juego libre

Definición conceptual

Malajovich (2008) sostuvo: el juego libre, lejos de ser una simple actividad recreativa, se convierte en una herramienta pedagógica invaluable que permite al docente: Fomentar el desarrollo de habilidades sociales: El juego libre brinda un entorno seguro y natural donde los niños pueden interactuar entre sí, aprender a resolver conflictos, colaborar y desarrollar empatía. Potenciar la creatividad y la imaginación: El juego libre permite a los niños explorar su mundo interior, desarrollar su imaginación y expresar su creatividad de manera libre y espontánea. Fortalecer la autoestima y la confianza en sí mismos: A través del juego, los niños experimentan el éxito y el fracaso, lo que les permite desarrollar su autoestima y confiar en sus propias capacidades. Preparar a los niños para la vida adulta: Las habilidades sociales, la creatividad, la confianza en sí mismos y otras competencias que se desarrollan a través del juego libre son esenciales para el éxito en la vida adulta.

Definición operacional

Tamayo y Tamayo (2012) al respecto manifiesta lo siguiente:

La operacionalización de variables nos permite convertir conceptos abstractos en indicadores medibles, facilitando la recolección de datos y el análisis de los mismos. De esta manera, la investigación se vuelve más rigurosa y sistemática, brindando resultados más sólidos y confiables (p.89).

Utilizare la estrategia educativa del uso del juego libre mediante las 15 sesiones de aprendizaje como estrategia metodológica

2.5.2. Variable dependiente: Desarrollo de la creatividad

Definición conceptual

Esquivias (2004) el término de la creatividad para psicólogo suizo Jean Piaget, se forja a través de un proceso constructivista, es decir, que es aprendido mediante la reinención de los conocimientos, la creatividad se va creando en el transcurso de la vida, donde el individuo crea sus propios conocimientos y a su vez crea nuevas cosas y nuevas formas de ver el mundo que les rodea.

Definición operacional

La variable de la creatividad será evaluada a través de lista de cotejo.

2.6. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN
VI: EL JUEGO LIBRE	<p>Malajovich (2008) sostuvo: el juego libre, lejos de ser una simple actividad recreativa, se convierte en una herramienta pedagógica invaluable que permite al docente: Fomentar el desarrollo de habilidades sociales: El juego libre brinda un entorno seguro y natural donde los niños pueden interactuar entre sí, aprender a resolver conflictos, colaborar y desarrollar empatía. Potenciar la creatividad y la imaginación: El juego libre permite a los niños explorar su mundo interior, desarrollar su imaginación y expresar su creatividad de manera libre y espontánea. Fortalecer la autoestima y la confianza en sí mismos: A través del juego, los niños experimentan el éxito y el fracaso, lo que les permite desarrollar su autoestima y confiar en sus propias capacidades. Preparar a los niños para la vida adulta: Las habilidades sociales, la creatividad, la confianza en sí mismos y otras competencias que se desarrollan a través del juego libre son esenciales para el éxito en la vida adulta.</p>	<p>Utilizare la estrategia educativa del uso del juego libre mediante las 15 sesiones de aprendizaje como estrategia metodológica</p>	Creativo	➤ Manifestación emocional.	<p>Nominal: Aplica/ no aplica</p>
			Motora	➤ Manipulación de objetos	
			Cognitivo	➤ Es una manera de aprender tocar o manipular diversos objetos lleva al niño	

VD: DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	<p>Esquivias (2004) el término de la creatividad para psicólogo suizo Jean Piaget, se forja a través de un proceso constructivista, es decir, que es aprendido mediante la reinvención de los conocimientos, la creatividad se va creando en el transcurso de la vida, donde el individuo crea sus propios conocimientos y a su vez crea nuevas cosas y nuevas formas de ver el mundo que les rodea.</p>	<p>La variable de la creatividad será evaluada a través de lista de cotejo.</p>	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El niño o niña genera ideas y soluciones de forma fluida, sin temor a equivocarse. ➤ El niño o niña es capaz de pensar en diferentes maneras de resolver un problema. ➤ El niño o niña es capaz de generar diferentes ideas para un mismo proyecto 	<p>Ordinal</p> <p>AD:(17-20) Logro destacado</p> <p>A: (13-16) Logro esperado</p> <p>B:(11-12) En proceso</p> <p>C: (00-10) En inicio</p>
			Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El niño o niña es capaz de adaptarse a nuevas situaciones y cambiar de opinión cuando es necesario. ➤ El niño o niña es capaz de ver el mundo desde diferentes perspectivas. ➤ El niño o niña es capaz de resolver problemas de manera creativa. 	
			Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El niño o niña detalla las ideas. ➤ El niño o niña es capaz de transformar los propósitos en realización. ➤ El niño o niña es capaz de valorar la creatividad de sí mismo y de los demás 	

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de estudio

La investigación es un proceso sistemático que tiene como incidencia la generación de conocimientos nuevos, por ende, dentro de este proceso es indispensable la elección del tipo de estudio, si bien es cierto existen diversos criterios para su elección debemos considerar principalmente tomando en cuenta la variable y el nivel de medición. Por ello este estudio principalmente es una investigación aplicada.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) sostienen que:

La investigación aplicada se utiliza cuando el investigador pretende establecer el posible efecto de una causa que se manipula (...) la variable independiente es la que se considera como supuesta causa en una relación entre variables, es la condición antecedente, y el efecto provocado por dicha causa se denomina variable dependiente. (p.130).

3.2. Método de estudio

El método de estudio es el uso de los diversos procedimientos estructurados que haremos uso dentro del proceso investigativo, para ello podemos mencionar a Balseiro et al. (2015) quienes asumen que dentro de los métodos de la ciencia “son procedimientos que se aplica al cielo entero de la investigación en el marco de cada problema de conocimiento” (p.59).

En suma, podemos decir que para llegar a una investigación se requiere proceder con una serie de pasos o procesos que permitan la indagación del conocimiento, además para ello se requieren de métodos y técnicas para lograrlo, para ello nos basamos en los siguientes métodos.

3.2.1. Método general

Podemos mencionar a Bernal (2006) quien manifiesta al respecto que: "Para el tratamiento del problema de la investigación se utilizará el método científico que se entiende como un conjunto de reglas y normas para el estudio o la solución de los problemas de investigación" (p.100).

Bajo esa referencia asumimos que cada procedimiento utilizado en la presente investigación tiene que tener un sustento teórico y práctico validado por la ciencia y que lo podremos experimentar bajo un contexto controlado buscando tener resultados satisfactorios.

3.2.2. Método específico

Para la presente investigación se utilizará el método inductivo - deductivo donde, Quispe (2012) manifiesta que:

La inducción se describe como un proceso que nos permite obtener conocimiento general a partir de casos particulares. En otras palabras, observamos y analizamos casos específicos y, a partir de ellos, formulamos hipótesis o generalizaciones que podrían explicar el comportamiento o las características de un fenómeno en general. (p.102).

Asimismo, Carrasco (2007) declara que:

El método inferencial como una herramienta fundamental en el proceso de análisis y síntesis de hechos y fenómenos que se investigan en el ámbito científico. Este método nos permite realizar tanto la inducción como la deducción, dos formas de razonamiento que son esenciales para avanzar en el conocimiento. Dicho de otro modo, nos lleva a obtener conocimiento general a partir de casos particulares (p.273).

En concordancia con estos autores podemos afirmar que el método deductivo es el conocimiento que parte de un general a un hecho particular, en cambio la inducción es aquel que parte de casos particulares para llegar a conclusiones generales.

3.3. Diseño de investigación

El diseño utilizado para la presente investigación es de corte pre experimental, que según Hernández, Fernández y Baptista (2014) argumentan que:

Las investigaciones preexperimentales se llaman así porque su grado de control es mismo. Consiste en aplicar una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior del estímulo. (p.136).

Ante ello, se utilizará el presente diseño se orienta al desarrollo de los objetivos de investigación propuestos, ya que, al tener una variable independiente como la leyenda autóctona, busca validar mejoras en el desarrollo de la identidad cultural, para lo cual se realizará 2 observaciones en la muestra seleccionada a nivel de pre test y post test. Este diseño se esquematiza de la siguiente manera:

GE: 0₁ X 0₂
--

Dónde:

GE : representa al grupo experimental

0₁ : simboliza el pre test

X : representa a la variable experimental

0₂ : simboliza el post test.

3.4. Población y muestra

Es la totalidad de elementos que componen la investigación, su delimitación se realiza en base a las características que el investigador valide (Arias et. al, 2023).

Por ello, la población de la investigación está conformada por 136 niños estudiantes matriculados en el presente año académico 2023.

La muestra es un subgrupo de la población, están definido en características propias (Arias et al., 2023).

Por ello, la muestra de estudio es aquel segmento de la población con rasgos similares al proceso de estudio, por ello la presente tabla muestra los siguientes valores de población y muestra.

Tabla 1.

Muestra de la investigación

Institución Educativa	Población	Muestra
Institución Educativa Gonzales Vigil	136	26

Fuente: Elaboración propia

3.5. Técnica de muestreo

La técnica de muestreo que se utilizará en esta investigación es no probabilístico intencional, dicho de otra manera, el investigador determina la muestra de manera intencional para la experimentación, al respecto; Hernández, Fernández y Baptista (2014) declaran lo siguiente:

La utilidad de las muestras no probabilísticas en el marco de la investigación cuantitativa, particularmente en aquellos diseños de estudio que no buscan una estricta representatividad de la población objetivo. En este tipo de muestreos, la selección de casos se realiza de forma cuidadosa y controlada, basándose en criterios específicos previamente definidos en el planteamiento del problema. (p.190).

En resumen, el muestreo no probabilístico ofrece una herramienta valiosa para la investigación, especialmente en estudios que buscan explorar en profundidad casos específicos o con características particulares.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos permiten el recojo de información de forma confiable y ello garantiza con certeza los resultados y el posterior análisis estadístico (Hernández & Duana, 2020).

Por consiguiente, la técnica que se utilizará en este estudio será la observación.

3.6.1. Técnicas

Observación. Quispe (2012) manifiesta que:

La observación es una herramienta fundamental para registrar de manera sistemática, válida y confiable el comportamiento o conducta manifiesta en diversos contextos. Su versatilidad la convierte en un instrumento de gran valor en la investigación educativa, permitiendo explorar una amplia gama de fenómenos relacionados con el aprendizaje, la enseñanza y la dinámica escolar (p.114).

En otras palabras, la observación nos permite capturar información sensorial sobre el mundo que nos rodea, procesarla e interpretarla a través de nuestros sentidos y nuestra mente. A partir de este proceso, podemos formular hipótesis, generar conocimiento y construir una imagen más clara de la realidad.

3.6.2. Instrumentos

Los instrumentos de recojo de datos son medios que utilizamos para poder recolectar información, esto lleva al proceso investigativo a acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento (Hernández y Mendoza, 2018).

Por ello, estos insumos deben de brindarnos la confiabilidad necesaria para luego de ser recolectados, realizar un análisis preciso de las variables de estudio.

Pre test. Soler (2008) asume que: “Es un instrumento de pre prueba que está conformado por un conjunto de procedimientos que permiten poner a prueba los conocimientos del estudiante, o el aprendizaje cognitivo y habilidades” (p. 189).

Y este se aplica en un primer momento para recoger datos iniciales acerca del grupo de estudio, que luego serán comparados sistemáticamente.

Post test. Van de Velde (2009) manifiesta al respecto: “Es un instrumento que está conformado por un conjunto de procedimientos que permiten evaluar al finalizar la aplicación del módulo”. (p. 85).

Después de realizar el recojo de esta información, se completa el proceso para realizar el análisis adecuado de nuestra muestra de estudio.

Material experimental. Podemos decir que es como un conjunto de instrumentos y técnicas cuidadosamente seleccionados y organizados para reunir información y datos relevantes sobre el tema que se investiga. Este arsenal de herramientas desempeña un papel crucial en el proceso de investigación científica, permitiendo al investigador explorar, analizar y comprender en profundidad el fenómeno o problema en cuestión.

Para el trabajo de investigación el material experimental está conformado por la fundamentación pedagógica, la orientación metodológica, objetivo general, contenido, actividades, evaluación, extensión y recursos.

3.7. Validez del instrumento

La recolección de datos se realizará de forma sistémica teniendo como base científica y operacional al cuadro de operacionalización a partir de la puesta en ejecución de los indicadores a partir del instrumento de recojo de datos seleccionado para la presente investigación, el cual será validado por una aprobación de juicio de expertos, que consolidaran la validez del insumo a partir de la experticia en el campo temático.

Por tanto, el juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se permite utilizar a profesionales expertos en la temática y que a través de un análisis adecuado puedan brindar información, evidencia, juicios y valoraciones, para ello cada juez puede tomar juicios de valor en referencia a la pertinencia de los ítems (Collet et al., 2018).

La validez de contenido desarrollada a partir de la opinión de tres jueces (profesionales del área) se dirige a obtener indicadores como: relevancia, adecuación, claridad del contenido y otros del cuestionario mediante la evaluación de jueces expertos.

El instrumento validado por juicio de expertos de la guía de observación sobre la variable aprendizaje de la expresión oral, donde se busca alcanzar un valor de 100% (equivale a 1,0 de validez perfecta); podemos inferir que dicho instrumento llega a un nivel de validez muy alta, respondiendo a los propósitos de la investigación.

3.8. Confiabilidad

La confiabilidad se puede definir como "el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes" (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2020, p. 240). En otras palabras, la confiabilidad es una medida de la estabilidad de los resultados de un estudio

3.9. Métodos de procesamiento de datos

En este estudio, emplearemos la estadística descriptiva simple para presentar los resultados de forma clara y concisa. Esta herramienta nos permite resumir los datos obtenidos a través de tablas y gráficos, facilitando su comprensión e interpretación. La estadística descriptiva nos brinda recomendaciones para organizar y sintetizar la información de manera efectiva, utilizando recursos visuales como cuadros, tablas, figuras o gráficos. (Rendón et. al, 2016).

Para el cual utilizaremos el procedimiento de Wilcoxon, pues de acuerdo al análisis de datos se logró determinar que esta prueba es la más adecuada para el presente trabajo, ya que, al ser una prueba paramétrica de comparación de dos muestras relacionadas, tiene la característica de trabajar a nivel nominal a través de la variable dependiente. Además, se podrá comparar dos mediciones de rangos (medianas) y determinar que la diferencia no se deba al azar (que la diferencia sea estadísticamente significativa).

3.10. Aspectos éticos

La credibilidad de este trabajo investigativo se basará en los aspectos éticos de su ejecución, tales como confiabilidad de la información normado bajo las normas internacionales de APA séptima edición. Asimismo, será fundamentado bajo los principios de la legalidad de la información para evitar todo tipo de plagios y copias. Además, toda la información brindada y analizada en este estudio serán además analizados por el aplicativo Túrnitin.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION DE LA INVESTIGACION

4.1. Presentación y descripción de los resultados

Los resultados obtenidos con el instrumento de la lista de cotejo en el pre test y pos test, corresponden a 26 estudiantes que equivale al 100% del grupo experimental que en este caso son los niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la Institución Educativa Gonzales Vigil. Estos datos se organizaron en tablas de frecuencia y fueron representado por gráficos estadísticos, cuyos resultados se interpretaron y analizaron con la finalidad de someter a la contrastación de los resultados mediante la prueba de normalidad y prueba de hipótesis respecto a la influencia de los juegos libres en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes o grupo experimental.

4.1.1. A nivel descriptiva

Los datos recolectados con el pre test y pos test, se organiza mediante la tabla de frecuencia y gráfico, para poder analizar e interpretar los resultados.

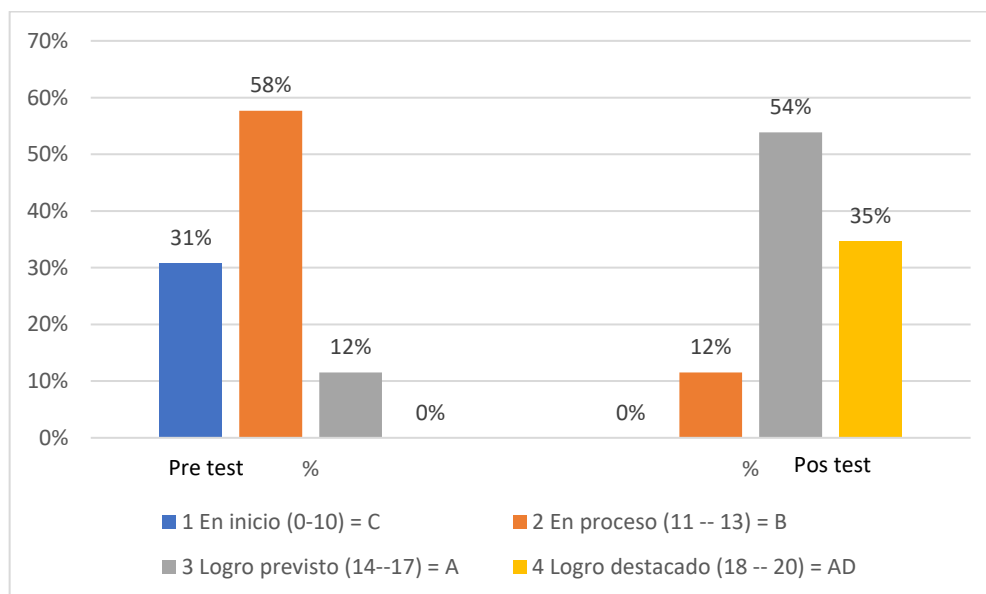
Tabla 2.

Resultado de contraste del desarrollo de la creatividad entre pre test y pos test

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	BAREMO	GRUPO EXPERIMENTAL			
		PRE TEST		POS TEST	
		n	%	n	%
1 En inicio (0-10) = C	9--15	8	31%	0	0%
2 En proceso (11 -- 13) = B	16--22	15	58%	3	12%
3 Logro previsto (14--17) = A	23--29	3	12%	14	54%
4 Logro destacado (18 -- 20) = AD	30--36	0	0%	9	35%
TOTAL		26	100%	26	100%

Figura 1.

Resultado de contraste del desarrollo de la creatividad



Nota. Data de gráfico de pre test y pos test.

Análisis e interpretación. Según la tabla 2 y figura 1, se observa los resultados del pre y pos test del desarrollo de la creatividad través de estrategias juegos libres en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Gonzales Vigil. Donde el 31% de escolares antes de la intervención del plan de aplicación tenían una creatividad en el nivel de inicio; así mismo, el 58% de escolares se encontraban proceso de desarrollar la creatividad y un 12 % de niños y niñas se encontraban en el nivel de logro previsto; luego de haber realizado el tratamiento con la estrategia de juegos libres, se observa que el 54% de los escolares alcanzan una creatividad en logro previsto; así mismo, se destaca, que un 35% de escolares alcanzan un logro destacado en el nivel de la creatividad. Por tanto, se evidencia que la mayoría de los estudiantes pasaron con las estrategias de juegos libres de inicio y proceso a una creatividad de logro previsto y destacado.

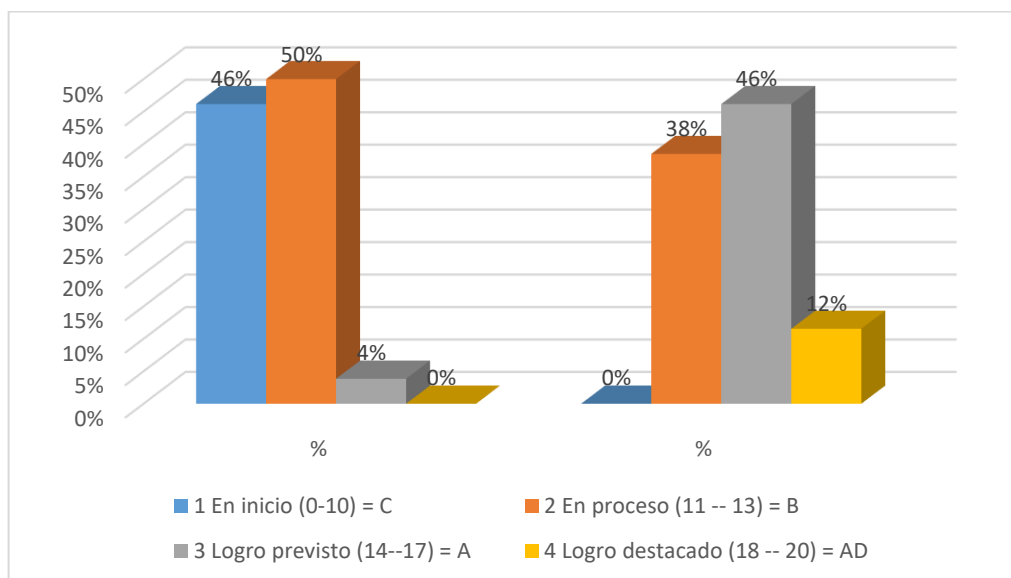
Tabla 3.

Resultado de contraste del nivel fluides entre pre test y pos test

NIVEL FLUIDEZ	BAREMO	GRUPO EXPERIMENTAL			
		PRE TEST		POS TEST	
		n	%	n	%
1 En inicio (0-10) = C	3--5	12	46%	1	0%
2 En proceso (11 -- 13) = B	6 -- 8	13	50%	10	38%
3 Logro previsto (14--17) = A	9 --11	1	4%	12	46%
4 Logro destacado (18 -- 20) = AD	12-- 14	0	0%	3	12%
TOTAL		26	100%	26	96%

Figura 2.

Resultado de contraste del nivel fluidez

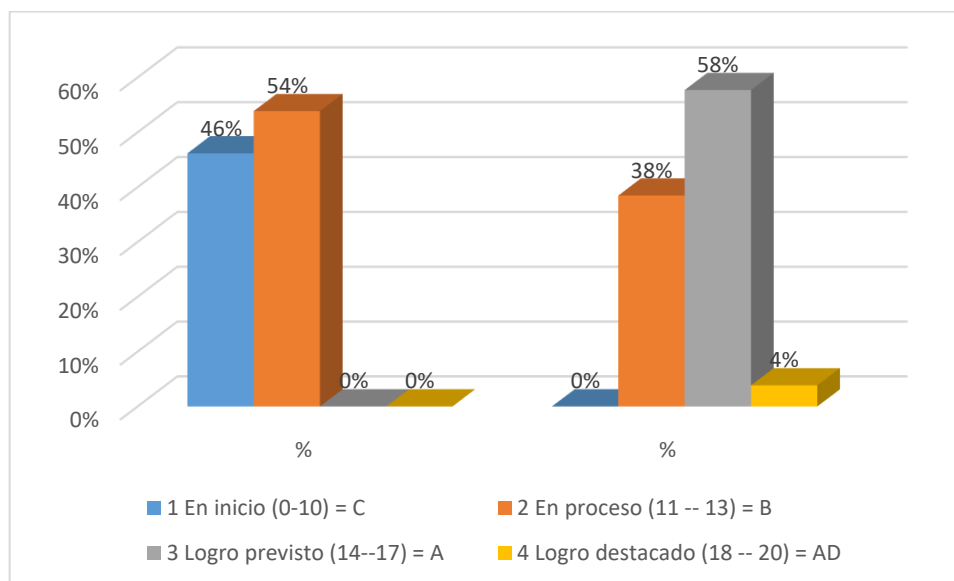


Análisis e interpretación. Según la tabla 3 y figura 2, se observa los resultados del pre y pos test del nivel de fluidez a través de la estrategia juegos libres en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Gonzales Vigil. Donde el 46% de escolares antes de la intervención del plan de aplicación tenían una fluidez en el nivel de inicio; así mismo, el 50% de escolares se encontraban en proceso en el nivel de la fluidez y un 4% de niños y niñas se encontraban en el nivel de logro previsto; luego de haber realizado el tratamiento con la estrategia de juegos libres, se observa que el 54% de los escolares alcanzan una creatividad en proceso; así mismo, se destaca, que un 46% de escolares alcanzan un logro en previsto en el nivel de la creatividad y un 12% de niños y niñas alcanzaron un nivel de logro destacado. Por ello, se firma que la mayoría de los estudiantes pasaron con las estrategias de juegos libres de inicio y proceso a proceso, de logro previsto y destacado.

Tabla 4.

Resultado de contraste del nivel flexibilidad entre pre test y pos test

NIVEL FLEXIBILIDAD	BAREMO	GRUPO EXPERIMENTAL			
		PRE TEST		POS TEST	
		n	%	n	%
1 En inicio (0-10) = C	3--5	12	46%	0	0%
2 En proceso (11 -- 13) = B	6 -- 8	14	54%	10	38%
3 Logro previsto (14--17) = A	9 --11	0	0%	15	58%
4 Logro destacado (18 -- 20) = AD	12-- 14	0	0%	1	4%
TOTAL		26	100%	26	100%

Figura 3.*Resultado de contraste de nivel flexibilidad*

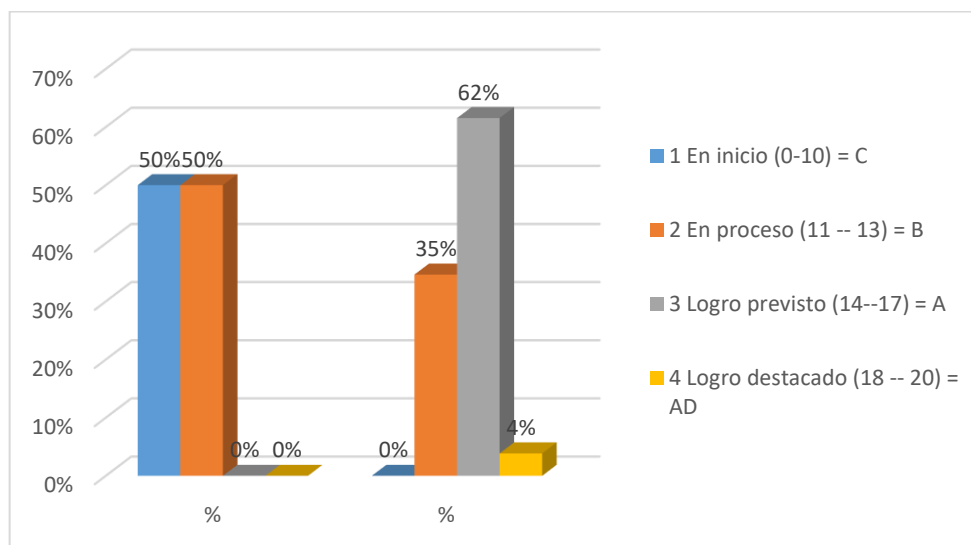
Análisis e interpretación. Según la tabla 4 y figura 3, se observa los resultados del pre y pos test del nivel de flexibilidad a través de la estrategia juegos libres en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Gonzales Vigil. Donde el 46% de escolares antes de la intervención del plan de aplicación tenían una flexibilidad en el nivel de inicio; así mismo, el 54% de escolares se encontraban en proceso en el nivel de la flexibilidad; luego de haber realizado el tratamiento con la estrategia de juegos libres, se observa que el 38% de los escolares alcanzan una flexibilidad en proceso; así mismo, se destaca, que un 58% de escolares alcanzan un logro en previsto en el nivel de la flexibilidad y un 4 % de niños y niñas alcanzaron un nivel de logro destacado. Por ello, se firma que la mayoría de los estudiantes pasaron con las estrategias de juegos libres de inicio y proceso a logro previsto y destacado y una minoría en proceso.

Tabla 5.*Resultado de contraste del nivel apertura entre pre test y pos test*

NIVEL APERTURA	BAREMO	GRUPO EXPERIMENTAL			
		PRE TEST		POS TEST	
		n	%	n	%
1 En inicio (0-10) = C	3--5	13	50%	0	0%
2 En proceso (11 -- 13) = B	6 -- 8	13	50%	9	35%
3 Logro previsto (14--17) = A	9 --11	0	0%	16	62%
4 Logro destacado (18 -- 20) = AD	12-- 14	0	0%	1	4%
TOTAL		26	100%	26	100%

Figura 4.

Resultado de contraste del nivel apertura



Análisis e interpretación. Según la tabla 5 y figura 4, se observa los resultados del pre y pos test del nivel de apertura a través de la estrategia juegos libres en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Gonzales Vigil. Donde el 50% de escolares antes de la intervención del plan de aplicación tenían una apertura en el nivel de inicio; así mismo, el 50% de escolares se encontraban en proceso en dicha dimensión; luego de haber realizado el tratamiento con la estrategia de juegos libres, se observa que el 35% de los escolares alcanzan una apertura en proceso; así mismo, se destaca, que un 62% de escolares alcanzan un nivel en logro en previsto y un 4 % de estudiantes alcanzaron un nivel de logro destacado. En consecuencia, podemos afirmar según los resultados que la mayoría de los estudiantes pasaron con las estrategias de juegos libres de inicio y proceso a logro previsto y destacado en el nivel de apertura.

4.1.2. A nivel inferencial de normalidad

Para esta prueba de normalidad se ha elegido la prueba de Shapiro, wilk porque nuestra muestra es menor a 50 estudiantes: “Para establecer cálculos de normalidad en datos menores a 50 unidades es conveniente el uso de estadísticos de Shapiro Wilk” (Sanchez, 2019, p. 242). En ese sentido los resultados se detallan a continuación:

- Tamaño de muestra $N \leq 50$ se aplica el estadístico Shapiro-Wik
- Tamaño de muestra $N > 50$ se aplica el estadístico Kolmogorov-Smirnova

El tamaño de la población es de $N = 26$ estudiantes de 3 años que equivale al 100% de la Institución Educativa Inicial Gonzales Vigil.

Establecer nivel de significancia

Valor de Significancia (Alfa) $p = 0,05 = 5\%$, nivel de aceptación: 95%

Regla de decisión

Sig. $E < \text{Sig. P. (0.05)}$ Entonces se rechaza H_0

Sig. $E > \text{Sig. P. (0.05)}$ Entonces se rechaza H_a

Tabla 6.

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad		
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	,938	26	,126
POSTEST	,952	26	,262

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación. Al analizar la tabla número 5, se determinó utilizar el Shapiro-Wilk, ya que la muestra de estudio es de 2 estudiantes que equivale al 100% de la Institución Educativa Inicial N°302/Mx - P González Vigil. Por otro lado, la prueba de pre test y post test tienen una significancia menor, es decir ($0.000 < 0.05$) entonces se puede decir que mediante la regla de decisión se rechaza la H_0 y por consiguiente se acepta la H_a , entonces deducimos que el trabajo de investigación no tiene una distribución normal.

Prueba de hipótesis. Hernández Sampieri et al. (2020) definen la prueba de hipótesis como "un procedimiento formal para evaluar la probabilidad de que los datos observados sean compatibles con una hipótesis nula" (p. 240) en suma la prueba de hipótesis opuestas sobre una población.

Prueba de hipótesis general

- **Sistema de hipótesis**

H_0 = La aplicación del juego libre no Influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°302/Mx-P González Vigil – Huanta, 2023.

H_a = La aplicación del juego libre Influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°302/Mx-P González Vigil – Huanta, 2023.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionados

Tabla 7.

Resultado de contraste del desarrollo de la creatividad pre test y pos test

Estadísticos de prueba^a

Z	-4,375 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Análisis e interpretación. El resultado del grupo experimental en la tabla 8, se pude evidenciar los resultados del estadístico Wilcoxon (Z) igual a -4, 375 y a ello se le suma el nivel crítico bilateral (Sig. Asintot Bilateral). En ese sentido se tiene un valor de 0,000 siendo este inferior a 0,05 lo que indica que hay una diferencia entre la pre test y el post test que es estadísticamente significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023. (hipótesis específica 01)

Prueba de primera hipótesis específica

- **Sistema de hipótesis**

H_0 = La aplicación del juego libre no influye significativamente en el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023.

H_a = La aplicación del juego libre influye significativamente en el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionados

Tabla 8.

Resultado de contraste de la dimensión fluidez entre pre test y pos test

Estadísticos de prueba^a

Z	-4,115 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Análisis e interpretación. El resultado del grupo experimental en la tabla 9, se pude evidenciar los resultados del estadístico Wilcoxon (Z) igual a -4,115 y a ello se le suma el nivel crítico bilateral (Sig. Asintot Bilateral). En ese sentido se tiene un valor de 0,000 siendo este inferior a 0,05 lo que indica que hay una diferencia entre la pre test y el post test que es estadísticamente significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023. (hipótesis específica 01)

Prueba de hipótesis específica 2

- **Sistema de hipótesis**

H_0 = La aplicación del juego libre no influye significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023.

H_a = La aplicación del juego libre influye significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionados

Tabla 9.

Resultado de contraste de la dimensión flexibilidad entre pre test y pos test

Estadísticos de prueba^a

Z	-4,293 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Análisis e interpretación. El resultado del grupo experimental en la tabla 10, se pudo evidenciar los resultados del estadístico Wilcoxon (Z) igual a -4,293 y a ello se le suma el nivel crítico bilateral (Sig. Asintot Bilateral). En ese sentido se tiene un valor de 0,000 siendo este inferior a 0,05 lo que indica que hay una diferencia entre la pre test y el post test que es estadísticamente significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023. (hipótesis específica 02)

Prueba de hipótesis específica 3

- **Sistema de hipótesis**

H_o = La aplicación del juego libre no influye significativamente en el desarrollo de la apertura en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023.

H_a = La aplicación del juego libre influye significativamente en el desarrollo de la apertura en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionados

Tabla 10.

Resultado de contraste de la dimensión apertura entre pre test y pos test

Estadísticos de prueba^a

Z	-4,305 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Análisis e interpretación. El resultado del grupo experimental en la tabla 11, se puede evidenciar los resultados del estadístico Wilcoxon (Z) igual a -4,305 y a ello se le suma el nivel crítico bilateral (Sig. Asintot Bilateral). En ese sentido se tiene un valor de 0,000 siendo este inferior a 0,05 lo que indica que hay una diferencia entre la pre test y el post test que es estadísticamente significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la apertura en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023. (hipótesis específica 03)

4.2. Discusión de resultados

De acuerdo con los resultados del objetivo general y la prueba de hipótesis analizada se plantea, que el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023, ya que se pudo evidenciar que los resultados del estadístico Wilcoxon (Z) es igual a -4, 375 y a ello se le suma el nivel crítico bilateral (Sig. Asintot Bilateral). En ese sentido se tiene un valor de 0,000 siendo este inferior a 0,05 lo que indica que hay una diferencia entre el pre test y el post test que es estadísticamente significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la

hipótesis alterna, es decir el juego libre influye en el desarrollo de la creatividad en los 26 estudiantes. Este resultado guarda cierta similitud con el estudio de Camacho (2023) “Juegos libres para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años en la institución educativa “ciudadela del maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes - 2021” donde el objetivo fue determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años. En una muestra de 20 niños de 5 años, donde se obtuvo del 100% de los 20 prescolares de 5 años Institución Educativa “Ciudadela del Maestro”, San Juan de la Virgen, el porcentaje en nivel Inicio disminuyó de 70% a 0%, el nivel Proceso, disminuyó de 30% a 20% y el nivel Logrado aumentó del 0% al 80%. Se concluye que se obtuvieron diferencias significativas debido a la estrategia docente basada en el juego libre para el desarrollo de la creatividad. Se puede concluir que el juego libre como estrategia favoreció significativamente mejorando el nivel de creatividad los niños, de 5 años. Tanto los resultados de este estudio como las de otros investigadores evidencia que sin duda la aplicación de los juegos libres durante el aprendizaje de los niños mejora la creatividad, por lo tanto, se debe tomar en cuenta durante el proceso de enseñanza y aprendizaje la aplicación de dicha estrategia.

De acuerdo con el objetivo específico 1 y el análisis de la primera hipótesis específica se plantea que, el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023. (hipótesis específica 01), ya que los resultados obtenidos con el estadístico Wilcoxon la (Z) es igual a -4,115 y a ello se le suma el nivel crítico bilateral (Sig. Asintot Bilateral). En ese sentido se tiene un valor de 0,000 siendo este inferior a 0,05 lo que indica que hay una diferencia entre la pre test y el post test que es estadísticamente significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la fluidez, este estudio tiene resultados similares al de Anastacio (2020) en los estudios realizados de: “El juego libre como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de 03 años de la Institución Educativa Particular Jesús mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande, Catacaos – 2018” cuyo objetivo fue determinar la influencia de los juegos libres en la creatividad de los niños y niñas del nivel inicial, este estudio se realizó en una muestra de 20 estudiantes en cuyos resultados antes y después de aplicar la propuesta de intervención, la capacidad de creatividad respecto al nivel Logrado se incrementó significativamente de cero al 65%, el nivel Proceso se mantuvo

en un 6% y el nivel Inicio se redujo del 70% al 5%. En consecuencia, se pudo concluir que la estrategia docente, ejecutada es un elemento muy cercano a la realidad del estudiante de 3 años como es el juego libre, lo que posibilitó que los niños desarrollarán las dimensiones de originalidad, fluidez y flexibilidad y con ello mejorarán su capacidad de creatividad.

Tanto como el resultado de este estudio como la del autor mencionado evidencian que el uso del juego libre influye en la mejora de la dimensión Fluidez para que los niños y niñas sean más creativos, por ende, durante el proceso de aprendizaje será necesario la aplicación de los juegos libres para mejora el aprendizaje.

De acuerdo con el objetivo específico 2 y el análisis de la prueba de hipótesis específica 2 se plantea que, la aplicación del juego libre influye significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023, ya que los resultados del estadístico Wilcoxon (Z) es igual a -4,293 y a ello se le suma el nivel crítico bilateral (Sig. Asintot Bilateral). En ese sentido se tiene un valor de 0,000 siendo este inferior a 0,05 lo que indica que hay una diferencia entre el pre test y el post test que es estadísticamente significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto quiere decir que si hay una influencia significativa en la segunda dimensión que en este caso es la flexibilidad. Estos resultados son comparables al de Ventura (2021) en su tesis titulado “Juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020” cuyo estudio tuvo como objetivo general: Analizar la influencia del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años, este estudio se realizó en una muestra de 22 niños y niñas del aula de 5 años. Donde los resultados muestran que el pre test el 45% estuvieron en el nivel inicio y en el post test el 68% nivel logo. En el resultado inferencia con el estadístico T-Student se obtuvo el p valor 0.000 con el coeficiente de correlación 0.690. Por lo tanto, se concluye que: Existe influencia significativa del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años.

Tanto los resultados de esta segunda dimensión y los estudios realizados por el autor citado demuestran que el juego libre es preponderante para desarrollar la flexibilidad y como tal la creatividad en los niños y niñas del nivel inicial.

De acuerdo con el objetivo específico 3 y el análisis de la prueba de hipótesis específica 3 se plantea que, el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la apertura en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023 ya que se puede evidenciar los resultados del estadístico Wilcoxon (Z) es igual a -4,305 y a ello se le suma el nivel crítico bilateral (Sig. Asintot Bilateral). En ese sentido se tiene un valor de 0,000 siendo este inferior a 0,05 lo que indica que hay una diferencia entre la pre test y el post test que es estadísticamente significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir la estrategia aplicada del juego libre influye en la dimensión apertura y este resultado tiene una similitud a al estudio de Huanaco,(2017) en su tesis titulado “ Desarrollo de la creatividad en el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 39013/Mx-p “ Clara Castillo de Gayosso “ donde el objetivo fue determinar la relación existente entre el desarrollo de la creatividad con el aprendizaje significativo, este estudio estuvo conformado por una muestra de 18 niños y niñas de 5 años, los resultados indican que existe una relación significativa entre la creatividad y la apertura de los niños y niñas. Ya que el p-valor (0.036) es <0.05 lo que indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por tanto, con un grado de significancia del 5 % y un nivel de confianza del 95 %, existe relación significativa dicho de otro modo la creatividad influye en la apertura o el aprendizaje significativo.

Por tanto, los resultados de este estudio en esta dimensión y los resultados de los antecedentes analizados tienen similitudes por ello podemos afirmar que el juego libre influye significativamente en la apertura o la disposición de aprendizaje de los niños y niñas es por eso que es necesario aplicar dichas estrategias para lograr la creatividad en los niños y niñas del nivel inicial.

CONCLUSIONES

1. Según a los datos obtenidos en la presente investigación se llegó a la conclusión que efectivamente el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023, ya que se pudo evidenciar que los resultados del estadístico Wilcoxon (Z) es igual a -4,375 y a ello se le suma el nivel crítico bilateral (Sig. Asintot Bilateral). En ese sentido se tiene un valor de 0,000 siendo este inferior a 0,05 lo que indica que hay una diferencia entre el pre test y el post test que es estadísticamente significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir el juego libre influye en el desarrollo de la creatividad en los 26 estudiantes.
2. Según a los datos obtenidos en la presente investigación se llegó a la conclusión que efectivamente el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023. (hipótesis específica 01), ya que los resultados obtenidos con el estadístico Wilcoxon la (Z) es igual a -4,115 y a ello se le suma el nivel crítico bilateral (Sig. Asintot Bilateral). En ese sentido se tiene un valor de 0,000 siendo este inferior a 0,05 lo que indica que hay una diferencia entre el pre test y el post test que es estadísticamente significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la dimensión fluides.
3. Según a los datos obtenidos en la presente investigación se llegó a la conclusión que efectivamente el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023, ya que los resultados del estadístico Wilcoxon (Z) es igual a -4,293 y a ello se le suma el

nivel crítico bilateral (Sig. Asintot Bilateral). En ese sentido se tiene un valor de 0,000 siendo este inferior a 0,05 lo que indica que hay una diferencia entre el pre test y el post test que es estadísticamente significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto quiere decir que si hay una influencia significativa en la segunda dimensión que en este caso es la flexibilidad.

4. Según a los datos obtenidos en la presente investigación se llegó a la conclusión que efectivamente el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la apertura en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil -Huanta, 2023 ya que se pudo evidenciar los resultados del estadístico Wilcoxon (Z) es igual a -4,305 y a ello se le suma el nivel crítico bilateral (Sig. Asintot Bilateral). En ese sentido se tiene un valor de 0,000 siendo este inferior a 0,05 lo que indica que hay una diferencia entre el pre test y el post test que es estadísticamente significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir la estrategia aplicada del juego libre influye en la dimensión apertura.

RECOMENDACIONES

1. Es preciso que bajo los resultados obtenidos en este estudio se haga un hincapié en el manejo de los juegos libres, para ello se debe priorizar o disponer el uso de un aula de juegos libres, para que los estudiantes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “JSACO” manipulen y creen estrategias para el desarrollo de la creatividad a través estos juegos.
2. El resultado de un aprendizaje significativo debe partir a través de la interacción entre docentes y los propios estudiantes y esto es impulsado en los juegos libres empleados en las aulas de las instituciones educativas del nivel inicial, por ello es recomendable que no se tome a la ligera estas estrategias, sino que se considere como una forma de lograr mejores resultados en la corporeidad y como tal en la creatividad de los estudiantes.
3. la flexibilidad como parte de la creatividad de los niños y niñas del nivel inicial requieren que se tome como una forma de su formación en los estudiantes por lo tanto los padres y los docentes deben formar parte de esta travesía apoyando a superar sus temores y dificultades mediante los juegos libres, dicho de otro modo, jugando con los niños y niñas, para que mediante estos puedan ser los niños más creativos.
4. la tecnología y los avances científicos están opacando la creatividad de los niños y niñas, por lo tanto, toda la sociedad debe ser parte del cambio creando oportunidades para la diversión esto a la vez ayudara a los niños y niñas ser más creativos en todos los aspectos, por ello se recomienda que tanto los padres, docente y sociedad en general, asimismo las políticas gubernamentales se enfoquen en crear juegos libres para que nuestra sociedad se impulse al desarrollo y a los valores humanos.

REFERENCIAS

- Anastacio, M. (2020). El juego libre como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de 03 años de la institución educativa particular Jesús Mi Buen Pastor de Villa Pedregal Grande, Catacaos – 2018 [Universidad Los Ángeles de Chimbote, de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Piura -Perú] <https://hdl.handle.net/20.500.13032/17587>
- Bergen, D. (2012). El papel del juego de simulación en el desarrollo cognitivo de los niños. *Revista de Educación de la Primera Infancia*, 40(2)
- Camacho, L. (2023). Juegos libres para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años en la institución educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de La Virgen, Tumbes - 2021[facultad de educación y humanidades escuela profesional de educación, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote] <https://hdl.handle.net/20.500.13032/33415>
- Corbetta, D., & Paolucci, P. (2009). *Desarrollo motor en la primera infancia: Experiencias de movimiento para niños pequeños*. Londres: Routledge.
- Gardner, H. (1993). *Marcos mentales: La teoría de las inteligencias múltiples*. Nueva York: Basic Books.
- Gervilla, Á. (1986). *La creatividad en el aula*. Málaga: Editorial Innovare
- Guerra, G. et al. (2022) Ejercicio físico y obesidad. vol. 19, núm. 2, 2022 <http://portal.amelica.org/ameli/journal/429/4292987034/>
- Guilford, J. P. (1950). Creatividad. *Psicólogo Americano*, 5(9), 444-454.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2020). *Metodología de la investigación*. (7a. ed.). McGraw-Hill Education
- Hohmann, M., & Weikart, D. P. (1995). *Jugar para aprender: Cómo los padres y maestros pueden usar el juego para promover el desarrollo de los niños*. Washington, DC: Asociación Nacional para la Educación de Niños Pequeños.
- Isenberg, J. P., & Jalongo, M. R. (2016). *Juego creativo y aprendizaje en la educación infantil*. Nueva York: Routledge.
- Mancipe Navarrete, JA, García Villamil, SS, Correa Bautista, JE, Meneses-Echávez, JF, González-Jiménez, E., & Schmidt-RioValle, J. (2015). Efectividad de las

intervenciones educativas realizadas en América Latina para la prevención del sobrepeso y obesidad infantil en niños escolares de 6 a 17 años: una revisión sistemática. *Nutrición Hospitalaria*, 31 (1), 102-114.

Ministerio de Educación (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Primera edición. Editorial Corporación Gráfica Navarrete S.A
<https://hdl.handle.net/20.500.12799/4904>

Minsa (2023) Minsa: nutricionistas advierten que 7 de cada 10 peruanos sufre de exceso de peso. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/720469-minsa-nutricionistas-advierten-que-7-de-cada-10-peruanos-sufre-de-exceso-de-peso>.

Montessori, M. (1914). *El método Montessori*. Nueva York: Frederick A. Stokes Company.

Organización Mundial de la Salud. (2020). Declaración sobre la cuarta reunión del Comité de Emergencia del Reglamento Sanitario Internacional (2005) sobre el brote de la enfermedad por el coronavirus de 2019 (COVID-19). OMS. <https://www.who.int/es/news-room/statements>.

Pérez, A. (2022). Los juegos cognitivos: una herramienta para el desarrollo mental. *Revista de Psicología*, 25(2), 123-145.

Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. <https://books.google.com.pe/books?id=iulOSwAACAAJ&dq=piaget+1956+el+juego+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjbj1et1bn8AhX8rpUCHdoYCfoQ6AF6BAgCEAI>

Rivera, C. M. (2019). *El juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la Institución educativa 115-22 Santísima Virgen de Lourdes San Juan de Lurigancho 2018*. ESCUELA DE POSGRADO cesar vallejo lima-peru.

Rojas Soriano, R. (2013). *Investigación social: Métodos y técnicas* (2ª ed.). México: Pearson

Smith, B. (1997). *La ambigüedad del juego*. Editorial de la Universidad de Harvard

Smith, J. (2020). El papel de los juegos simbólicos en el desarrollo infantil. **Revista de Psicología Infantil**, 15(2), 123-145. doi:10.1234/rpi.2020.1234567


Sternberg, R. J. (2006). *Creatividad: Una introducción*. Nueva York: Routledge.

- Ventura, I. (2021). Juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la institución educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020 [facultad de educación y humanidades escuela profesional de educación, Universidad Católica Los Angeles Chimbote] <https://hdl.handle.net/20.500.13032/22272>.
- Vygotsky, L. S. (1978). La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial de la Universidad de Harvard.

ANEXOS

Anexo 1. RD de aprobación del proyecto de investigación

“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”




**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
RM.N° 267-2020-MINEDU**

**APROBACIÓN DE PROYECTOS DE
INVESTIGACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS
DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE X CICLO SECCIÓN B**

R.D. No. 241 -2023- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

**Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)**



HUANTA - 2023



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Resolución Directoral N° 241-2023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 18 de setiembre del 2023

Visto, el Informe N° 039-2023-DI-EESPP"JSCO"-HTA con Expediente N° TM20232144-F de fecha 18/09/2023, presentado por el Lic. Máximo Contreras Cconovilca, Formador del curso de Investigación y los proyectos adjuntos;



CONSIDERANDO:

Que, de conformidad al D.S. N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera pública de sus docentes; señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes de los Programas de Estudios y Carreras Profesionales en este centro superior de Formación Inicial Docente realicen Investigación Educativa conducente a su titulación y cumplir con el objetivo fundamental de la formación profesional en educación, fortaleciendo su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar los Proyectos de Investigación Educativa, presentados por las estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe X ciclo sección B, para garantizar su titulación y acreditación como profesionales de la educación;

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Formador de Investigación Lic. Máximo Contreras Cconovilca en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle", por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. - **APROBAR**, los *Proyectos de Investigación Educativa*, de acuerdo al siguiente detalle:

N°	RESPONSABLE	TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
01	APESTEGUI MENDEZ, Mary Rossy	LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

02	ARANCIABIA CORONADO, Estefany	USO DE LAS CANCIONES INFANTILES EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
03	CANCHARI GUZMAN, Luz Clara.	INFLUENCIA DE LOS CUENTOS TRADICIONALES EN LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-13/Mx-P CARMEN SOTO FLORES DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
04	CASTILLO SIERRALTA, Ruth Leidy	CANCIONES INFANTILES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
05	CRESPO AGUILAR, Karen Jhaela	USO DE CANCIONES INFANTILES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN EL INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
06	CRUZ QUISPE, Maritza	CUENTOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-19/M-U DE QUINRAPA - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
07	CURO HINOSTROZA, Brenda Karen	CUENTOS INFANTILES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-24/Mx-U DE CASTRO PAMPA – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
08	LOPEZ RIVEROS, Tania	TEATRO DE TITERES EN EL FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES MORALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 38256/Mx-P MARÍA URRIBARRI GOMEZ DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
09	LAPA VARGAS, Kris Kelly Xiomara	CANCIONES INFANTILES EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
10	MAYTA PARIONA, Yenifer Karen.	INFLUENCIA DE CUENTOS INFANTILES EN QUECHUA Y CASTELLANO EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-13/Mx-P CARMEN SOTO FLORES DE UYUVIRCA – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
11	MENDEZ CCOCHACHI, Betty Nora	EL CUENTO Y SU INFLUENCIA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL JOEL DURAND SOBREVILLA DE SANTILLANA – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU



12	PACHECO SÁNCHEZ, Yeraldin	LAS CANCIONES INFANTILES EN QUECHUA Y SU INFLUENCIA EN LA COMPRESIÓN DE LECTURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 300/Mx-P LOS NIÑOS DE FÁTINA DE LURICOCHA – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
13	PAREDES HUANACO, Milagros Esther	TEATRO DE TÍTERES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-97/Mx-U DE HATUN HUASI – LURICOCHA - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
14	RAMOS MENDEZ, Joselyn Mery	EL JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
15	RAMIREZ SILVERA, Melisa	USO DE CANCIONES INFANTILES EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
16	RIMACHE HUACHACA, Ruth Alina	LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 300/Mx-P LOS NIÑOS DE FÁTINA DE LURICOCHA – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
17	ROJAS TORRES, Esthefany Marige	CANCIONES INFANTILES PARA FORTALECER LA EXPRESIÓN ORAL DEL QUECHUA COMO SEGUNDA LENGUA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
18	SANCHEZ CABRERA, Rocío	EL USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS CONCRETOS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN QUECHUA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
19	SOSA SOLIER, Yadisa Denis.	CANCIONES INFANTILES PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
20	TINCOPA ROMANÍ, Rocío Soledad	EL TALLER DE CANCIONES INFANTILES EN QUECHUA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 38263/Mx-P NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DE SOCCOSCOCHA - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
21	VARGAS PARIONA, Nelly	CUENTOS MOTORES PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
22	VICAÑA LAZARES, Mieyquelin	INFLUENCIA DE LOS TALLERES GRÁFICO PLÁSTICO EN EL DESARROLLO DE LA GRAFOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-E-D
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

		DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
23	VILCATOMA LAPA, Jhonita	LOS TRABALENGUAS EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 300/Mx-P LOS NIÑOS DE FÁTIMA DE LURICOCHA - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
24	ZAMBRANO CUSICHE, Liliam Shantal	JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INTERACCIÓN SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 300/Mx-P LOS NIÑOS DE FÁTIMA DE LURICOCHA – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca

SEGUNDO. - AUTORIZAR Y ADMITIR, a partir de la fecha de expedición de la presente resolución la ejecución del Proyecto de Investigación Educativa; bajo la orientación del Formador del curso como Asesor, utilizando los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos de investigación apropiados y en concordancia con los documentos normativos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a las interesadas, asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 HUANTA
 DIRECCIÓN GENERAL
 Dr. Walter Mariano Arce Villar
 DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:
 Interesados (as)
 Archivo
 WMAV/D.G.(e)
 prd/sec.

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta
 Telefax (066) 321070
 www.eespjpsco.edu.pe
 comunicaciones@iesppjpsco.edu.pe

Anexo 2. RD de expedito de tesis

“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”




**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
RM.N° 267-2020-MINEDU**

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE
EXPEDITO DE TESIS**

R.D. No. 0608 -2024- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)
OFICIO No 0017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-PER



HUANTA - 2024



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 0608-2024 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 18 de junio del 2024

Visto, los documentos adjuntos;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad al D.S. N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados; señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes de los Programas de Estudios en este centro superior de Formación Inicial Docente realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciado (a) y cumplir con el objetivo fundamental de la formación profesional en educación, fortaleciendo su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que, es necesario aprobar en calidad de expedito las Tesis de Investigación Educativa, presentados por las estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe para garantizar su titulación y acreditación como profesionales de la educación y puedan asumir ese rol en concordancia con las normas del sector.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente en concordancia al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y facultado por el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-PER, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO las TESIS DE INVESTIGACIÓN siguientes:

N°	INVESTIGADOR(A)	TESIS	PROGRAMA ESTUDIOS
01	RAMOS MENDEZ, Jhoselyn Mery	EL JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe



SEGUNDO. - AUTORIZAR, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación de la Tesis cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los interesados, asimismo, publicar en la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 HUANTA
 DIRECCIÓN GENERAL
Dr. Walter Mariano Arce Villar
 DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

- Interesados (as)
- Archivo
- WMAV/D.G.(e)
- prd/sec.

<p>Edición</p> <p>Revisión</p> <p>Revisión</p> <p>Revisión</p>	<p>Edición</p> <p>Revisión</p> <p>Revisión</p> <p>Revisión</p>	<p>Edición</p> <p>Revisión</p> <p>Revisión</p> <p>Revisión</p>
--	--	--

Anexo 3. RD de fecha de sustentación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 “JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Resolución Directoral No. 0824-2024-EESP.Púb.”JSCO”/DG.-HTA

Huanta, 29 de agosto de 2024

Visto, el Expediente **TM20243656-F** de fecha **23 de agosto del 2024** y la **Resolución Directoral de Expedito No 608-2024-EESP Pub.”JSCO”/D.G.-HTA** de fecha **18 de junio de 2024**;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados de formación inicial docente y garantizar su acreditación profesional;

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los (as) ex alumnos(as) de los Programas de Estudios Licenciados en este Centro Superior de Formación



Docente previa sustentación de la Tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DE LA TESIS conducente a la **OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN** de acuerdo al siguiente detalle:

TESIS	
EL JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023.	
AUTOR(A)	RAMOS MENDEZ, Jhoselyn Mery
PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	13 DE SETIEMBRE DE 2024
HORA	6.00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR a la interesada y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Dr. Walter Mariano Arce Villa
DIRECTOR GENERAL

Anexo 4. RD de designación de jurados



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 “JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Resolución Directoral. No. 0825-2024-EEESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 29 de agosto de 2024

Visto, el Expediente **TM20243656-F** de fecha **23 de agosto del 2024** y la **Resolución Directoral de Expedito No 608-2024-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **18 de junio de 2024**;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los/las egresados (as) de formación inicial docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los (as) ex alumnos(as) de los Programas de Estudios Licenciados en este Centro Superior de Formación Docente previa sustentación de tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS**, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	VOCAL	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ

TESIS	
EL JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023.	
AUTOR (A)	RAMOS MENDEZ, Jhoselyn Mery
PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	13 DE SETIEMBRE DE 2024
HORA	6.00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesada, el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2023.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.



Walter Mariano Arce Villa
Dr. Walter Mariano Arce Villa
DIRECTOR GENERAL

Anexo 5. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE E INDICADOR	METODOLOGIA Y DISEÑO
<p>¿De qué manera influye el juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación Inicial N°302/MX-P Gonzalez Vigil-Huanta, 2023</p> <p>PROBLEMA ESPECIFICOS</p> <p>¿De qué manera el juego libre en el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de Educación Inicial N°302/Mx-P González Vigil-Huanta 2023?</p> <p>¿De qué manera el juego libre en el desarrollo de la flexibilidad los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/MX-P Gonzalez Vigil -Huanta 2023 ?</p> <p>¿De qué manera el juego libre en el desarrollo de la elaboración en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil 2023?</p>	<p>Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de Inicial N°302/MX-P Gonzalez Vigil 2023</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <p>Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N° N°302/Mx-P González Vigil 2023</p> <p>Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/MX-P Gonzalez Vigil 2023</p> <p>Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la elaboración en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P González Vigil-Huanta 2023</p>	<p>El juego libre influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/Mx-P Gonzalez Vigil – Huanta,2023</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICOS</p> <p>El juego libre influye significativamente en el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/MX-P González Vigil -Huanta 2023</p> <p>El juego libre influye significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/MX-P Gonzalez Vigil -Huanta 2023</p> <p>El juego libre influye significativamente en el desarrollo de la elaboración en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/MX-P González Vigil-Huanta 2023</p>	<p>Variable Independiente: El juego libre</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Creativo ➤ Motora ➤ Cognitivo <p>Variable dependiente: Desarrollo de la creatividad</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fluidez ➤ Flexibilidad ➤ Elaboración 	<p>Naturaleza: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Experimental</p> <p>Diseño: Pre experimental de un solo grupo pre y post test</p> <p>G.E. 01 X 02</p> <p>Donde: G.E: Grupo experimental. 01: simboliza el pre test 02: simboliza el post test X: Manipulación de la variable independiente.</p> <p>Población: Esta constituida por 133 estudiantes matriculadas en la sección de 3 años del año académico 2023 en la institución educativa N° 302 Mx-P “ Gonzales Vigil”</p> <p>Muestra: Esta constituida por 26 estudiantes de 3 años matriculados en el presente año académico.</p>

Anexo 6. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENCIONES	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN
VI: EL JUEGO LIBRE	Malajovich (2008) sostuvo: El juego libre debe ser visto como una estrategia educativa que potencializa al docente a poder ayudar al niño a desarrollar competencias que serán productivas en su vida adulta. Mediante el juego se adquiere comportamientos sociales que si no son encaminados por el docente se tornarán en conductas negativas.	Utilizare la estrategia educativa del uso del juego libre mediante las 15 sesiones de aprendizaje como estrategia metodológica	Creativo	➤ Manifestación emocional.	Nominal: Aplica/ no aplica
			Motora	➤ Manipulación de objetos	
			Cognitivo	➤ Es una manera de aprender tocar o manipular diversos objetos lleva al niño	
VD: DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	Esquivias (2004) el término de la creatividad para psicólogo suizo Jean Piaget, se forja a través de un proceso constructivista, es decir, que es aprendido mediante la reinención de los conocimientos, la creatividad se va creando en el transcurso de la vida, donde el individuo crea sus propios conocimientos y a su vez crea nuevas cosas y nuevas formas de ver el mundo que les rodea.	La variable de la creatividad será evaluada a través de lista de cotejo.	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El niño o niña genera ideas y soluciones de forma fluida, sin temor a equivocarse. ➤ El niño o niña es capaz de pensar en diferentes maneras de resolver un problema. ➤ El niño niña es capaz de generar diferentes ideas para un mismo proyecto 	Ordinal AD:(17-20) Logro destacado A: (13-16) Logro esperado B:(11-12) En proceso C: (00-10) En inicio
			Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El niño o niña es capaz de adaptarse a nuevas situaciones y cambiar de opinión cuando es necesario. ➤ El niño o niña es capaz de ver el mundo desde diferentes perspectivas. ➤ El niño o niña es capaz de resolver problemas de manera creativa. 	
			Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El niño o niña detalla las ideas. ➤ El niño o niña es capaz de transformar los propósitos en realización. ➤ El niño o niña es capaz de valorar la creatividad de sí mismo y de los demás 	

Anexo 7. Matriz instrumental

VARIABLE	DIMENCIONES	INDICADOR	ESCALA VALORATIVA
VI: EL JUEGO LIBRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Creativo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manifestación emocional. 	Nominal No aplica
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Motora 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manipulación de objetos 	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Es una manera de aprender tocar o manipular diversos objetos lleva al niño 	
VD: DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fluidez 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El niño o niña genera ideas y soluciones de forma fluida, sin temor a equivocarse. ➤ El niño o niña es capaz de pensar en diferentes maneras de resolver un problema. ➤ El niño niña es capaz de generar diferentes ideas para un mismo proyecto 	Ordinal 4 AD 3 A 2 B 1 C: En inicio
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Flexibilidad 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El niño o niña es capaz de adaptarse a nuevas situaciones y cambiar de opinión cuando es necesario. ➤ El niño o niña es capaz de ver el mundo desde diferentes perspectivas. ➤ El niño o niña es capaz de resolver problemas de manera creativa. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaboración 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El niño o niña detalla las ideas. ➤ El niño o niña es capaz de transformar los propósitos en realización. ➤ El niño o niña es capaz de valorar la creatividad de sí mismo y de los demás 	



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: El juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa de educación inicial N°302/MX.P Gonzalez Vigil.

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación:

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno					
		0 5	6 10	11 15	16 20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	51 55	56 60	61 65	66 70	71 75	76 80	81 85	86 90	91 95	96 100		
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																	X					
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																			Y			
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	X					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			X			
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		X				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																			Y			
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																			Y			
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																			Y			
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			Y			
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																			Y			

PROMEDIO DE VALORACION

90

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	WALTER MARIANO ARCE VILLAR	DNI	29576395
Título Profesional	LICENCIADO		
Especialidad	EDUCACIÓN PRIMARIA		
Grado Académico	DOCTOR		
Mención	EDUCACIÓN		

Lugar y Fecha: Huanta, 26 de2023

Firma

Anexo 10. Prueba de confiabilidad del instrumento

Prueba de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,659	3

Estadísticas de elemento

	Media	Desv. Desviación	N
VAR00001	5,5769	1,52769	26
VAR00002	5,4231	1,23849	26
VAR00003	5,2692	1,18516	26

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	10,6923	4,862	,328	,791
VAR00002	10,8462	4,375	,675	,291
VAR00003	11,0000	5,440	,463	,578

Anexo 11. Prueba pre test

LISTA DE COTEJO DE PRE TEST

I.E.: N°302/Mx-P González Vigil 2023

Edad y Sección: 3 años “Sinceridad”

Fecha:

Objetivo: Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°302/Mx-P González Vigil 2023, bajo la siguiente escala de valoración:

4=AD: logro destacado 3=A: logro esperado 2=B: en proceso 1=C: inicio

N°	Áreas	Personal Social, comunicación,											Total	
	Dimensiones	Fluidez				Flexibilidad				Apertura				
	Criterios de evaluación	El niño o niña genera ideas y soluciones de forma fluida, sin temor a equivocarse.	El niño o niña es capaz de pensar en diferentes maneras de resolver un problema.	El niño o niña es capaz de generar diferentes ideas para un mismo proyecto	puntaje	El niño o niña es capaz de adaptarse a nuevas situaciones y cambiar de opinión cuando es necesario.	El niño o niña es capaz de ver el mundo desde diferentes perspectivas.	El niño o niña es capaz de resolver problemas de manera creativa	puntaje	El niño o niña está abierto a nuevas experiencias y está dispuesto a probar cosas nuevas.	El niño o niña es capaz de aceptar las ideas de los demás	El niño o niña es capaz de valorar la creatividad de los demás		Puntaje
Apellidos y nombres														
01	Estudiante 1	1	2	1	4	1	2	2	5	1	1	2	4	13
02	Estudiante 2	2	2	1	5	2	1	2	5	1	2	2	5	15
02	Estudiante 3	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	18
04	Estudiante 4	3	3	2	8	2	3	3	8	2	2	2	6	22

05	Estudiante 5	2	2	2	6	1	2	2	5	3	2	2	7	18
06	Estudiante 6	2	3	2	7	2	2	3	7	2	2	1	5	19
07	Estudiante 7	2	3	2	7	1	2	2	5	2	2	2	6	18
08	Estudiante 8	1	2	1	4	1	1	1	3	1	1	2	4	11
09	Estudiante	2	1	2	5	2	2	2	6	2	2	2	6	17
10	Estudiante	2	2	3	7	2	2	2	6	2	1	1	4	17
11	Estudiante	3	3	3	9	2	1	1	4	1	1	1	3	16
12	Estudiante	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	9
13	Estudiante	1	1	1	3	1	2	1	4	1	2	2	5	12
14	Estudiante	2	2	2	6	1	2	2	5	2	2	2	6	17
15	Estudiante	3	1	1	5	2	2	3	7	3	3	2	8	20
16	Estudiante	1	1	2	4	2	2	3	7	2	2	2	6	17
17	Estudiante	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	18
18	Estudiante	1	2	2	5	2	1	2	5	2	1	2	5	15
19	Estudiante	2	1	2	5	2	2	2	6	2	2	2	6	17
20	Estudiante	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	18
21	Estudiante	2	2	2	6	2	1	1	4	1	1	2	4	14
22	Estudiante	2	2	1	5	3	2	1	6	2	2	1	5	16
23	Estudiante	1	1	1	3	1	1	2	4	1	2	1	4	11
24	Estudiante	2	2	1	5	2	2	2	6	1	2	2	5	16
25	Estudiante	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	19
26	Estudiante	2	3	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	19

Anexo 12. Prueba post test

LISTA DE COTEJO DE POST TEST

I.E.: N°302/Mx-P González Vigil 2023

Edad y Sección: 3 años “Sinceridad ”

Fecha:

Objetivo: Determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°302/Mx-P González Vigil 2023, bajo la siguiente escala de valoración:

4=AD: logro destacado 3=A: logro esperado 2=B: en proceso 1=C: inicio

N°	Áreas	Personal Social, comunicación,											Total
	Dimensiones	Fluidez				Flexibilidad				Apertura			
	Criterios de evaluación	El niño o niña genera ideas y soluciones de forma fluida, sin temor a equivocarse.	El niño o niña es capaz de pensar en diferentes maneras de resolver un problema.	El niño o niña es capaz de generar diferentes ideas para un mismo trabajo.	puntaje	El niño o niña es capaz de adaptarse a nuevas situaciones y cambiar de opinión cuando es necesario.	El niño o niña es capaz de ver su realidad desde diferentes perspectivas.	El niño o niña es capaz de resolver problemas de manera creativa	puntaje	El niño o niña está abierto a nuevas experiencias y está dispuesto a probar cosas nuevas.	El niño o niña es capaz de aceptar las ideas de los demás	El niño o niña es capaz de valorar la creatividad de los demás	
Apellidos y nombres													
01	Estudiante 1	2	3	3		3	3	3		3	3	4	
02	Estudiante 2	4	4	4		3	4	4		4	3	4	
02	Estudiante 3	4	4	2		3	3	4		3	3	3	
04	Estudiante 4	3	3	3		3	3	3		3	3	3	

05	Estudiante 5	2	2	3		2	2	2		2	3	2		
06	Estudiante 6	2	2	1		2	3	3		2	2	2		
07	Estudiante 7	3	3	3		2	2	2		3	3	3		
08	Estudiante 8	3	3	3		3	3	3		3	3	3		
09	Estudiante	2	2	2		2	2	2		2	2	3		
10	Estudiante	2	3	3		3	3	3		3	3	3		
11	Estudiante	4	4	4		4	4	3		4	3	3		
12	Estudiante	4	3	3		3	4	4		4	3	3		
13	Estudiante	3	3	3		3	3	3		3	3	2		
14	Estudiante	2	2	2		2	2	3		3	2	2		
15	Estudiante	3	3	3		3	3	3		3	3	4		
16	Estudiante	2	3	2		2	2	2		2	2	2		
17	Estudiante	3	3	3		3	3	3		4	3	4		
18	Estudiante	4	4	4		4	3	4		4	3	3		
19	Estudiante	3	3	2		2	3	2		3	2	3		
20	Estudiante	4	3	3		3	3	2		3	2	2		
21	Estudiante	2	2	2		2	2	3		3	3	3		
22	Estudiante	3	2	3		3	3	3		3	3	3		
23	Estudiante	3	3	4		3	3	3		3	3	3		
24	Estudiante	3	3	2		3	2	3		3	3	2		
25	Estudiante	3	4	4		4	4	4		3	3	3		
26	Estudiante	3	3	3		3	3	2		4	4	4		

Anexo 13. Material experimentl

Nº	DIA / FECHA	SITUACIÓN DE APRENDISAJE	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
1	20/06/2023	. “Me divierto jugando con los conos”	Diagnostica Evaluar de manera grupal e individual.	Siluetas, conos.
2	18/07/2023	Creando circuito libremente	Realizan juegos libremente o espontáneamente en grupo.	Videos, siluetas
3	11/07/2023	Jugando con las ula ulas	Enseñarles a los niños y niñas de manera libre con las ula ulas.	Imágenes, campo, conos .
4	27/06/2023	Jugando con las ula ulas	Enseñamos los movimientos en el cuerpo.	Imágenes, ula ulas de colores.
5	26/06/2023	Jugando me divierto en el sector de construcción. .	Expresan mediante el juego y realizando su creatividad.	Materiales del sector de construcción, juegos
6	04/07/2023	Jugamos en los sectores	Expresan su creatividad jugando en los sectores con diferentes materiales.	Dentro del salón, carros, latas

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01


I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N°302/Mx-P Gonzalez Vigil
2. PROFESORA: Ida Mercedes Ruiz Quevedo
3. DOCENTE PRANTICANTE: Jhoselyn Mery Ramos Mendez
4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: " Me divierto jugando con los conos "
5. FECHA: 20/06/2023
6. SECCIÓN: "Sinceridad " EDAD: 3 años
7. CANTIDAD DE NIÑOS: 26
8. NIÑOS: 13
9. NIÑAS: 13

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVEZ DE SU MOTRICIDAD .	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente. 	<p style="text-align: center;">3 AÑOS</p> <p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	Los niños y niñas realizan acciones y movimientos espontáneos a través del juego de los conos.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
ANTES	la maestra les comunica a los niños y niñas que el día de hoy nos dirigiremos al patio, para realizar un juego.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siluetas ✓ Juego ✓ Conos
DESARROLLO	<p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ la maestra juntamente con los niños y niñas forman un círculo y hacen los acuerdos para poder jugar. ❖ .Reconocemos las normas de convivencia ❖ Cuidarnos entre compañeros ❖ No empujarse con los compañeros ❖ Mantenernos en orden ❖ Organizamos a los niños y niñas en el patio siguiendo las normas de convivencia. <p>EXPRESION MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra muestra los materiales a los niños y niñas que vayan a usar en la actividad del día de hoy . ❖ La maestra da indicaciones a los niños y niñas de como deben saltar encima de los conos . 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acuerdos ✓ Conos 

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra realiza 2 grupos de niños y niñas y realiza el conteo hasta 3, para que empiezen a saltar . ❖ Realizan la competencia entre niños y niñas para ganar y que grupo lo hace mejor. <p>LA RELAJACION :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra juntamente con los niños y niñas descansan en una ronda y es un tiempo para relajarse y regular la respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivido. ❖ Al ingresar al salón todos los niños y niñas dialogan que es lo que realizaron afuera . <p>LA EXPRESION GRAFICA-PLASTICA :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra pide a los niños y niñas expresan a travez del dibujo del trabajo realizado. 	<p>Patio Niños y niñas.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Reflexionamos acerca lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿En qué nos dificultamos? ✓ ¿Les gusto la clase de hoy? ✓ ¿Para qué lo aprendimos? 	<p>Dialogo</p>

Michel

ESTUDIANTE DE EESPP"JSCO"



PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2


I. DATOS INFORMATIVOS:


1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N°302/Mx-P Gonzalez Vigil
2. PROFESORA: Ida Mercedes Ruiz Quevedo
3. DOCENTE PRATICANTE: Jhoselyn Mery Ramos Mendez
4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Jugando me divierto en el sector de construcción"
5. FECHA: 26/06/2023
6. SECCIÓN: "Sinceridad" EDAD: 3 años
7. CANTIDAD DE NIÑOS: 26
8. NIÑOS: 13
9. NIÑAS: 13

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
COMUNICACION	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Obtiene información del texto oral. ✓ Infiere e interpreta información del texto oral. ✓ Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. ✓ Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. ✓ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. 	<u>3 AÑOS</u>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.</p> <p>Los niños y niñas expresan mediante el juego y realizando su creatividad en el sector de construcción. <i>expresan lo que construyen con creatividad utilizando los materiales.</i></p>

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora despertara el interés de los niños y niñas mediante una silueta . • La profesora realiza preguntas a los niños y niñas :¿Qué estamos observando en esta imagen ?¿Que estará haciendo el niño?les comunica a los niños y niñas que el día de hoy nos divertiremos jugando en el sector de construcción. 	<p>✓ Siluetas</p> 
DESARROLLO	<p><u>ANTES DE LA LECTURA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora organizara a los niños y niñas para que puedan jugar en el sector de construcción. • Realizara los acuerdos juntamente con ellos para poder jugar de manera ordenada con nuestros amiguitos. 	<p>✓ Acuerdos</p> <p>✓ Juego</p>

	<p><u>DURANTE LA LECTURA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora da las indicaciones a los niños y niñas para que puedan jugar en el sector de construcción sin lastimar o incomodar a sus amiguitos. <p><u>DESPUES DE LA LECTURA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora pedirá a los niños y niñas al finalizar del juego que ellos comente que es lo que realizan mediante el juego. • Los niños y niñas diran que es lo que realizan . 	<p>Materiales del Sector Construcción</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Reflexionamos acerca lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿En qué nos dificultamos? ✓ ¿Les gusto la clase de hoy? ✓ ¿Para qué lo aprendimos? 	<p>Diálogo</p> 

Handwritten signature

ESTUDIANTE DE EESPP"JSCO"

Handwritten signature

PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3




I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N°302/Mx-P Gonzalez Vigil
2. PROFESORA: Ida Mercedes Ruiz Quevedo
3. DOCENTE PRANTICANTE: Jhoselyn Mery Ramos Mendez
4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: " Jugando con las ula ulas "
5. FECHA: 27/06/2023
6. SECCIÓN: "Sinceridad " EDAD: 3 años
7. CANTIDAD DE NIÑOS: 26
8. NIÑOS: 13
9. NIÑAS: 13

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁR EA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVEZ DE SU MOTRICIDAD .	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente. 	<p style="text-align: center; color: red;">3 AÑOS</p> <p>Realiza acciones y <u>movimientos como</u> correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	Los niños y niñas realizan acciones y movimientos espontáneos a <u>travez</u> del juego con las ula ulas.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
ANTES	la maestra les comunica a los niños y niñas que el día de hoy nos dirigiremos al patio, para realizar un juego.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siluetas ✓ Juego ✓ Conos
DESARROLLO	<p style="color: red;">ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ la maestra juntamente con los niños y niñas forman un círculo y hacen los acuerdos para poder jugar. ❖ Reconocemos las normas de convivencia ❖ Cuidarnos entre compañeros ❖ No empujarse con los compañeros ❖ Mantenernos en orden ❖ Organizamos a los niños y niñas en el patio siguiendo las normas de convivencia. <p style="color: red;">EXPRESION MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra muestra los materiales a los niños y niñas que vayan a usar en la actividad del día de hoy . ❖ La maestra da indicaciones a los niños y niñas de como deben saltar por las ula ulas . 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acuerdos ✓ Ula ula <div style="text-align: center;">    </div>

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra realiza 2 grupos de niños y niñas y realiza el conteo hasta 3, para que empiezen a saltar . ❖ Realizan la competencia entre niños y niñas para ganar y que grupo lo hace mejor. <p>LA RELAJACION :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra juntamente con los niños y niñas descansan en una ronda y es un tiempo para relajarse y regular la respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivido. ❖ Al ingresar al salón todos los niños y niñas dialogan que es lo que realizaron afuera . <p>LA EXPRESION GRAFICA-PLASTICA :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra pide a los niños y niñas expresan a travez del dibujo del trabajo realizado. 	<p>Patio Niños, niñas Silbato</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Reflexionamos acerca lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿En qué nos dificultamos? ✓ ¿Les gusto la clase de hoy? ✓ ¿Para qué lo aprendimos? 	<p>Diálogo</p>

Michel

ESTUDIANTE DE EESPP "JSCO"

Patty Chel

PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

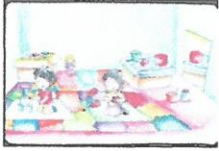
I. DATOS INFORMATIVOS:


1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N°302/Mx-P Gonzalez Vigil
2. PROFESORA: Ida Mercedes Ruiz Quevedo
3. DOCENTE PRATICANTE: Jhoselyn Mery Ramos Mendez
4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Jugando me divierto en los sectores"
5. FECHA: 28/06/2023
6. SECCIÓN: "Sinceridad" EDAD: 3 años
7. CANTIDAD DE NIÑOS: 26
8. NIÑOS: 13
9. NIÑAS: 13

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
COMUNICACION	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Obtiene información del texto oral. ✓ Infiere e interpreta información del texto oral. ✓ Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. ✓ Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. ✓ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. 	<p style="text-align: center; color: red;"><u>3 AÑOS</u></p> <p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.</p>	Los niños y niñas expresa su creatividad mediante el juego.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p style="color: red;"><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora les dira a los niños y niñas que el dia de hoy jugaremos en los sectores. • La profesora les comunica a los niños y niñas que el día de hoy Jugando me divierto en los sectores 	<p style="color: red;">✓ Siluetas</p> 
DESARROLLO	<p style="color: red;"><u>ANTES DE LA LECTURA</u></p> <p style="color: blue; font-style: italic;">Planificación Organización,</p> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora comunicara a los niños y niñas para que puedan jugar en los sectores que ellos desean. • Realizara los acuerdos con los niños y niñas, para poder jugar de manera ordenada con nuestros amiguitos. • Jugar de manera ordenada • No molestar a los amigos 	<p style="color: red;">✓ Acuerdos</p> <p style="color: red;">✓ Juego</p>

	<p><u>DURANTE LA LECTURA</u> <i>Ejecución / Orden Socialización</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora da las indicaciones a los niños y niñas de como deben cuidar los diferentes juguetes con que juegan, para que no se pueda romper. <p><u>DESPUES DE LA LECTURA</u> <i>Representación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora pedirá a los niños y niñas al finalizar el juego que comente como se sintieron jugando. • Los niños y niñas diran que es lo que realizan . 	<p><i>Materiales de los diversos sectores</i></p>
<p>CIERRE</p>	<p>Reflexionamos acerca lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿En qué nos dificultamos? ✓ ¿Les gusto la clase de hoy? ✓ ¿Para qué lo aprendimos? 	<p><i>Diálogo</i></p> 

Murphy

ESTUDIANTE DE EESPP "JSCO"

Rubén

PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N°302/Mx-P Gonzalez Vigil
2. PROFESORA: Ida Mercedes Ruiz Quevedo
3. DOCENTE PRANTICANTE: Jhoselyn Mery Ramos Mendez
4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Creando circuitos libremente "
5. FECHA: 18/07/2023
6. SECCIÓN: "Sinceridad " EDAD: 3 años
7. CANTIDAD DE NIÑOS: 26
8. NIÑOS: 13
9. NIÑAS: 13

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA ATRAVEZ DE SU MOTRICIDAD .	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente. 	<p style="text-align: center;">3 AÑOS</p> <p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	Realizan acciones de manera autónoma y creando circuitos libremente en el juego.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
ANTES	la maestra les comunica a los niños y niñas que el día de hoy nos dirigiremos al patio, para realizar un juego.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siluetas ✓ Juego ✓ Conos
DESARROLLO	<p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos organizamos para el desarrollo de la actividad y realizar nuestros acuerdos. ❖ Participar ordenadamente ❖ Dirigirnos al patio sin lastimarse ❖ Luego nos dirigimos al aula de psicomotricidad <p>EXPRESION MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra indica a los niños y niñas lo que se va trabajar. ❖ La maestra les menciona a los niños y niñas que armen su propio circuito para que puedan jugar. ❖ La maestra pregunta a los niños y niñas: ¿Qué circuitos podemos crear? ¿ Les gusto? <p>LA RELAJACION :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra juntamente con los niños y niñas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acuerdos ✓ Ula ula ✓ Aula de psicomotriz

	<p>descansan en una ronda y es un tiempo para relajarse y regular la respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivido.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Al ingresar al salón todos los niños y niñas dialogan que es lo que realizaron afuera y preguntan que circuitos crearon. ❖ Al finalizar les comenta a los niños y niñas que dibujen lo que realizaron. <p>LA EXPRESION GRAFICA-PLASTICA :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra pide a los niños y niñas expresan a través del dibujo del trabajo realizado. 	<p>Ula, ula. Celehoneta Material del ambiente de Bi-comatricidad.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Reflexionamos acerca lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿En qué nos dificultamos? ✓ ¿Les gusto la clase de hoy? ✓ ¿Para qué lo aprendimos? 	<p>Diálogo</p>

Mooduel

ESTUDIANTE DE EESPP "JSCO"

Paula Cruz

PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


I. DATOS INFORMATIVOS:


1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N°302/Mx-P Gonzalez Vigil
2. PROFESORA: Ida Mercedes Ruiz Quevedo
3. DOCENTE PRATICANTE: Jhoselyn Mery Ramos Mendez
4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Jugamos en los sectores "
5. FECHA: 04/07/2023
6. SECCIÓN: "Sinceridad" EDAD: 3 años
7. CANTIDAD DE NIÑOS: 26
8. NIÑOS: 13
9. NIÑAS: 13

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
COMUNICACION	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Obtiene información del texto oral. ✓ Infiere e interpreta información del texto oral. ✓ Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. ✓ Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. ✓ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. 	<p style="text-align: center; color: red;"><u>3 AÑOS</u></p> <p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.</p>	<p>Los niños y niñas expresan <u>creatividad</u> <u>mediante</u> <u>el</u> <u>juego</u> .</p> <p style="color: blue;">como jugaron en los sectores</p>

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p style="color: red;"><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora despertara el interés de los niños y niñas presentando materiales de collarines. • La profesora realiza preguntas a los niños y niñas :¿Qué estamos observando ?¿Para que sirve estos collarines?les comunica a los niños y niñas que el día de hoy nos divertiremos jugando en los sectores. 	<p>✓ Siluetas</p> 
DESARROLLO	<p style="color: red;"><u>ANTES DE LA LECTURA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora organizara a los niños y niñas para que puedan jugar en los sectores. • Realizara los acuerdos juntamente con ellos para poder jugar de manera ordenada con nuestros amiguitos. <p style="color: red;"><u>DURANTE LA LECTURA</u></p>	<p>✓ Acuerdos</p> <p>✓ Juego</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora da las indicaciones a los niños y niñas para que puedan jugar en los sectores sin lastimar o incomodar a sus amiguitos. • Luego se les coloca a cada uno de los niños los collarines para que puedan jugar. <p><u>DESPUES DE LA LECTURA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora pedirá a los niños y niñas al finalizar del juego que ellos comente que es lo que realizan mediante el juego. • Los niños y niñas diran que es lo que realizan . 	<p>Materiales de los sectores.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Reflexionamos acerca lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿En qué nos dificultamos? ✓ ¿Les gusto la clase de hoy? ✓ ¿Para qué lo aprendimos? 	<p>Diálogo</p> 

Marcos

ESTUDIANTE DE EESPP"JSCO"

Patty Cruz

PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N°302/Mx-P Gonzalez Vigil
2. PROFESORA: Ida Mercedes Ruiz Quevedo
3. DOCENTE PRANTICANTE: Jhoselyn Mery Ramos Mendez
4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: " Jugando con las ula ulas "
5. FECHA: 11/07/2023
6. SECCIÓN: "Sinceridad " EDAD: 3 años
7. CANTIDAD DE NIÑOS: 26
8. NIÑOS: 13
9. NIÑAS: 13

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA ATRAVEZ DE SU MOTRICIDAD .	✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente.	<p style="text-align: center;">3 AÑOS</p> Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, <u>trepar, rodar, deslizarse</u> en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Realizan acciones de manera autónoma y crean un juego <i>Juegan de manera autónoma con el ula-ula.</i>

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
ANTES	la maestra les comunica a los niños y niñas que el día de hoy nos dirigiremos al patio, para realizar un juego.	✓ Siluetas ✓ Juego ✓ Conos
DESARROLLO	<p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos organizamos para el desarrollo de la actividad y realizar nuestros acuerdos. ❖ Participar ordenadamente ❖ Dirigirnos al patio ordenadamente ❖ Luego nos dirigimos al aula de psicomotricidad <p>EXPRESION MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra indica a los niños y niñas lo que se va trabajar. ❖ La maestra les pide a los niños y niñas agruparse libremente en dos filas donde ellos crearan un juego. ❖ La maestra pregunta a los niños y niñas: ¿Qué juegos han realizado? ¿ Les gusto? <p>LA RELAJACION :</p>	✓ Acuerdos ✓ Ula ula ✓ Aula de psicomotriz

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra juntamente con los niños y niñas descansan en una ronda y es un tiempo para relajarse y regular la respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivido. ❖ Al ingresar al salón todos los niños y niñas dialogan que es lo que realizaron afuera . <p>LA EXPRESION GRAFICA-PLASTICA :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra pide a los niños y niñas expresan a través del dibujo del trabajo realizado. 	
CIERRE	<p>Reflexionamos acerca lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿En qué nos dificultamos? ✓ ¿Les gusto la clase de hoy? ✓ ¿Para qué lo aprendimos? 	<p>Diálogo</p>


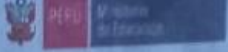
Mauro

ESTUDIANTE DE EESPP"JSCO"

Patty

PROFESORA DE AULA

Anexo 14. Documento de autorización de Institución Educativa.

 **E.E.S.P.P. "José Salvador Cavero Ovalle"** 

"Año De La Unidad, La Paz Y El Desarrollo"

**SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA
REALIZAR TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN**


Prof. ELSA SOLIER QUISPE
DIRECTOR (a) de la Institución Educativa Inicial N° 302/Mx-P "Gonzalez Vigil "

Yo, **Jhoselyn Mery Ramos Mendez** identificado con DNI **70861185**, estudiante de la Escuela De Educación Superior Pedagógica Publica José Salvador Cavero Ovalle, con el debido respeto me presento ante usted, para exponer lo siguiente:



Que con la finalidad de obtener el título profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, estoy elaborando el proyecto de investigación titulado "EL JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°302/Mx-P GONZALEZ VIGIL, HUANTA, 2023", por tal motivo solicito la autorización para realizar la investigación, con la aplicación de expertos, cuyos resultados será presentados con el informe de tesis, para la sustentación respectiva. Todo el proceso de recojo de datos estará bajo el asesoramiento de nuestro asesor académico de investigación de la Escuela De Educación Superior Pedagógica Publica José Salvador Cavero Ovalle.


POR LO EXPUESTO:
ruego a Ud. Acceder mi solicitud.

Huanta 26 de junio del 2023.



JHOSELYN MERY RAMOS MENDEZ
DNI: 70861185

 
Prof. Elsa Solier Quispe
DNI: 20078130
SU DIRECTORA


RECIBIDO
26-06-23 01
8:07 am

Anexo 15. Evidencias fotográficas

Figura 1. Realizando la demostración del juego con los animales, dónde ella realiza la creatividad.



Nota: Realizando los juegos tranquilos con la creatividad.

Figura 2.



Nota: Materiales que se utilizó, para mostrar a los niños y niñas

Figura 3.



Nota: Los niños y niñas realiza el juego libre con los juegos tranquilos realizando diferentes creaciones.

Figura 4.



Nota: En la siguiente imagen podemos observar lo que los niños realizan con los diferentes juegos a su manera.

Figura 5.



Nota: Realizando la asamblea con los niños, para empezar la actividad.

Figura 6.



Nota: Realizan la actividad correspondiente en el sector de construcción

Figura 7.



Nota: Juegos con las ula ulas, realizando la creatividad de los niños.

Figura 8.



Nota: Los niños saltando con movimientos y ritmos al compas de la canción

Figura 9.



Nota: La asamblea y mostramos los materiales a los niños y niñas.

Figura 10.



Nota: Diferentes realizaciones con los juegos que se les ofrece.

Figura 11.



Nota: En el sector cocina vemos como ellos se divierten realizando su creatividad.

Figura 12.



Nota: En el sector cocina vemos como ellos se divierten realizando su creatividad.