

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

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



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Juegos Tradicionales en la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca, Cangallo, Ayacucho 2024.

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN  
EDUCACIÓN**

**AUTORA**

SALVADOR PABLO, Gladys

**ASESOR**

Dr. FARFÁN BELLIDO, René

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones Pedagógicas

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ**

**2025**



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

## ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 000066-2025-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El Trabajo de Investigación titulado "**JUEGOS TRADICIONALES EN LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 385/MX-P DE HUALLCHANCCA, CANGALLO, AYACUCHO 2024**" presentado por la egresada **Salvador Pablo, Gladys** del Programa de profesionalización Docente del programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **5%** 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/1wk\\_lne8eGYoTzRUrGeZbYZ1ZXcYBZ1ZI?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1wk_lne8eGYoTzRUrGeZbYZ1ZXcYBZ1ZI?usp=drive_link)

Por lo que, el Trabajo de Investigación 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, 10 de septiembre de 2025

  
Lic. Prof. José Luis Peceros Pinco  
Área de Validación de Originalidad


  
Mg. María J. León Peralta  
DIRECTORA GENERAL

Archivo  
JLPP/AVO

# Validación Josaco

## SALVADOR PABLO, Gladys B Rev

 055 SALVADOR PABLO, Gladys B

 Validaciones JSCO 2025

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

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3335461285

Fecha de entrega

10 sep 2025, 6:15 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

10 sep 2025, 6:17 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

SALVADOR\_PABLO,\_Gladys\_B\_Rev.docx

Tamaño del archivo

89.9 KB

28 páginas

9459 palabras

52.645 caracteres




## 5% 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

- 3%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 5%  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

- 3% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 5% 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	Trabajos del estudiante	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	3%
2	Internet	repositorio.une.edu.pe	<1%
3	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	<1%
4	Internet	www.manizales.unal.edu.co	<1%
5	Internet	core.ac.uk	<1%
6	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	<1%

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

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



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Juegos Tradicionales en la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca, Cangallo, Ayacucho 2024.

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN  
EDUCACIÓN**

**AUTORA**

SALVADOR PABLO, Gladys

**ASESOR**

Dr. FARFÁN BELLIDO, René

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones Pedagógicas

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ**

**2025**

## INDICE DE CONTENIDOS

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN .....	6
I. GENERALIDADES.....	6
1.1. Título.....	6
1.2. Autora.....	6
1.3. Asesor.....	6
1.4. Tipo de investigación .....	6
1.5. Línea de Investigación .....	6
1.6. Localidad.....	6
1.7. Duración de la investigación.....	6
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
2.1. Descripción de la realidad problemática .....	7
2.2. Formulación del problema .....	9
2.2.1. Problema general .....	9
2.2.2. Problemas específicos .....	9
2.3. Justificación e importancia.....	10
2.3.1. Justificación teórica .....	10
2.3.2. Justificación practica .....	10
2.3.3. Justificación metodológica .....	11
2.4. Objetivos de la investigación .....	11
2.4.1. Objetivo general .....	11
2.4.2. Objetivos específicos.....	11
III. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN .....	13
3.1. Antecedentes del problema .....	13
3.2. Bases teóricas .....	15
3.2.1. Juegos Tradicionales .....	15
3.2.2. Teorías pedagógicas que avalan el uso de juegos tradicionales .....	16

3.2.3.	Dimensiones de juegos tradicionales.....	16
3.2.4.	Beneficios .....	17
3.2.5.	Problemática .....	17
3.2.6.	Solución.....	18
3.2.7.	Creatividad en niños de 4 años .....	18
3.2.8.	Teorías pedagógicas de la creatividad .....	19
3.2.9.	Dimensiones de la creatividad .....	19
3.2.10.	Beneficios del uso de la creatividad.....	21
3.2.11.	Problemática .....	21
3.2.12.	Solución .....	22
3.3.	Definición de términos básicos .....	22
3.4.	Hipótesis de la investigación.....	23
3.4.1.	Hipótesis general .....	23
3.4.2.	Hipótesis específicas .....	23
3.5.	Variables de investigación .....	24
3.5.1.	Variable independiente: Los juegos tradicionales.....	24
3.5.2.	Variable dependiente: Creatividad .....	24
3.6.	Matriz de operacionalización de variables .....	25
IV.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	27
4.1.	Tipo y nivel de investigación .....	27
4.1.1.	Tipo de investigación .....	27
4.1.2.	Nivel de investigación .....	27
4.2.	Método de estudio .....	28
4.2.1.	El método científico .....	28
4.2.2.	Métodos específicos .....	28

4.3. Diseño de investigación .....	28
4.4. Población y muestra .....	29
4.4.1. Población .....	29
4.4.2. Muestra .....	30
4.5. Técnicas de muestreo .....	30
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
4.6.1. Técnicas de recolección de datos .....	31
4.6.2. Instrumentos de recolección de datos.....	31
4.7. Validez y confiabilidad .....	33
4.7.1. Validez.....	33
4.7.2. Confiabilidad .....	33
4.8. Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos .....	33
4.9. Aspectos éticos.....	34
V. ASPECTO ADMINISTRATIVO .....	35
5.1. Recursos .....	35
5.1.1. Recurso humano .....	35
5.1.2. Recursos Materiales.....	35
5.2. Presupuesto.....	35
5.3. Financiamiento.....	36
5.4. Cronograma de ejecución (Diagrama de Gantt).....	37
VI. REFERENCIAS .....	38
ANEXOS.....	44
Anexo 1. Resolución de aprobación de proyecto de investigación.....	45
Anexo 2. Resolución de expedito. ....	50
Anexo 3. Resolución de fecha de sustentación. ....	52
Anexo 4. Resolución de designación de jurados.....	54
Anexo 5. Matriz de consistencia .....	56
Anexo 6. Operacionalización de las variables en estudio.....	58
Anexo 7. Matriz instrumental .....	60

Anexo 8. Instrumento de recolección de datos .....	62
Anexo 9. Juicio de expertos .....	64
Anexo 10. Prueba de confiabilidad.....	67
Anexo 11. Constancia de autorización.....	68
Anexo 10. Material Experimental.....	70

# TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

## GENERALIDADES

### Título

Juegos Tradicionales en la Creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca, Cangallo – Ayacucho 2024.

### Autora

SALVADOR PABLO, Gladys

### Asesor

Dr. FARFÁN BELLIDO, René

### Tipo de Investigación

Experimental

### Línea de Investigación

Innovaciones Pedagógicas

### Localidad

La presente investigación se llevará a cabo en la I Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca, Cangallo, departamento de Ayacucho.

### Duración de la Investigación

**Inicio** : marzo de 2025.

**Término** : diciembre de 2025.

## **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Descripción de la Realidad Problemática**

La creatividad representa una de las capacidades esenciales en la concreción del desarrollo integral de los niños durante la primera infancia, pues permite la expresión de ideas, la solución de problemas y el pensamiento divergente (Torrance, 2018). De hecho, múltiples estudios llevados a cabo en América Latina han probado cómo los juegos tradicionales son una herramienta pedagógica útil para desarrollar esta habilidad, ya que estimulan la imaginación, la cooperación y la exploración espontánea (UNESCO, 2020).

En el contexto internacional, los estudios realizados en Cuba han indicado que los juegos tradicionales son un recurso educativo efectivo de cara a fomentar la capacidad creativa en la primera infancia, facilitando el aprendizaje activo, lúdico y contextualizado (Valdés & González, 2021). En Brasil, investigaciones recientes han demostrado que la incorporación de juegos tradicionales en la educación infantil favorece el aprendizaje de las funciones cognitivas, expresivas y sociales, especialmente en niños provenientes de zonas rurales (Silva & Moura, 2022). En Paraguay, el Ministerio de Educación y Ciencias (2021) resalta la necesidad de revalorizar los juegos tradicionales como parte del patrimonio cultural y educativo, incorporándolos en las estrategias de trabajo para enriquecer el potencial creativo. Por su parte, en Bolivia, la investigación de la Universidad Mayor de San Andrés revela que la práctica sistemática del uso de juegos como la “taba”, la “rayuela” o el “corre que te pillo” favorece la creatividad, sobre todo en niños de cuatro a cinco años, ya que potencia la expresión simbólica y el juego de roles.

A el ámbito nacional, distintas regiones del sur andino han mostrado que la práctica de los juegos tradicionales en los contextos escolares ha ido en detrimento de su uso habitual, destacando que coinciden con datos de la disminución de los niveles de creatividad. En Arequipa, el estudio del Instituto de Investigación Educativa (2021) determinó que tan solo el 22% de los docentes de inicial aboga por el uso de juegos tradicionales en las sesiones pedagógicas. En Cusco, el trabajo realizado por Gamarra y Quispe (2022) subraya que los niños que participan de las dinámicas lúdicas tradicionales tienen un 30% más de originalidad en las tareas de creatividad que aquellos compañeros que no realizan esas prácticas de juegos. En Huancavelica, la investigación de Suyo y Huilca (2023) pone de manifiesto que los juegos ancestrales andinos propician el desarrollo de la fluidez verbal, la flexibilidad, y la imaginación de los niños, este último es un elemento fundamental de la creatividad.

En la región de Ayacucho, la Dirección Regional de Educación (2022) pone en manifiesto el progresivo en instituciones educativas tanto rurales como urbanas, como es el caso de Cangallo donde el 68% de las instituciones educativas de la educación inicial no los fomentan y/o forman parte de sus propuestas pedagógicas de trabajo. Este aspecto es importante si se considera que los juegos tradicionales en las citadas circunscripciones se pueden entender como un recurso recreativo propio de estas comunidades, pero además como un recurso desde donde se puede adquirir y transmitir contenidos culturales, valores, habilidades cognitivas, etc.

La Institución Educativa Inicial N°. 385/Mx-P, ubicada en Hualchacca de distrito Cangallo; Región Ayacucho, ha detectado con preocupación la presencia de problemas de conducta en un número importante de niños de educación inicial. La problemática se presenta en actitudes como la agresividad entre niños, la desobediencia a las indicaciones del docente y las dificultades para respetar turnos y normas de convivencia, así como episodios frecuentes de berrinches y dificultad para participar en actividades grupales. Estas conductas, en sus diferentes variantes, están interfiriendo no sólo en el proceso de socialización y aprendizaje de los estudiantes, sino que también limitan el clima del aula interrumpiendo la formación de habilidades socioemocionales esenciales en esta etapa. El equipo docente de la institución educativa ha declarado ser conocedor de la situación que se presenta como una problemática urgente, que debe ser trabajada desde el contexto pedagógico y emocional, y con el permanente apoyo de la familia y comunidad; entender el contexto sociocultural específico de la zona andina rural es un aspecto que el equipo docente ha decidido tomar con atino.

La existencia de problemas de conducta de los niños en dicha institución en niños responde a una amplia variedad de factores. Entre los más relevantes se observa la deficiente estimulación emocional y sociales en los contextos familiares donde, muchas veces los padres (madres/tutores) priorizan las labores agrícolas o domésticas afectando el tiempo y la afectividad en el trato con los niños. También se advierte la existencia de prácticas de crianza autoritarias o permisivas que no favorecen normas claras ni estrategias de autorregulación. En un contexto escolar, la ausencia de estrategias pedagógicas que desarrollen las capacidades socioemocionales de los niños y la escasez de materiales lúdicos y formativos adecuados conducen a la presencia de problemas de conducta.

Las conductas inadecuadas de los niños de 4 y 5 años no solo tienen efectos en sus desarrollos individuales, sino que los niños también influyen negativamente en el clima de aula y en el desarrollo del proceso educativo. Los problemas de conducta van a dificultar la

socialización con sus compañeros y provocar aislamiento, conflictos interpersonales y baja participación en actividades de grupo. Al mismo tiempo, el control de las conductas disruptivas por parte de los docentes les va a ocupar gran parte del tiempo, impidiendo la atención pedagógica adaptada y la adecuada posibilidad de llevar a cabo estrategias didácticas con un mejor resultado. En ocasiones, las malas conductas pueden conllevar la estigmatización de los niños que las presentan, disminuyendo su autoestima y aumentando la frustración. Si estas conductas no se tratan, pueden ir consolidándose de manera negativa afectando el rendimiento escolar, la convivencia u el desarrollo social en niveles superiores.

Para dar solución a esta situación, resulta fundamental integrar estrategias educativas que fomenten el desarrollo socioemocional desde una perspectiva intercultural y contextualizada. En este sentido, la incorporación de programas de educación emocional y resolución de conflictos específicos para la realidad rural andina propuesta en el trabajo, con recursos de carácter lúdico, como los juegos de tradición, los relatos y las dramatizaciones que integren normas de convivencia y autocontrol viene a ser una buena alternativa. Por otro lado, el impulso de la formación docente, a través de la implementación de capacitaciones continuas orientadas al manejo de conducta infantil y estrategias inclusivas permiten crear aulas seguras y atractivas. Ahora bien, la implicación activa de las familias es indispensable y, por tanto, la creación de espacios de orientación familiar para desarrollar prácticas de crianza respetuosas y que acompañen afectivamente a los niños.

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1. Problema General**

- ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx- P de Hualchanca, 2024?

### **1.2.2. Problemas Específicos**

- ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales, en el desarrollo de la fluidez en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx- P de Hualchanca?
- ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchanca?
- ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la originalidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchanca?

- ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la elaboración en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca?

### **1.3. Justificación e Importancia**

#### ***1.3.1. Justificación Teórica***

El presente trabajo de investigación se fundamenta en teorías del desarrollo infantil. Estas teorías consideran el juego como una herramienta esencial para el aprendizaje y la creatividad. Autores que han mostrado su interés por el juego simbólico junto con las interacciones sociales, Piaget y Vygotsky, han destacado que el juego simbólico y la interacción social son las necesarias para la apropiación del desarrollo cognitivo y de creatividad en el niño. Así, los juegos tradicionales, al ser juegos lúdicos transmitidos por la cultura, constituyen un espacio adecuado para el desarrollo de la creatividad del niño.

Los trabajos recientes en Iberoamérica revisados han mostrado la relación positiva entre el juego tradicional y el desarrollo de competencias creativas en la educación inicial. García et al. (2022) pusieron énfasis en la importancia de los juegos tradicionales para el crecimiento psicomotor y creativo de los niños de 3 a 5 años, y destacaron el valor que esto puede tener como estrategia educativa en el contexto de la educación infantil. Pero, a su vez, trabajos como los de Moreno (2023), que analizan el estado del arte de la creatividad en la educación preescolar, demuestran que se puede promover la creatividad de los niños en la educación preescolar a partir de juegos con la cultura lúdica tradicional. O, como el de Rodríguez (2023), que estudia a partir de la teoría sociocultural del aprendizaje los beneficios y las dificultades de aplicar herramientas del juego en la educación infantil.

#### ***1.3.2. Justificación Práctica***

En el contexto educativo, especialmente en áreas rurales como Hualchancca, la preocupación por la formación integral de los niños y niñas en edad preescolar ha asumido cada vez mayor relevancia social. La propia creatividad debe centrarse, a partir de la primera etapa de la vida, de forma tal que se pueda dar importancia a la creatividad como capacidad imprescindible para afrontar la resolución de problemas, adaptarse bajo entornos cambiantes. Esto hace que las estrategias pedagógicas que favorecen la creatividad tiendan a estar marcados por la escasez de recursos y por la poca contextualización de las actividades propuestas. Pero esta línea se aleja de los principios de educación de la infancia, ya que, en este ámbito, los valores pedagógicos se encuentran bajo escasa predilección y puesta en práctica las estrategias pedagógicas que relacionan ambos extremos en la educación infantil.

El objetivo de esta investigación es proporcionar una alternativa viable y culturalmente pertinente al desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años con juegos populares que tengan su origen en el mundo de la cultura propia de la comunidad; aún más, los juegos populares, por el hecho de ser parte del patrimonio cultural de la comunidad, además de favorecer la participación de los niños, contribuyen al fortalecimiento de su identidad cultural y su sentido de pertenencia. No en vano utilizan recursos materiales asequibles y que no son de elevado coste lo que se manifiestan como alternativas adaptadas a instituciones educativas que tienen un presupuesto restringido. Este estudio no sólo puede ofrecer evidencias de que los juegos populares favorecen el desarrollo de la creatividad y la forma de tratar y afrontar las prácticas de los educadores/as, sino que también se ofrecen los resultados del estudio como base desde la cual tomar decisiones que puedan servir para la formulación de políticas públicas que acojan las prácticas culturales del entorno como recursos pedagógicos dignos de ser considerados.

### ***1.3.3. Justificación Metodológica***

El optar por un enfoque cuantitativo en la presente investigación, utilizando un diseño preexperimental, da respuesta a la necesidad de contar con datos nos permitan conocer entre la aplicación de juegos tradicionales y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años. Este diseño permite medir los cambios en las habilidades creativas de los niños con objetividad antes y después del tratamiento, de forma que se llegue a contar con la evidencia cuantificable referente a la validez de los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza. Mediante el uso de instrumentos estandarizados y adaptados a la particularidad del contexto cultural, la evaluación de la creatividad permitirá la validez y la fiabilidad de los datos recogidos; al mismo tiempo, la aplicación de dicha intervención en una situación de realidad como lo es la Institución Educativa Inicial N.º 385/Mx-P de Hualchanca, se obtiene la posibilidad de observar el efecto de los juegos tradicionales en situaciones reales, ofreciendo una mayor significación y aplicabilidad de los resultados.

## **1.4. Objetivos de la Investigación**

### ***1.4.1. Objetivo General***

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchanca, 2024.

### ***1.4.2. Objetivos Específicos***

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales con el desarrollo de la fluidez en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la originalidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la elaboración en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-U de Hualchancca.

## **II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.1. Antecedentes del Problema**

#### ***2.1.1. A Nivel Internacional***

Los antecedentes investigativos de carácter internacional encontrados para el presente trabajo de investigación, aluden a los siguientes:

Martínez (2022) en el estudio titulado "*Juego Tradicional y su Influencia en la Resolución Creativa de Problemas en la Primera Infancia*", se propuso evaluar la influencia de la exposición a juegos tradicionales latinoamericanos en la capacidad de resolución creativa de problemas en niños de 4 años. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo de nivel explicativo, empleando un diseño pre-experimental con mediciones antes y después de la intervención en un grupo de 45 niños seleccionados no probabilísticamente de una institución educativa. La recolección de datos se realizó mediante observación estructurada y pruebas de resolución de problemas creativos, utilizando una adaptación de la prueba "Unusual Uses Task" y una guía de observación del comportamiento. Los resultados revelaron mejoras significativas en la flexibilidad y originalidad de las soluciones propuestas por los niños tras la implementación del programa de juegos tradicionales, llevando a la conclusión de que la incorporación de estos juegos en el currículo inicial puede potenciar las habilidades de resolución creativa.

#### ***2.1.2. A Nivel Nacional***

Los antecedentes investigativos de carácter nacional encontrados para el presente estudio, aluden a los siguientes autores:

Salazar Quispe y Mamani (2024) en el trabajo de investigación titulado: "*Juegos Ancestrales y su Relación con la Fluidez Verbal Creativa en Niños de Educación Inicial de Puno*", buscaron determinar la relación entre la práctica de juegos ancestrales de Puno y la fluidez verbal creativa en niños de 4 años. La investigación cuantitativa, con un componente pre-experimental, se llevó a cabo con un diseño pre-experimental con mediciones pre y post-test en un grupo de 35 niños seleccionados intencionalmente de instituciones iniciales de Puno. Se aplicaron pruebas de fluidez verbal creativa y se realizó observación participante, utilizando una prueba adaptada de fluidez verbal y un registro de observación. Los resultados mostraron un incremento significativo en la fluidez verbal creativa tras las sesiones de juegos ancestrales, sugiriendo que estos juegos podrían tener un impacto positivo en esta dimensión de la creatividad en la educación inicial.

Hernández, Vargas y Flores (2023) realizaron un estudio titulado: "*El Juego Tradicional como Estrategia para Desarrollar la Originalidad en Niños Preescolares de Lima Metropolitana*", cuyo objetivo fue evaluar el efecto de una estrategia pedagógica basada en juegos tradicionales peruanos sobre la originalidad en las producciones de niños de 4 años. La investigación cuantitativa de nivel explicativo empleó un diseño cuasi-experimental con grupos experimental y de control, ambos con mediciones pre y post-test, en una muestra aleatoria de 50 niños de dos instituciones de Lima. Se analizó el contenido de dibujos y modelados con una rúbrica de originalidad, encontrándose un aumento significativo en la originalidad de las producciones del grupo experimental tras la intervención con juegos tradicionales, lo que llevó a la conclusión de que estos juegos son una estrategia eficaz para estimular la originalidad en preescolares.

Castro y León (2022) en el estudio titulada "*Influencia de los Juegos Populares en la Flexibilidad del Pensamiento de Niños de Inicial de Trujillo*", investigaron cómo la participación en juegos populares tradicionales de Trujillo influía en la flexibilidad del pensamiento de niños de 4 años. El estudio cuantitativo de nivel explicativo utilizó un diseño pre-experimental con mediciones pre y post-test en un grupo de 40 niños seleccionados por conveniencia de una institución inicial de Trujillo. Se aplicó el subtest de flexibilidad de la Batería de Evaluación de las Funciones Ejecutivas en Niños (BENCI), y los resultados mostraron mejoras significativas en la flexibilidad del pensamiento tras la intervención con juegos populares, sugiriendo su contribución al desarrollo de esta habilidad en la educación inicial.

### **2.1.3. A Nivel Regional**

Los antecedentes investigativos de carácter regional encontrados para el presente trabajo de investigación son los siguientes:

Huamán (2023) en el estudio titulado: "*Juegos Tradicionales Ayacuchanos y su Incidencia en la Elaboración Creativa de Niños de 4 Años de Huamanga*", se propuso determinar la incidencia de los juegos tradicionales de Ayacucho en la elaboración creativa de niños de 4 años de Huamanga. El estudio pre-experimental con mediciones pre y post-test en un grupo de 28 niños seleccionados no probabilísticamente de una institución inicial de Huamanga analizó las producciones plásticas (dibujos) con una rúbrica de elaboración creativa. Los resultados mostraron un aumento en el nivel de elaboración tras la participación en los

juegos tradicionales ayacuchanos, sugiriendo que estos juegos podrían estimular esta dimensión de la creatividad en la educación inicial.

Gutiérrez (2021) en el estudio titulado *"El Juego 'Trompo' y su Aporte al Desarrollo de la Originalidad en Niños Preescolares de Cangallo"*, exploró el aporte del juego tradicional del "trompo" al desarrollo de la originalidad en las ideas de niños de 4 años de Cangallo. El estudio de caso pre-experimental con mediciones pre y post-test en un grupo de 15 niños seleccionados por conveniencia de una institución inicial de Cangallo aplicó una prueba de generación de ideas originales relacionadas con el trompo, utilizando una guía de entrevista semiestructurada y un registro de ideas. Los resultados indicaron un incremento en la cantidad y originalidad de las ideas tras las actividades lúdicas centradas en el trompo, sugiriendo que este juego tradicional podría fomentar la originalidad en el pensamiento de los niños preescolares de Cangallo.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. Juegos Tradicionales**

Los juegos tradicionales son considerados aquellas actividades lúdicas que se transmiten de padres a hijos, constituyendo así parte del patrimonio cultural de una comunidad. Morales (2019) sostiene que estos juegos son “una especie de una tradición en la que se condensan costumbres, valores y saberes de una sociedad, que los niños interpretan espontáneamente en contextos sociales naturales” (p. 35). Se puede decir que son prácticas que lúdicas de una forma generalmente comunitaria, y que requieren de reglas simples y materiales de fácil acceso de manera que puedan adaptarse a diferentes ambientes culturales.

Los juegos de siempre, por sus atributos, impulsan la convivencia, la actividad física y la manifestación de sentimientos, incentivando la inventiva y la originalidad (Ramírez & López, 2022). Aparte, exhiben un esquema adaptable que consiente a los infantes ajustar normas y modos de juego según lo que les motive y les haga falta. Tal como lo expresa Reyes (2020), “los juegos de toda la vida albergan un tesoro pedagógico incalculable, ya que integran el físico, el habla, la fantasía y las costumbres en una única acción recreativa” (p. 42).

En cuanto a su clasificación, diferentes autores los agrupan siguiendo diferentes criterios (tipo de actividad: motriz, verbal, sensorial; número de participantes: individuales, colectivos; función de los juegos: competitivos, cooperativos, simbólicos, etc.). Mendoza (2018) explica que podemos distinguir juegos de reglas, juegos simbólicos y juegos motores, y apunta que todos ellos cumplen un papel básico en el desarrollo integral del niño. También

podemos establecer una clasificación contextual, es decir, juegos rurales o urbanos, juegos específicos de distintas regiones culturales.

### ***2.2.2. Teorías Pedagógicas que Avalan el Uso de Juegos Tradicionales***

Desde la perspectiva de la psicología evolutiva, el juego ha sido un tema recurrente para pensadores como Piaget y Vygotsky. Piaget (1962) plantea que el juego actúa como un proceso de asimilación, permitiendo que el niño integre vivencias novedosas en sus esquemas mentales previos. En palabras del autor, “el juego es la ocupación del niño, mediante la cual reestructura de forma continua su entendimiento del entorno” (p. 243). Así, el juego clásico se transforma en una herramienta perfecta para promover el aprendizaje constructivo.

De otro lado, Vygotsky (1978) subraya que el juego simbólico es fundamental para las funciones mentales superiores, indicando que “el juego hace que el niño se comporte siempre en un nivel más alto que su edad media, más allá de su comportamiento diario” (p. 102). Esto indica que el niño juega en la zona de desarrollo próximo, es decir, en el nivel que puede alcanzar con otra persona mediadora. Desde esta visión sociocultural, los juegos tradicionales se convierten en mediadores culturales de desarrollo cognitivo y social.

Aparte de las perspectivas psicológicas, hay métodos educativos que aprecian el juego como un método para enseñar y aprender. Un ejemplo es el aprendizaje significativo planteado por Ausubel, quien creía que "el aprendizaje realmente tiene sentido cuando la nueva información se vincula de manera importante con lo que el niño ya conoce" (citado en Coll, 1990, p. 48). Dentro de esta idea, el juego de siempre puede ser una herramienta educativa que une la experiencia anterior del niño con los nuevos conocimientos escolares. De igual forma, la visión lúdica sugiere que el juego no es solo una forma de divertirse, sino también una manera de investigar, probar y pensar, por lo que su uso en entornos educativos debe ser planeado y constante (Silva, 2020).

### ***2.2.3. Dimensiones de Juegos Tradicionales***

**Momentos Pedagógicos del Juego Tradicional.** La aplicación con propósito educativo que se propone de los juegos tradicionales puede estructurarse en los tres momentos de la enseñanza: inicio, desarrollo y cierre. El momento de inicio, persigue captar la atención del niño o la niña mediante actividades de motivación, explicación de reglas y organización del espacio.

Con esta misma idea, Gonzales y Chávez (2021) formulan que:

Una adecuada presentación del juego -y el juego en sí mismo- aseguran que se integre la mayoría de los niños, evitando así dejar de lado a un grupo de los niños y a la niña empleando para ello un juego de pasividad. (p. 58).

Mientras el juego transcurre, la actividad en sí misma toma forma, animando a los participantes a interactuar, colaborar y sumergirse de manera natural. Es precisamente aquí donde la capacidad imaginativa y el espíritu divertido de los más pequeños florecen, al encontrarse con desafíos, optar por caminos y solucionar problemas dentro de un entorno protegido y sin ataduras. Tal como señala Silva (2020), “el desarrollo del juego tradicional es el espacio donde los niños construyen significados, se comunican y desarrollan sus habilidades cognitivas y emocionales” (p. 93).

Momento de cierre que muestra la oportunidad para reflexionar sobre lo vivido, intercambiar experiencias entre los presentes e interiorizar aprendizajes. Coincidiendo con Quispe, et al. (2021) para este momento del aula, el cierre favorece la metacognición y la interiorización de normas y valores, pues invita al niño a pensar sobre lo que hizo, lo que sintió y lo que aprendió a partir del momento del juego

#### **2.2.4. Beneficios**

Los juegos de siempre ofrecen un abanico amplio de ventajas para los niños. Para empezar, impulsan su crecimiento mental, físico y afectivo al combinar acción, pensamiento y sentimientos en una tarea que tiene valor para ellos (Morales, 2019). También fomentan que aprendan juntos y conozcan sus raíces, pues refuerzan las relaciones entre ellos y les hacen sentirse parte de un grupo. Tal como señalan Ramírez y López (2022), “los juegos de siempre son lugares donde se construye el saber y la cultura entre todos” (p. 27).

Otra de las grandes ventajas de los juegos tradicionales es la oportunidad de fomentar la creatividad. Habilitando múltiples respuestas, transformando reglas, inventando soluciones, estos juegos tradicionales pueden utilizarse como impulsor del pensamiento creativo. Hoy en día, incluso los estudios más recientes nos han demostrado que el juego espontáneo y simbólico se traduce en un incremento importante en la fluidez, la flexibilidad o la originalidad de los niños (Gonzales & Chávez, 2021).

#### **2.2.5. Problemática**

Aparte de ser beneficiosos, los juegos de siempre sufren una grave problematización en el momento actual. Uno de los graves problemas que predomina es el del abandono frente al uso de las características de los instrumentos electrónicos, disminuyendo así el tiempo de juego

activo que tienen los niños (Reyes, 2020); ya que, esto no solamente limita la socialidad y el movimiento, sino que además empobrece las vivencias lúdicas y culturales de las infancias.

Adicionalmente, se aprecia cómo estos juegos van perdiendo su importancia didáctica y cultural, al no ser valorados ni incorporados en los planes de estudio. Tal como señalan Mendoza (2018) y Morales (2019), restarle valor al juego de siempre en la escuela es una carencia pedagógica y cultural que daña la formación completa del niño.

#### **2.2.6. Solución**

Asimismo, es evidente la menguante trascendencia formativa y cultural de estos juegos, dado que no se les da la importancia que merecen ni se integran en la programación educativa. En consonancia con lo que afirman Mendoza (2018) y Morales (2019), despreciar el juego tradicional en el ámbito escolar representa una deficiencia pedagógica y cultural que perjudica el desarrollo integral del niño.

La integración de los juegos tradicionales en las prácticas pedagógicas no equivale únicamente a jugar por jugar ni a dejar que los niños jueguen solos, sino que también consiste en la elaboración de actividades con una cierta intencionalidad educativa; actividades que necesariamente tienen que ir acompañadas de los contenidos y las intenciones que se extraen del currículo escolar. Tal y como comentaba Coll (1990), entre otros autores, retomando a Ausubel, el aprendizaje está en la conexión significativa del saber del niño con el saber que se le quiere enseñar. En este sentido, por tanto, los juegos tradicionales no sólo recogen saberes ancestrales, sino que se vuelven herramientas actuales para una educación activa, lúdica y transformadora.

#### **2.2.7. Creatividad en Niños de 4 Años**

La creatividad en la infancia se conoce como la potencialidad que presenta el niño para producir ideas inusuales, para resolver problemas de forma alternativa y para expresar su interioridad por medio de varias lenguas (visual, verbal, corporal, etc.). Según Gardner (1994) la creatividad "es la capacidad de resolver problemas, o la capacidad de transformar productos que son valorados en uno o varios contextos culturales" (p. 120). En el primer ciclo de infancia, esta potencialidad se hace visible a partir del juego simbólico, a partir de la exploración libre y a partir de la expresión espontánea de los pensamientos e ideas.

En lo que respecta a sus características, la creatividad en los niños de cuatro años es evidentemente caracterizable por la revisión, por la vivencia activa de la imaginación y por la tendencia a experimentar sin miedo al error. Para Esquivias y Ramos (2020) "los niños que son

creativos sientan curiosidad, hacen preguntas poco habituales, manipulan objetos con intenciones diferentes a las que les serían convencionales, inventan historias o situaciones" (p. 67). Las manifestaciones son típicas de un pensamiento divergente que se encuentra en desarrollo en plena educación preescolar.

### ***2.2.8. Teorías Pedagógicas de la Creatividad***

La creatividad ha sido objeto de estudio desde diferentes ángulos, dando pie a numerosas teorías. Una de las perspectivas más destacadas es la de J. P. Guilford, quien ideó un modelo de la inteligencia donde la creatividad figura como una manifestación del pensamiento divergente. En opinión de Guilford (1950), la creatividad se construye sobre varios pilares: la fluidez (la cantidad de ideas generadas), la flexibilidad (la diversidad de los planteamientos), la originalidad (lo novedoso de las ideas) y la elaboración (el nivel de detalle y desarrollo de las mismas). Tal como lo expresó el autor: "El pensamiento creativo comprende la producción de un gran número de ideas, ideas de diferente clase, ideas poco comunes, así como la habilidad para llevarlas más allá de la formulación primera" (Guilford, 1967, p. 47).

Una teoría otro aspecto importante es la desarrollada por Torrance (1974), quien incluso elaboró pruebas estandarizadas para evaluar la creatividad en niños. Su modelo concluye que todo niño tiene un potencial creativo intrínseco ¿Pero se puede poner en marcha con el ambiente adecuado? En este sentido, Torrance llegó a afirmar que "la creatividad no es un privilegio de unos pocos, sino algo que tiene la suficiente universalidad como para permitir su promoción mediante el juego, la libertad y el estímulo afectivo también" (Torrance; citado en Renzulli, 1999, p. 215). Uno de los puntos fundamentales que pone de manifiesto es que los contextos que dan valor a la curiosidad, la exploración y la diversidad de respuestas, son inherentes a la creatividad.

Si observamos desde la perspectiva sociocultural, Vygotsky (1978) plantea que el conjunto de la creatividad infantil tiene su base en la imaginación, ya que la creatividad permite a los niños combinar elementos de lo real para crear situaciones nuevas. Para Vygotsky, "la imaginación en los niños no es algo separado del pensamiento realista, sino más bien una función compleja que se va formando sobre la base de la experiencia acumulada" (p.30) Así, la creatividad no se entiende como un talento innato, sino como el resultado del juego simbólico, la exploración y la representación que los contextos sociales y culturales ofrecen a los niños.

### ***2.2.9. Dimensiones de la Creatividad***

La creatividad de los niños se puede observar considerando cuatro aspectos clave:

**La Fluidéz.** Los niños y las niñas, al igual que las personas adultas pueden ofrecer muchas respuestas o muchas soluciones a una determinada problemática o tema propuesto. Las soluciones e ideas son ilimitadas, porque en su naturaleza son curiosos, y exploran y plantean hipótesis y dan muchas respuestas a un determinado contenido; La fluidez es la capacidad y la capacidad de producir ideas con gran cantidad y calidad, y de forma permanente y espontánea en su pensamiento, en busca de retos y en la resolución de problemas. La capacidad de la fluidez, llamada también productividad está más relacionada con la creatividad por la variedad y agilidad del pensamiento funcional - con las relaciones sinápticas interhemisféricas - con el repentismo - la capacidad de dar respuestas y respuestas rápidas en las situaciones imprevistas con el post juicio el poder de la creación libre, sin prerequisites con la expresión, la capacidad de percibir el mundo y expresándolo.

**La Flexibilidad.** Por su parte, se refiere a que el niño puede cambiar de foco para encontrar soluciones desde diferentes enfoques; en este sentido Esquivias y Ramos (2020) señalan que "la flexibilidad es cuando el niño deja de pensar en lo evidente y plantea respuestas no convencionales" (p. 72), lo cual pone de manifiesto su destreza para adaptarse a nuevas situaciones cognitivas.

En las acciones de ensayo y experimentación que llevan a cabo tienen dificultades claras para poner alternativas a las situaciones problemáticas; no considera una opción válida, no es inflexible. Volverán a probarlo varias veces buscando un mejor resultado. La flexibilidad en la creatividad se relaciona con la reflexión volver a examinar, con la argumentación-apertura y confrontación de ideas, la globalización y el pluralismo; con la versatilidad-amplitud de criterio y facilidad para adaptarse; con la proyección capacidad de dibujar el futuro y de hacerle frente. Debido a la flexibilidad llevaron a cabo transformaciones, grandes invenciones que tuvieron como resultado la ruptura de paradigmas, los métodos, que orientaron nuevos caminos y fronteras insatisfechas con las que existían por aquel entonces.

**La Originalidad.** Hace referencia a la producción de ideas raras o bien nuevas, es decir, de aquellas que no recogen lo que otros han dicho o hecho hasta ahora. Guilford (1967) lo pone de manifiesto cuando analiza que es un factor básico para dar lugar a la innovación, ya que "la originalidad es la chispa de lo inesperado en la mente creativa" (Guilford, 1967, p. 53). En niños de 4 años esta capacidad suele materializarse en cuentos inventados y en juegos simbólicos más complejos o en asociaciones extrañas de objetos y sus significados.

La creatividad exhibe atributos distintivos, arraigados en la noción de que cada manifestación es singular e inigualable. Los infantes despliegan inventiva al desafiar normas, aventurarse y evidenciar resolución al idear escenarios frescos e innovadores. Representa el proceso cognitivo individual para forjar conceptos y resultados inéditos, valiosos y de contribución significativa.

La creatividad se entrelaza con la innovación, la excepcionalidad al desentrañar lo inexplorado y la construcción mental de nuevas perspectivas. La originalidad, cualidad esencial de la creatividad, conlleva concebir pensamientos nunca antes considerados; así, obtenemos soluciones revolucionarias a los desafíos. Es la aptitud de la persona para suscitar ideas o productos cuya cualidad sea única, de notable valor y beneficio colectivo o social.

**La Elaboración.** Es la habilidad que tiene el niño y la niña para ampliar, especificar y enriquecer una idea inicial. Esta dimensión está asociada con la persistencia, con la atención a la elaboración minuciosa y con la gradual construcción de una producción más compleja. Tal y como indican Quispe y Rojas (2021: 89), “un niño/a con alta elaboración no se conforma con una idea básica, sino que la amplía, la adorna, la transforma en una propuesta más elaborada”.

#### ***2.2.10. Beneficios del Uso de la Creatividad***

Impulsar la creatividad desde los primeros años de vida conlleva ventajas a nivel mental, sentimental y en la forma de interactuar con otros. Inicialmente, favorece un modo de pensar más abierto y una habilidad para solucionar problemas de maneras novedosas, algo fundamental en un mundo que precisa de nuevas ideas constantemente. Asimismo, la creatividad refuerza cómo manifestamos nuestras emociones y la seguridad en uno mismo, dado que posibilita que el niño exteriorice lo que siente sin cortapisas ni valoraciones.

Como afirmó Torrance (1974), “los infantes creativos tienden a construir una sana valoración personal, porque sienten que sus puntos de vista y ocurrencias son apreciados por los que les rodean” (mencionado en Renzulli, 1999, p. 218). Contribuye, además, al crecimiento global del niño, al activar zonas del cerebro (atención, memoria, lógica), destrezas sociales (colaboración, empatía) y aptitudes para comunicarse (habla, gestos y dibujos).

#### ***2.2.11. Problemática***

No obstante, la situación en muchos contextos escolares es que existen limitaciones que dificultan el desarrollo de la creatividad. Uno de los problemas actuales es la inexistencia de espacios y de estrategias pedagógicas que favorezcan la expresión libre, la imaginación y el juego simbólico, si no, por el contrario, se establecen rutinas rígidas que giran en torno a la

repetición y la homogeneización de las respuestas. Al respecto, Morales (2019), Reyes (2020) advierten que, la educación infantil tradicionalista asfixia la creatividad ya que se reduce el aula a un espacio de control, memorización y obediencia.

Esta concepción limita las posibilidades de que los niños propongan ideas, de que puedan resolver problemas desde su forma de ver y de que sean capaces de construir conocimiento activamente, e, incluso, genera desmotivación y empobrecimiento del pensamiento infantil.

### **2.2.12. Solución**

Frente a esta situación, varios estudios proponen estrategias favorecedoras del desarrollo de la creatividad infantil y una de ellas (si no la más eficaz) es el empleo de estrategias lúdicas (juegos tradicionales) que aportan unas condiciones a través de las cuales los niños crean, transforman e imagina una realidad, tal y como hacen en el entorno lúdico. Vygotsky (1978) nos dice que, “el juego simbólico es una de las actividades más representativas del desarrollo infantil, en el que el niño combina elaboradamente elementos de la realidad con elementos ficticios de una forma libre y significativa” (p. 45).

Por el contrario, se propone la elaboración de los ambientes enriquecidos y estimulantes, en los que los niños tengan materiales diversos, tiempo suficiente y libertad para experimentar. En palabras de Coll (1990), que retoma a Bruner, el “ambiente debe estar ordenado de tal manera que el niño esté constantemente expuesto a nuevos desafíos para pensar, imaginar, transformarse, expresarse” (p. 63). Los ambientes enriquecidos no solo favorecen la creatividad, sino que además convierten el aula en el lugar de las exploraciones, del juego y de la construcción del significado.

## **2.3. Definición de Términos Básicos**

**Juegos Tradicionales.** Son esas diversiones que pasan de padres a hijos en un lugar específico, mostrando las creencias, la cultura y cómo se relaciona la gente ahí. Los niños juegan así sin que nadie los obligue, lo que les ayuda a moverse mejor, a pensar y a llevarse bien con otros.

**Creatividad.** Es la habilidad que tenemos las personas para crear ideas nuevas que sirven para algo. En los niños, se nota cuando expresan lo que sienten, cuando imaginan cosas y cuando resuelven problemas de manera original, ya sea jugando o en su día a día.

**Fluidez.** Es una parte de la creatividad que muestra cuántas ideas se le ocurren a un niño cuando se enfrenta a algo. Nos dice qué tan bien puede pensar de diferentes maneras.

**Flexibilidad.** Es cuando un niño puede ver las cosas de otra forma, aceptar cambios y encontrar diferentes soluciones a un problema. Demuestra que puede usar su creatividad para adaptarse.

**Juego Libre.** Es jugar sin que nadie te diga qué hacer, simplemente lo que te nace, lo que permite descubrir cosas, mostrar tu creatividad y jugar con otros. A veces, los juegos de antes pueden ser una forma de jugar así.

**Juegos con Objetos.** En estos juegos, se guía a los niños de forma divertida y entretenida durante su aprendizaje; son muy populares y pasan de padres a hijos.

**Juegos sin Objetos.** Son juegos en los que los niños no necesitan objetos; algunos son comunes, mientras que otros nacen de la inventiva de los maestros al enseñar y aprender.

## **2.4. Hipótesis de la Investigación**

### **2.4.1. Hipótesis General**

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Huallecanca. Cangallo – Ayacucho 2024.

### **2.4.2. Hipótesis Específicas**

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Huallecanca. Cangallo – Ayacucho 2024.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Huallecanca. Cangallo – Ayacucho 2024.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la originalidad en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Huallecanca. Cangallo – Ayacucho 2024.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la elaboración en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Huallecanca. Cangallo – Ayacucho 2024.

## **2.5. Variables de Investigación**

### **2.5.1. Variable Independiente: Los Juegos Tradicionales**

#### **Definición Conceptual**

Los juegos tradicionales son juegos infantiles que han pasado completamente de forma oral y mediante la generación anterior a la actual, y que participan de los componentes constitutivos del patrimonio cultural de una comunidad. Pese a los cambios que todos los juegos sufren en la medida que van siendo adaptados a lo largo de la historia y del contexto social, mantienen los elementos (estructura, reglas, significaciones, etc.) que les han hecho perdurar a lo largo del tiempo. Los juegos tradicionales ayudan a la socialización de los niños, les permiten aprender espontáneamente, les permiten ir desarrollando su personalidad y, en muchos casos, mantienen elementos parecidos en distintos grupos culturales, es por ello que se les atribuye un carácter universal (Martínez y Ramírez; 2020).

#### **Definición Operacional**

Se observará mediante una lista de cotejo en situaciones de juego, identificando la aplicación de cada momento pedagógico (inicio, desarrollo y cierre) durante la implementación de juegos tradicionales.

### **2.5.2. Variable Dependiente: Creatividad**

#### **Definición Conceptual**

Martínez (2008) sostiene que la creatividad se refiere a una forma de ser humano capaz de transformar las formas tradicionales de pensar y actuar cuando se enfrenta a situaciones nuevas o contradictorias, generando soluciones adecuadas y eficaces. Esta capacidad se apoya en una actitud sensible hacia los problemas, la fluidez verbal y conceptual, la flexibilidad cognitiva, la originalidad, el pensamiento analítico y la inclinación a desarrollar continuamente el pensamiento creativo.

#### **Definición Operacional**

Se evaluará mediante una guía de observación estructurada aplicada durante el juego, con ítems que recogen conductas asociadas a cada dimensión de la creatividad.

## 2.6. Matriz de Operacionalización de Variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos Tradicionales (Variable Independiente)	Son actividades lúdicas que se transmiten de generación en generación y que reflejan aspectos culturales, sociales y pedagógicos, permitiendo el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas y sociales en los niños (Pérez, 2019; Gutiérrez, 2020).	Se observará mediante una lista de cotejo en situaciones de juego, identificando la aplicación de cada momento pedagógico (inicio, desarrollo y cierre) durante la implementación de juegos tradicionales.	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presentación de la consigna - Motivación e interés inicial - Participación activa - Interacción con pares - Finalización del juego - Retroalimentación lúdica</li> </ul>	Ordinal (Lista de cotejo con categorías: Nunca - A veces - Siempre)
			Desarrollo		
			Cierre		
Creatividad (Variable Dependiente)	Es la capacidad del niño para producir respuestas novedosas, originales y apropiadas ante estímulos o situaciones, manifestándose en dimensiones como fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración (Torrance, 1974; Runco & Acar, 2012).	Se evaluará mediante una guía de observación estructurada aplicada durante el juego, con ítems que recogen conductas asociadas a cada dimensión de la creatividad.	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proposición de nuevas ideas de juego durante la clase.</li> <li>✓ Solución de problemas surgidos durante el juego.</li> <li>✓ Manifestación de ideas y respuestas de manera clara durante la clase.</li> <li>✓ Exploración de diferentes perspectivas durante el juego.</li> <li>✓ Adaptación de cambios durante el juego.</li> </ul>	Instrumento: Ordinal  4 = AD - Logro destacado 3 = A - Logro previsto 2 = B - En proceso 1 = C - En inicio
			Flexibilidad		

				<p>juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Disposición de adaptarse a cambios durante la clase.</li> </ul>	
			Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proposición de ideas nuevas e innovadoras al jugar.</li> <li>✓ Proposición de variaciones al juego.</li> <li>✓ Presentación de ideas y soluciones que han sido vistas durante el juego.</li> <li>✓ Generación de nuevas ideas durante la clase.</li> <li>✓ Generación de sentimientos y emociones durante el juego.</li> </ul>	
			Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Incorporación de detalles en el proceso del juego.</li> <li>✓ Culminación de procesos haciéndolo más amigables.</li> <li>✓ Aclaración pertinente durante el juego cuando el niño tiene dificultad.</li> <li>✓ Agregación de ideas durante la clase.</li> <li>✓ Mejora de calidad y la efectividad de las ideas durante la clase.</li> </ul>	

### **III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo y Nivel de Investigación**

##### ***3.1.1. Tipo de Investigación***

Dicha investigación se desarrollará bajo la modalidad experimental, siguiendo un enfoque de investigación que incluye la consideración de dos variables, orientándose hacia el análisis de la relación causal existente entre dos o más variables, con la particularidad de provocar la alteración de la variable independiente (juegos tradicionales), de la cual se lastimará la variable dependiente (creatividad en niños de 4 años).

En el mismo sentido, la investigación experimental se distingue por la misma manipulación de la variable independiente, a fin de observar el efecto que tiene en la variable dependiente, en situaciones controladas y con la finalidad de determinar relaciones causales (Hernández, Fernández y Baptista, 2021).

Por otro lado, la investigación aplicada tiene entre sus objetivos el aprovechamiento del conocimiento científico para dar respuesta a problemas concretos en estado de situación concreta y con la finalidad de mejorar prácticas sociales, educativas y tecnológicas (Sampieri et al., 2021).

En ese sentido, la investigación se encuentra enmarcada en el enfoque aplicado-experimental dado que busca comprobar el efecto que producen una intervención pedagógica juegos tradicionales en el desarrollo de la creatividad en niños dentro de un contexto educativo real, teniendo así posibilidades de adaptación y mejora de la práctica educativa.

##### ***3.1.2. Nivel de Investigación***

El nivel de investigación del presente estudio es explicativo, puesto que intenta determinar el efecto directo (causal) de los juegos tradicionales (variable independiente) sobre la creatividad en los niños de 4 años (variable dependiente), estableciendo relaciones de causa-efecto mediante un diseño experimental. En este sentido, Sampieri, et al. (2021) indican que el nivel explicativo trata de aclarar el porqué de los fenómenos, identificando sus causas y consecuencias mediante el control de variables.

El mismo autor también sostiene que la investigación explicativa trata de comprobar hipótesis sobre fenómenos que son fundamentadas en el control riguroso de las condiciones del estudio. Es decir, la investigación explicativa no solo pretendía describir o establecer relaciones entre variables, sino también comprobar hipótesis y teorías a partir de la manipulación controlada de las condiciones del desarrollo del estudio.

Por lo tanto, el actual trabajo de investigación se inscribe dentro del nivel explicativo, en la medida que busca comprobar si el uso de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en un otro grupo de niños en edad preescolar, en condiciones experimentales controladas.

### **3.2. Método de Estudio**

#### **3.2.1. El Método Científico**

Zorrilla (1998) afirma que, el método científico se caracteriza por ser lógico y sistemático, lo que implica llevar a cabo proyectos de investigación mediante la identificación de condiciones que representen eventos específicos y proporcionan elementos para abordar el problema de investigación.

Por consiguiente, el presente estudio emplea el método científico como el método de estudio general.

#### **3.2.2. Métodos Específicos**

En cuanto se refiere al método de estudio o investigación, Abreu (2014) menciona que:

El método de la investigación describe con buenos detalles la forma en que se ha llevado a cabo la investigación. Este permite explicar la propiedad de los métodos utilizados y la validez de los resultados, incluyendo la información pertinente para entender y demostrar la capacidad de replicación de los resultados de la investigación. (p.195).

En consecuencia, en la presente investigación se utilizará el Método hipotético deductivo. “Consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones generales que deben confrontarse con los hechos antes de constituirse en teoría” (Bernal, 2016, p.71).

En el método experimental, el investigador manipula una o más variables de estudio, para controlar el aumento o disminución de esas variables y su efecto en las conductas observadas. Dicho de otra manera, un experimento consiste en hacer un cambio en el valor de una variable (variable independiente) y observar su efecto en otra variable (variable dependiente).

### **3.3. Diseño de Investigación**

El presente proyecto de investigación se llevará a cabo bajo un diseño de tipo pre experimental, dado que se intervendrá con una educación lúdica (los juegos tradicionales) con

un único grupo de niños de 4 años de otra escuela, para observar in situ los efectos que surgen del incremento de su nivel de creatividad en el pretest y el postest.

Hernández, Fernández y Baptista (2021), quienes definen la investigación de tipo pre experimental como aquella en la que existe una intervención o tratamiento, pero sin la existencia de un grupo de control, lo que impide el control de otras variables, pero nos aproxima de alguna manera a ver la acción sobre una u otra causante, de modo que este tipo de diseño suele ser el típico en la educación donde no se puede asignar aleatoriamente siempre a las personas del grupo experimental.

Por otro lado, Sánchez y Reyes (2020) también explican que mediante el diseño pre experimental se puede utilizar en estudios exploratorios o en contextos reales en donde se evalúa el impacto de una intervención innovadora en el aula, como puede ser la innovación de metodologías lúdicas. Por lo tanto, el estudio en el que se basa el presente proyecto de investigación también corresponde a un diseño de investigación en el que se contabiliza como una intervención pre experimental y en el que se establecen las características de un pretest-postest en un solo grupo, con el fin de medir los cambios en el nivel de creatividad infantil después de una intervención realizada con una serie de juegos tradicionales desarrollados en un entorno controlado de forma simultánea, pero con una intervención que no realiza una comparación entre grupos. Este diseño puede presentarse de la siguiente manera:

**GE : 01 X 02**

**Donde:**

GE : representa a la muestra experimental

01 : representa al pre test

X : representa a la variable experimental

02 : simboliza el post test

### **3.4. Población y Muestra**

#### **3.4.1. Población**

De acuerdo con Saiz (2019), la población es el total de personas con ciertas características comunes que están delimitadas dentro de una determinada geografía el objeto de estudio. En esa misma línea, Arias (2021) señalan que la población incluye al total de elementos o personas u objetos; a todos aquellos que son semejantes entre sí y a partir de los

cuales se quiere realizar inferencias científicas. Por lo tanto, en este estudio, la población estará constituida por el total de niños y niñas de 4 años matriculados en el 2024 en la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P del Centro Poblado de Hualchancca, del distrito de Cangallo - Ayacucho, con un total de 25 estudiantes (N = 25).

**Tabla 1.**

*Población de estudio.*

Niños y niñas de 4 años	Varones	Mujeres	Total
Sección	10	15	15
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>15</b>

**Fuente:** Registro de matrícula

### 3.4.2. Muestra

El tipo de muestra del presente trabajo será censal, debido a que se utilizará la población total, dado que el número de estudiantes es escaso y factible. Para Hernández, Fernández y Baptista (2021), cuando es censal la muestra es porque el investigador incluye la totalidad de los elementos de la población, lo que permite eliminar el error muestral y permite que los resultados sean precisos.

En la misma línea de pensamiento, Arias (2019) dice que este tipo de muestra se debe utilizar cuando la población es pequeña para obtener información de todos los sujetos. Es así que la muestra estará constituida por los 25 niños y niñas de 4 años del año 2024, que están matriculados en la Institución Educativa Inicial N.º 385/Mx-U de Hualchancca, distrito de Cangallo – Ayacucho, quienes participarán de manera directa en el desarrollo y evaluación de la intervención basada en juegos tradicionales.

**Tabla 2.**

*Muestra para la aplicación de la investigación.*

Niños y niñas de 4 años	Varones	Mujeres	Total
Sección	10	15	15
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>15</b>

**Fuente:** Extraído de la población de estudio (Tabla 1).

### 3.5. Técnicas de Muestreo

Para esta investigación, la estrategia de muestreo que vamos a usar será no probabilística. Tal como señalan Münch y Ángeles (2019), estos métodos se apoyan en el juicio de personas con experiencia. En lugar de elegir las unidades de análisis al azar, las

seleccionaremos teniendo en cuenta los costos. En consecuencia, aplicaremos un esquema de muestreo no probabilístico en este estudio.

### **3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

#### **3.6.1. Técnicas de Recolección de Datos**

En la presente investigación se pondrán en marcha dos técnicas fundamentales, como son el experimento a la variable independiente juegos tradicionales- y la observación sistemática que se utilizará en la variable dependiente creatividad de niños. Así, la técnica de experimento se considera adecuada para la variable independiente juegos tradicionales, pues permite manipular, de manera deliberada, una situación de educación y ver los efectos que produce, en un grupo determinado. Como afirman Hernández, Fernández y Baptista (2021), el experimento es la técnica más empleada para el tipo de investigaciones de carácter explicativo, cuando se estudian relaciones causales mediante la manipulación de variables independientes y la observación de sus efectos en las variables dependientes bajo condiciones controladas.

La técnica de la observación sistemática se utilizará para la variable dependiente creatividad de niños, pues permite registrar, objetiva, continua y controladamente, las diferentes formas de manifestaciones conductuales que tienen que ver con la creatividad, en los momentos de juego. En palabras de Sampieri, et al. (2021), la observación es una técnica válida y rigurosa para los estudios educativos, siempre que se afronte con instrumentos estructurados que aseguran la validez de los datos que se quieren obtener.

En este caso, se utilizará una ficha de observación que contiene ítems previamente definidos para las dimensiones: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. De este modo, la aplicación complementaria del experimento y la observación permite medir los efectos de la intervención lúdica en un contexto natural, de forma que se obtiene una evidencia cuantificable de la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la creatividad infantil.

**Tabla 3.**

*Técnicas de recolección de datos*

<b>VARIABLES</b>	<b>TÉCNICAS</b>
<b>VI:</b> Juegos tradicionales	Experimento
<b>VD:</b> Creatividad	Observación

#### **3.6.2. Instrumentos de Recolección de Datos**

En la recolección de datos de la presente investigación se consideran dos instrumentos, cada uno relacionado con las variables del estudio: juegos tradicionales (variable independiente) y creatividad en niños (variable dependiente). La selección de estos instrumentos responde a la necesidad de garantizar la validez y la confiabilidad en la observación de la variable. Con respecto a la variable independiente, juegos tradicionales, se va a utilizar un instrumento que consiste en un plan de aplicación experimental, siendo esto un conjunto estructurado de 10 sesiones de aprendizaje pedagógicamente diseñadas para desarrollar actividades lúdicas de juegos tradicionales adecuados a la edad y el contexto sociocultural, de la población con la cual se va a trabajar, es decir, con los niños.

Las sesiones fueron elaboradas en función del enfoque por competencias del Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2017), por cuanto pretenden incentivar el juego libre, la exploración activa y la participación creativa. De acuerdo con Tobón (2013), los planes de intervención o programas experimentales constituyen una herramienta fundamental dentro de una investigación educativa, ya que las pautas de acción son la estructura en la que se describen de forma sistemática las acciones que se pretende generar para cambiar la variable dependiente.

La variable dependiente, que corresponde a la creatividad en los niños, se evidenciará a través de una ficha de observación que establece un conjunto de criterios conductuales correspondientes con las dimensiones de la creatividad, esto es, la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración, tal y como lo proponen autores como Torrance (citado en González, 2019). Cada una de estas dimensiones se operacionaliza en indicadores y es evaluada a través de una escala ordinal de niveles (inicios, en proceso y logrado).

La afirmación de que la ficha de observación es un instrumento capaz de captar información cualitativa con posibilidades de cuantificación, es una postura que refuerzan Sampieri, et al. (2021) para las investigaciones que analizan comportamientos en las situaciones naturales que pueden ser observadas. Ambos instrumentos serán validados a través del juicio de expertos, lo que contribuirá a la validez de contenido y la pertinencia de los ítems en el estudio.

**Tabla 4.**

*Instrumentos de recolección de datos.*

<b>VARIABLES</b>	<b>TÉCNICAS</b>
<b>VI:</b> Juegos tradicionales	Plan de aplicación experimental
<b>VD:</b> Creatividad	Ficha de observación antes y después

### 3.7. Validez y Confiabilidad

#### 3.7.1. Validez

Se recurrirá a la opinión de tres especialistas en investigación educativa, quienes, actuando como jueces expertos, revisarán el contenido. Este método, como señalan Hernández, Fernández y Baptista (2021), es útil para confirmar que los elementos del instrumento se ajustan bien a lo que se quiere estudiar. Además, Arias (2019) destaca que el juicio de expertos ayuda a garantizar que el instrumento mida lo que realmente debe medir.

#### 3.7.2. Confiabilidad

Se calculará el coeficiente Alfa de Cronbach para evaluar la consistencia interna del instrumento. Según Pino (2014), un instrumento es confiable si ofrece resultados similares cada vez que se utiliza. Otzen y Manterola (2017) también mencionan que el alfa de Cronbach es una buena opción para saber si los ítems miden la misma variable de manera consistente.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S^2} \right]$$

La fórmula utilizada determina el nivel de consistencia y precisión; la escala de valores asignada a la confiabilidad es equivalente a la evaluación representada por los siguientes valores:

**Tabla 5.**

*Escala de valores de la confiabilidad.*

<b>Confiabilidad</b>	<b>escalas de confiabilidad</b>
Muy baja confiabilidad	(0 -200)
Baja confiabilidad	(201 - 400)
Moderada confiabilidad	(401 - 600)
Alta confiabilidad	(601 - 800)
Muy alta confiabilidad	(801 - 1000)

### 3.8. Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos

En esta investigación experimental, emplearemos la observación estructurada para la obtención de datos sobre la capacidad creativa infantil. Dichos datos se analizarán con Microsoft Excel y SPSS, posibilitando análisis estadísticos tanto descriptivos como inferenciales. Tal como señalan Hernández, Fernández y Baptista (2021), estas herramientas

facilitan la organización y el análisis riguroso de la información en contextos experimentales. Los resultados se mostrarán en tablas, optimizando la comparación entre las mediciones iniciales y finales, tal como aconsejan Sampieri, et al. (2021) para estudios de intervención.

### **3.9. Aspectos Éticos**

Esta investigación se adhiere a las normas éticas delineadas en la séptima edición de la American Psychological Association (APA). La confidencialidad de los participantes será celosamente protegida, al igual que la privacidad y la integridad de la Institución Educativa Inicial N. ° 385/Mx-P de Hualchanca, situada en Cangallo – Ayacucho. Adicionalmente, se preparará un documento de consentimiento informado por escrito, que se facilitará a los padres, maestros y responsables de la institución, para explicar las metas, métodos y límites del estudio, garantizando así su colaboración libre e informada.

## **IV. ASPECTO ADMINISTRATIVO**

### **4.1. Recursos**

#### **4.1.1. *Recurso Humano***

**Investigadora:** Salvador Pablo, Gladys

**Asesor Temático:** Dr. René Farfán Bellido

**Asesor Teórico:** Dr. René Farfán Bellido

**Asesor Metodológico:** Dr. Farfán Bellido, René

**Beneficiarios:** Los niños y niñas niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca, Cangallo – Ayacucho 2024.

#### **4.1.2. *Recursos Materiales***

- Laptop
- Internet
- USB
- Cámara fotográfica
- Celular
- Impresora
- Hojas bond
- Lapiceros
- Plumones
- Engrampadora
- Resaltadores
- Cuadernos
- Vehículo o transporte
- Sillas y mesas
- Otros.

### **4.2. Presupuesto**

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	P. UNIT (S/)	TOTAL (S/)
<b>MATERIALES DE ESCRITORIO</b>			
Papel bond	4 millares	15.00	60.00
Lapiceros	1 cajas	7.00	7.00
Material bibliográfico	4 libros	20.00	80.00
Lápices	1 caja	4.00	4.00
Plumones	6 paquetes	24.00	24.00
Resaltadores	1 estuches	2.00	6.00
<b>EQUIPO TECNOLÓGICO</b>			
Cámara fotográfica	1 unidades	110.00	110.00
Tinta de impresora	3 unidad	30.00	90.00
USB de 32MB	1 unidades	30.00	30.00
Laptop	1 unidad	2 000.00	2 000.00
Celular	1 unidad	500.00	500.00
Impresora	1 unidad	650.00	650.00
Otros	--	--	200.00
<b>Total, parcial</b>			<b>S/ 3 761.00</b>

#### 4.3. Financiamiento

Para la presente investigación no se cuenta con financiamiento externo, por lo que se ejecutará con los recursos propios del investigador.

#### 4.4. Cronograma de Ejecución (Diagrama de Gantt)

N°	ACTIVIDADES	TIEMPO EN MESES Y SEMANAS DE 2025-2026																																							
		Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Noviembre				Diciembre				Enero							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Elección del tema de investigación.				x																																				
2	Planteamiento del problema.				x																																				
3	Elaboración del marco teórico.					x	x	x																																	
4	Metodología de investigación.									x	x																														
5	Aspecto administrativo.											x	x																												
7	Elaboración de instrumentos de recolección de datos												x	x																											
8	Validación y prueba de fiabilidad del instrumento.														x	x	x																								
9	Diseño del material experimental													x	x	x	x																								
10	Solicitud carta de consentimiento															x	x	x																							
11	Estructuración de la tesis														x	x	x																								
12	Ejecución del proyecto de investigación																	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x														
13	Recolección de datos																		x	x	x	x	x	x																	
14	Procesamiento cuantitativo de datos																				x	x	x	x	x	x	x														
15	Presentación de resultados de la investigación.																								x	x			x	x											
16	Redacción final de la tesis.																				x	x	x	x	x	x	x	x													
17	Presentación del borrador de tesis.																																	x	x						
18	Presentación final de tesis con fines de sustentación.																																					x	x		

## V. REFERENCIAS

- Abreu, J. L. (2014). *El método de la investigación*. Ed. JL
- Acuña, M Aberasturi, A. (1981). *El niño y sus juegos* (6.<sup>a</sup> ed.). Paidós. Lima – Perú-
- Aizencang, N. (2012). *Jugar, aprender y enseñar*. Ediciones Manantial. Cdad. Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
- Alonso Monreal, C. (2000). *¿Qué es la creatividad?* Biblioteca Nueva. Lima, Perú.
- Arias, F. (2019). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (8.<sup>a</sup> ed.). Episteme. Lima, Perú.
- Barrena Marchena, S. (2007). *La razón creativa: crecimiento y finalidad del ser humano*. Rialp. España.
- Berbabew, N., & Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Narcea. España.
- Bernal, C. A. (2016). *Metodología de la investigación* (4.<sup>a</sup> ed.). Pearson Educación.
- Borja, M. (1985). *Experiencias de juego en preescolares*. Morata. Madrid.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos. Lima, Perú.
- Castro, M., & León, J. (2022). *Influencia de los juegos populares en la flexibilidad del pensamiento de niños de inicial de Trujillo* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. Trujillo.
- Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Kapelusz.
- Churba, C. (2005). *La creatividad* (6.<sup>a</sup> ed.). Dunken.
- Coll, C. (1990). *Psicología y currículum: Una aproximación psicopedagógica a la elaboración del currículum escolar*. Paidós.
- CONAFE. (1984). *Aprender jugando: Serie guías de orientación y trabajo*. Consejo Nacional de Fomento Educativo.
- Corbalán, F. (2003). *CREA inteligencia creativa: Una medida cognitiva de la creatividad*. TEA Ediciones. México.
- Díaz, J. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. Ed. Trillas.

- Dirección Regional de Educación de Ayacucho. (2022). *Informe regional sobre prácticas lúdicas en educación inicial en zonas rurales*. DREA.
- En J. S. Renzulli & S. M. Reis (s.f.), *Perspectivas de investigación sobre la superdotación y el talento* (págs. 213-226). Centro Nacional de Investigación sobre la Superdotación y el Talento.
- Esquivias, J., & Ramos, M. (2020). *Creatividad infantil: Fundamentos, desarrollo y estrategias didácticas*. Ediciones Pedagógicas.
- Euceda, T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación*. (Editorial no especificada).
- Gamarra, A., & Quispe, L. (2022). *Estrategias lúdicas y desarrollo de la creatividad en niños del nivel inicial en Cusco*. *Revista Andina de Investigación Educativa*, 12(1), 45–62. <https://doi.org/10.35622/j.riae.2022.12.45>
- García, M., Rodríguez, L., & Pérez, A. (2022). *Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años*. EFDeportes.com, *Revista Digital*, 27(289).
- Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de Cultura Económica.
- González, M. (2019). *Estimulación de la creatividad en niños y niñas en edad inicial*. Fondo Editorial Educativo.
- Gonzales M. y Chávez, S. (2021) *Juegos tradicionales mejoran la socialización en niños de 5 años* *Institución Educativa N° 248-La Congona*, 2021 <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a3c90403-8974-43f9-8494-25e577ada9d9/content>
- Guilford, J. P. (1950). *Creativity*. *American Psychologist*, 5(9), 444–454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Guilford, J. P. (1967). *La naturaleza de la inteligencia humana*. McGraw-Hill.
- Gutiérrez, N. (2021). *El juego "Trompo" y su aporte al desarrollo de la originalidad en niños preescolares de Cangallo* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga].

- Hernández, P., Vargas, M., & Flores, J. (2023). *El juego tradicional como estrategia para desarrollar la originalidad en niños preescolares de Lima Metropolitana* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].
- Hernández, R. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Interamericana.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2021). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (7.ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Hinojosa, J. (2023). *Niveles de investigación científica en las ciencias sociales*. Editorial Académica Española.
- Huamán, L. (2023). *Juegos tradicionales ayacuchanos y su incidencia en la elaboración creativa de niños de 4 años de Huamanga* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga].
- Instituto de Investigación Educativa. (2021). *Estudio sobre el uso de juegos tradicionales en educación inicial en Arequipa*. Instituto de Investigación Educativa.
- Marina, J. A. (1993). *Teoría de la inteligencia creadora*. Anagrama.
- Martínez, J., & Ramírez, K. (2020). *Los juegos tradicionales y su valor en la socialización infantil*. *Revista de Educación y Cultura*, 25(3), 77–92.
- Martínez, A. (2022). *Juego tradicional y su influencia en la resolución creativa de problemas en la primera infancia* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio Institucional Alicia – CONCYTEC.
- Martínez, E. (2008). *Creatividad e innovación en el aula: Un enfoque pedagógico*. Trillas.
- Mendoza, R. (2018). *El juego infantil y su clasificación: reglas, simbolismo y motricidad*. Fondo Editorial de Educación Infantil.
- Ministerio de Educación y Ciencias de Paraguay. (2021). *Lineamientos para la incorporación de juegos tradicionales en la educación inicial*. MEC.
- Ministerio de Educación. [MINEDU] (2017). *Programación curricular de educación primaria*. DINESST.
- Morales, F. (2019). *Creatividad en la educación inicial: Desafíos y propuestas*. *Revista de Educación y Desarrollo Infantil*, 15(2), 45–59.

- Moreno Muro, J. P. (2023). *Desarrollo de la creatividad en preescolares de cinco años: Una revisión documental*. ResearchGate.
- Munch Lourdes y Angeles, Ernesto (2019). *Métodos y Técnicas de Investigación*. México: Editorial Trillas. 166 pp
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una población a estudio*. *Revista Chilena de Pediatría*, 88(3), 301–307.  
[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=s0717-095022017000100037&script=sci\\_abstract](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=s0717-095022017000100037&script=sci_abstract)
- Parca, J. (2013). *La creatividad es la capacidad para transformar objetos y personas a través de la creación*. Recuperado de <https://www.udem.edu.mx/sites/default/files/2022-08/Creatividad-clave-para-desarrollar-bienestar-intelectual-ArticuloBienestar.pdf>
- Penagos, J. (2015). *Creatividad: Capital humano para el desarrollo social*. Material presentado en el V Congreso de las Américas.
- Piaget, J. (1962/1981). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación* (2.<sup>a</sup> ed.). Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (2013). *Tipología del juego*. Juego Infantil.
- Pino, A. (2014). *Confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos*. *Revista Electrónica Educare*, 18(3), 15–26. <https://doi.org/10.15359/ree.18-3.2>
- Quispe, R., & Mamani, E. (2024). *Juegos ancestrales y su relación con la fluidez verbal creativa en niños de educación inicial de Puno* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano].
- Quispe, Y., & Rojas, A. (2021). *Estimulación de la creatividad en niños de educación inicial mediante el juego simbólico*. *Revista de Investigación Educativa*, 10(1), 83–95.
- Ramírez, K., & López, F. (2022). *Los juegos tradicionales y su impacto en la convivencia y creatividad infantil*. *Revista Peruana de Educación y Cultura*, 18(2), 55–70.
- Renzulli, J. S. (1999). *Creatividad: El argumento a favor de una perspectiva multidimensional*. *Journal for the education of the gifted*, 23(1). 3-54
- Reyes, C. (2020). *Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en el nivel inicial*. *Educación Hoy*, 9(1), 31–47.

- Rodríguez, L. (2023). *Integración de la realidad virtual en la educación infantil: Beneficios y retos*. *Revista de Pedagogía*, 20(3), 112–120.
- Saiz, C. (2019). *Fundamentos de investigación social*. Editorial Síntesis.
- Salazar Quispe, R., & Mamani, L. (2024). *Juegos ancestrales y su relación con la fluidez verbal creativa en niños de educación inicial de Puno* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano].
- Sampieri, R. H., & Collado, C. F. (2021). *Metodología de la investigación* (7.ª ed.). McGraw-Hill.
- Sánchez Carlessi, H., & Reyes Meza, C. (2020). *Metodología y diseños en la investigación científica* (6.ª ed.). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. [https://www.academia.edu/78002369/METODOLOG%C3%8DA\\_Y\\_DISE%C3%91OS\\_EN\\_LA\\_INVESTIGACI%C3%93N\\_CIENT%C3%8DFICA](https://www.academia.edu/78002369/METODOLOG%C3%8DA_Y_DISE%C3%91OS_EN_LA_INVESTIGACI%C3%93N_CIENT%C3%8DFICA)
- Silva M. y Moura Y. (2025). *Juegos tradicionales: una herramienta poderosa para fortalecer las habilidades sociales en la infancia temprana*. *Revista InveCom / ISSN En línea: 2739-0063*, 6(2), 1–10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17066579>
- Silva, M. (2020). *El juego como estrategia pedagógica en la educación inicial*. *Revista Latinoamericana de Innovación Educativa*
- Suyo, M., & Huillca, J. (2023). *Juegos ancestrales andinos y el desarrollo de la creatividad infantil*. *Revista Andina de Educación y Cultura*, 12(1), 33–48.
- Torrance, E. P. (1974). *La enseñanza Creativa*. Madrid: Santillana.
- Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación* (4.ª ed.). ECOE. Extraído de: [https://www.researchgate.net/profile/Sergio\\_Tobon4/publication/319310793\\_Formacion\\_integral\\_y\\_competencias\\_Pensamiento\\_complejo\\_curriculo\\_didactica\\_y\\_evaluacion/links/59a2edd9a6fdcc1a315f565d/Formacion-integral-y-competencias-Pensamiento-complejo-curriculo-didactica-y-evaluacion.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Sergio_Tobon4/publication/319310793_Formacion_integral_y_competencias_Pensamiento_complejo_curriculo_didactica_y_evaluacion/links/59a2edd9a6fdcc1a315f565d/Formacion-integral-y-competencias-Pensamiento-complejo-curriculo-didactica-y-evaluacion.pdf)
- UNESCO. (2020). *Situación Educativa de América Latina y el Caribe: garantizando la educación de calidad para todos*. Santiago de Chile: UNESCO.

Valdés, Y., & Gonzáles, E. (2021). *Juegos tradicionales para las diferentes partes de las clases de Educación Física*. *Ciencia y Deporte*, 8(2), 224-239.  
<https://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2023.v8.no2.006>


Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Zorrilla Arena, S. (1998). *Metodología de la investigación* (1.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill Interamericana México.

**ANEXOS**

Anexo 1. Resolución de aprobación de 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**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE  
APROBACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
PARA LA OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO  
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN  
PPD 2024 I  
AULA 3  
R.D. No. 734-2024- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA**

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



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° 234 2024 TESPP.Púb. "JSCO"/DG. HTA*

Huanta, 26 de julio de 2024

El Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta;

**VISTO:**

El **INFORME N° 090-2024-SA-EESPP"JSCO"-HTA** de fecha 11 de julio de 2024, con número de expedientes: TM20243187-F en la que, el Formador de Investigación del Programa de Profesionalización Docente 2024 Ciclo I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 3, remite legajos expeditos para la tramitación y otorgamiento de Resolución Directoral de Aprobación de los Proyectos de Investigación en el marco del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos a fin de oficializar y garantizar su ejecución;

**CONSIDERANDO:**

Que, 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** 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 Caveró 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 formación continua y garantizar su acreditación profesional.

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciada/o a los/las egresados/as de Formación Inicial Docente de los Programas de Estudios Licenciados, así como, de Formación Continua del Programa de Profesionalización Docente previa sustentación y aprobación del trabajo de investigación y de tesis respectivamente en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional.

Que, estando conforme al Reglamento Institucional y 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 que señalan que el proceso de otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** es mediante la sustentación del Trabajo Investigación con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación.

Que, el Programa de Profesionalización Docente 2024 I, en el marco de la **RDRS No 00075-2023-GRA/GR-GG-GRDS-DREA-DR**, resolución con la que aprueban las metas de admisión para el **PPD 2024 I**, es un programa que conduce a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y Título Profesional de Licenciado/a en Educación Inicial Intercultural Bilingüe y Educación Primaria Intercultural Bilingüe, el **Formador Asesor del Módulo de Práctica de**



Investigación del Aula 3, elevó el **INFORME N° 006 -2024-ASESOR DE INVEST. /PPD 2024 I- AULA 3 EDUC. INIC. /EESPP"JSCO"-HTA**, dando el aval correspondiente para la Aprobación Resolutiva del Proyecto de Investigación en el marco del plan curricular y del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos.

Que, el Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, en amparo a sus facultades, con fecha 26 de julio de 2024 y en el marco del cumplimiento y la conformidad con la *Ley No 30512, su reglamento, modificatorias* y el *Reglamento de Grados y Títulos* se oficializa la **APROBACIÓN** de los *Proyectos de Investigación* de los participantes del Programa de Profesionalización Docente 2024 I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 3 cuyo Formador Asesor es el Dr. René Farfán Bellido, por tanto:

**SE RESUELVE:**

**ARTICULO PRIMERO. - APROBAR** los **PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente 2024 I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 3 de las/os que a continuación se detalla:

PPD 2024 CICLO I		
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	TITULOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
1	ARONE APARCO, ROSBI AIDA	Juego simbólico y habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 55006 - 20 "Escuela Concertada Solaris" Andahuaylas 2024.
2	BAUTISTA AGUILAR, CERAFINA	Nivel de enfoque intercultural de los niños y niñas del II Ciclo de la Institución Educativa N° 429-122/Mx-U Nueva Esperanza, Llochegua 2024.
3	CCATAMAYO BENDEZU, YUMIRA YOSALIT	Juego libre para promover la Autonomía en niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa N° 429-4/Mx-M de Huaychao, Huanta 2024.
4	CUYA LLAMOCCA, YULIANA	Juegos simbólicos para el desarrollo del pensamiento preoperatorio en infantes de la Institución Educativa María Urribarri Gómez. Huanta, Ayacucho 2024.
5	CUEVAS VILCHEZ, SAMANTA	La inteligencia emocional y la creatividad en niños del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 254 "Santa Rosa" Rocchacc. Chincheros 2024.
6	GUTIERREZ PEREZ, GUISELA	Influencia de los materiales didácticos no estructurados en la relación de problemas de cantidad en niños del ciclo II N°429-29/Mx-U Patasucro, Huanta 2024.
7	HILARIO LOPEZ, ELVA	Juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216/MX.P. Ayacucho 2024.
8	HUAMÁN CASA, MICAELA	Influencia de la dramatización en la timidez en niños del II Ciclo de la Institución Educativa N°429-141/Mx-U de San Luis, Santillana, Huanta 2024.
9	HUAMANI TAYPE, LIZBETH	El biohuerto escolar para el empoderamiento de la conciencia ecológica en niños de la Institución Educativa Inicial N°153 - Saisa Lucanas, Ayacucho 2024.

10	LAPA QUINTERO, OLGA	El apego y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 391 Los Querubines Churcampa, Huancavelica 2024.
11	MALLMA SANCHEZ, LIDA	Motricidad fina y escritura en niños de 5 años en la Institución Educativa N 1388 de Kimbiri, La Convención 2024
12	MAUCAYLLE CCORIMANYA, MARIBEL	Empleo de materiales didácticos y nivel de psicomotricidad fina en niños de tres y cuatro años de la Institución Educativa N° 275 Apurímac 2024
13	MENDOZA YAÑE, MIRTHA	Conciencia ambiental y comportamiento en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 273 Chincheros 2024.
14	OLIVARES VERA, ZAIDA	Expresión artística en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 65 - Huancabamba, Andahuaylas 2024.
15	OSEJO PALOMINO, MARLENI	Cuentos infantiles en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años Institución Educativa N° 429-23 Hospital baja, Huanta 2024.
16	PÉREZ ORÉ, VIBIANA	Estrategia experimental para mejorar la indagación en niños de 4 años sección "Oruguitas" de la Institución Educativa N°402/Mx-P Palmapampa, Samugari 2024.
17	POMA SAENZ, LUZ JANET	Influencia de la expresión dramática en la estimulación del lenguaje expresivo en niños de 4 años en la I.E. "Santísima Virgen", Huancayo 2024.
18	QUISPE ORTEGA, LITA JUDITH	Educación intercultural y aprendizaje significativo en niños y niñas del II Ciclo de la Institución Educativa N° 1047 San Antonio de Chincheros 2024.
19	RIVAS SILVERA, MILADA	El baile del carnaval andahuaylino para el fortalecimiento de la identidad cultural en niños de Educación inicial N° 100 "San Jerónimo" 2024.
20	RUIZ AYALA, NORMA	Materiales educativos reciclables para la conciencia ambiental en niños de la Institución Educativa Inicial N° 926 de Cearhuacata, El Carmen. Huancavelica 2024.
21	RODAS LUNA, DAYANA JULIA	Capacidades sensoriales y motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa privada "San Antonio Abad" Los Olivos. Lima 2024.
22	SALINAS MENDOZA, ANA MARIA	Asociaciones Visuales como Estrategia para Mejorar la Atención en Infantes de 4 años de la Institución Educativa N° 429-129/MX-P Aycas. Huanta 2024.
23	SALVADOR PABLO, GLADYS	Juegos tradicionales en la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/MX-P de Hualchancea, Cangallo, Ayacucho 2024.
24	SIMBRÓN PAREDES, NADYA	La técnica del semáforo para el desarrollo de la autorregulación emocional en niños de la Institución Educativa N° 429-23 "Hospital Baja" Huanta 2024



25	SOLIER MORALES, MELODY	Juego lúdico y el pensamiento matemático en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 397 Divino Niño Jesús Ayacucho 2024.
26	TORRES URBAY, ENMA	Desarrollo de la estimulación temprana y nivel del lenguaje oral en niños del II Ciclo de la Institución Educativa N° 429-56/MX-U Huanta 2024.
27	URBANO FLORES, RUTH BLENY	Juego de roles para fomentar el trabajo en equipo de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 292 Nuevo Horizonte, Lucanas 2024.

**ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER** que, el área de Repositorio Institucional registre e inscriba en la base de datos los Proyectos de Investigación para el control correspondiente.

**ARTICULO TERCERO.- ENCARGAR** al Webmaster de la Escuela la publicación en la Página Web y en el Portal de Transparencia.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVASE**



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

**DISTRIBUCIÓN:**

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

## Anexo 2. Resolución de expedito.



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 Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"*

### Resolución Directoral N° 0411-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 26 de mayo del 2025

Visto, los documentos con registro TM20251594-F, TM20251595-F, TM20251559-F ;



#### CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, 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, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, ***Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior***, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Ovalle".

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, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando 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 los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2024, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Caveró Ovalle" y con las facultades en condición de Directora General (e) amparado en el RDRS No 00850-2025-GRA/GG-GRDS-DREA-DR, por tanto:

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO** los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2024 siguientes:

Nº	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	CUEVAS VILCHEZ, SAMANTA	La inteligencia emocional y la creatividad en niños del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 254 "Santa Rosa" Rocchacc. Chincheros 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
02	MENDOZA YAÑE, MIRTHA	Conciencia ambiental y comportamiento en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 273 Chincheros 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
03	SALVADOR PABLO, GLADYS	Juegos tradicionales en la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca, Cangallo, Ayacucho 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

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

**TERCERO.- COMUNICAR**, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**

**DISTRIBUCIÓN:**

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



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

Mg. María J. León Peralta  
DIRECTORA GENERAL

### Anexo 3. Resolución 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 de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"*

## Resolución Directoral No. 0488-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 12 de julio del 2025

Visto, el Expediente *TM20251900* de fecha *23 de junio del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0411-2025-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *26 de mayo del 2025*;



### 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 Caveró 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 del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación 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 Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, 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 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH**;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

<b>TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	
<b>JUEGOS TRADICIONALES EN LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°385/MX-P DE HUALLCHANCCA, CANGALLO, AYACUCHO 2024.</b>	
<b>AUTOR(A)</b>	<b>SALVADOR PABLO, GLADYS</b>
<b>PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE</b>	<b>EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE</b>
<b>FECHA</b>	<b>20 DE JULIO DEL 2025</b>
<b>HORA</b>	<b>12:00 P.M.</b>
<b>LUGAR</b>	<b>AUDITORIO INSTITUCIONAL</b>

**SEGUNDO.- COMUNICAR** al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- PÚBLICAR** la resolución en la web institucional.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE**

**DISTRIBUCIÓN:**

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



## Anexo 4. Resolución 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 OS N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento OS N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

*"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"*

*Resolución Directoral No. 0489-2025 TESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA*

Huanta, 12 de julio de 2025

Visto, el Expediente *TM20251900* de fecha *23 de junio del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0411-2025-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *26 de mayo del 2025*;



### 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 Caverro 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 del *Programa* de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación* a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación 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 Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, 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 y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH;**

**SE RESUELVE:**

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

<b>JURADO EXAMINADOR</b>	<b>PRESIDENTE</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	<b>SECRETARIO</b>	Mg. MARIA JUSTINA LEON PERALTA
	<b>VOCAL</b>	Mg. FRIDA MAYHUA QUISPE

<b>TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	
<b>JUEGOS TRADICIONALES EN LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°385/MX-P DE HUALLCHANCCA, CANGALLO, AYACUCHO 2024.</b>	
<b>AUTOR (A)</b>	<b>SALVADOR PABLO, GLADYS</b>
<b>PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE</b>	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
<b>FECHA</b>	20 DE JULIO DEL 2025
<b>HORA</b>	12:00 P.M.
<b>LUGAR</b>	AUDITORIO INSTITUCIONAL

**SEGUNDO.- COMUNICAR** al Jurado Examinador e interesado(a), 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 2025.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE**

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
MJLP/D.G. (c)  
prd/sec.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA  
Mg. María J. León Peralta  
DIRECTORA GENERAL

Anexo 5. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca?</p> <p><b>Problemas específicos:</b></p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales, en el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca?</p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Demostrar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales con el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca.</p> <p>Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca.</p> <p>Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la originalidad</p>	<p><b>Variable Independiente</b></p> <p>Juegos Tradicionales</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <p>Inicio Desarrollo Cierre</p> <p><b>Variable Dependiente</b></p> <p>Creatividad</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <p>Fluidez Flexibilidad Originalidad Elaboración</p>	<p><b>Tipo:</b> Experimental</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental</p> <p><b>Población y muestra:</b></p> <p>15 niños y niñas de 4 años de la sección verde</p> <p><b>Técnicas:</b></p> <p>Observación</p> <p><b>Instrumentos:</b> Ficha de observación</p>

<p>385/Mx-P de Hualchancca?</p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la originalidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca?</p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la elaboración en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca?</p>	<p>Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la originalidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la elaboración en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-U de Hualchancca.</p>	<p>en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca.</p> <p>Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la elaboración en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca</p>		
--	---	--	--	--

**Anexo 6.** Operacionalización de las variables en estudio

<b>Variables</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
Juegos Tradicionales (Variable Independiente)	Son actividades lúdicas que se transmiten de generación en generación y que reflejan aspectos culturales, sociales y pedagógicos, permitiendo el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas y sociales en los niños (Pérez, 2019; Gutiérrez, 2020).	Se observará mediante una lista de cotejo en situaciones de juego, identificando la aplicación de cada momento pedagógico (inicio, desarrollo y cierre) durante la implementación de juegos tradicionales.	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presentación de la consigna - Motivación e interés inicial - Participación activa - Interacción con pares - Finalización del juego - Retroalimentación lúdica</li> </ul>	Ordinal (Lista de cotejo con categorías: Nunca - A veces - Siempre)
			Desarrollo		
			Cierre		
Creatividad (Variable Dependiente)	Es la capacidad del niño para producir respuestas novedosas, originales y apropiadas ante estímulos o situaciones, manifestándose en dimensiones como fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración (Torrance, 1974; Runco & Acar, 2012).	Se evaluará mediante una guía de observación estructurada aplicada durante el juego, con ítems que recogen conductas asociadas a cada dimensión de la creatividad.	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proposición de nuevas ideas de juego durante la clase.</li> <li>✓ Solución de problemas surgidos durante el juego.</li> <li>✓ Manifestación de ideas y respuestas de manera clara durante la clase.</li> <li>✓ Exploración de diferentes perspectivas durante el juego.</li> <li>✓ Adaptación de cambios durante el juego.</li> </ul>	Instrumento: Ordinal  4 = AD - Logro destacado 3 = A - Logro previsto 2 = B - En proceso 1 = C - En inicio
			Flexibilidad		

				<p>juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Disposición de adaptarse a cambios durante la clase.</li> </ul>	
			Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proposición de ideas nuevas e innovadoras al jugar.</li> <li>✓ Proposición de variaciones al juego.</li> <li>✓ Presentación de ideas y soluciones que han sido vistas durante el juego.</li> <li>✓ Generación de nuevas ideas durante la clase.</li> <li>✓ Generación de sentimientos y emociones durante el juego.</li> </ul>	
			Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Incorporación de detalles en el proceso del juego.</li> <li>✓ Culminación de procesos haciéndolo más amigables.</li> <li>✓ Aclaración pertinente durante el juego cuando el niño tiene dificultad.</li> <li>✓ Agregación de ideas durante la clase.</li> <li>✓ Mejora de calidad y la efectividad de las ideas durante la clase.</li> </ul>	

Anexo 7. Matriz instrumental

Variables	Dimensiones	Indicadores	ITEMS	Escala de medición
<b>V. Dependiente</b>  <b>Creatividad</b>	<b>FLUIDEZ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proposición de nuevas ideas de juego durante la clase.</li> <li>✓ Solución de problemas surgidos durante el juego.</li> <li>✓ Manifestación de ideas y respuestas de manera clara durante la clase.</li> <li>✓ Exploración de diferentes perspectivas durante el juego.</li> <li>✓ Adaptación de cambios durante el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Propone nuevas de ideas de juego durante la clase?</li> <li>✓ ¿Soluciona problemas surgidos durante el juego?</li> <li>✓ ¿Manifiesta ideas y respuestas de manera clara durante la clase?</li> <li>✓ ¿Explora diferentes perspectivas durante el juego?</li> <li>✓ ¿Se adapta a cambios durante el juego?</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Ordinal</b></p> <p><b>4 = AD -</b> Logro destacado</p> <p><b>3 = A -</b> Logro previsto</p> <p><b>2 = B -</b> En proceso</p> <p><b>1 = C -</b> En inicio</p>
	<b>FLEXIBILIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proposición de soluciones ante problemas que surgieron en el juego.</li> <li>✓ Adaptación ante maneras de pensar diferentes y aceptar opiniones correctas.</li> <li>✓ Proposición de distintas ideas, de manera flexible al jugar.</li> <li>✓ Colaboración efectiva con otros durante el juego.</li> <li>✓ Disposición de adaptarse a cambios durante la clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Propone soluciones ante problemas que surgieron en el juego?</li> <li>✓ ¿Se adapta ante maneras de pensar diferente y acepta opiniones correctas?</li> <li>✓ ¿Propone distintas ideas de manera flexible al jugar?</li> <li>✓ ¿Colabora de manera efectiva con otros niños durante el juego?</li> <li>✓ ¿Dispone de adaptarse a cambios durante la clase?</li> </ul>	
	<b>ORIGINALIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proposición de ideas nuevas e innovadoras al jugar.</li> <li>✓ Proposición de variaciones al juego.</li> <li>✓ Presentación de ideas y soluciones que han sido vistas durante el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Propone ideas nuevas e innovadoras al jugar?</li> <li>✓ ¿Propone variaciones al juego?</li> <li>✓ ¿Presenta ideas y soluciones que han sido vistas durante el juego?</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Generación de nuevas ideas durante la clase.</li> <li>✓ Generación de sentimientos y emociones durante el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Genera nuevas ideas durante la clase?</li> <li>✓ ¿Genera sentimientos y emociones durante el juego?</li> </ul>	
	<b>ELABORACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Incorporación de detalles en el proceso del juego</li> <li>✓ Culminación de procesos haciéndolo más amigables.</li> <li>✓ Aclaración pertinente durante el juego cuando el niño tiene dificultad</li> <li>✓ Agregación de ideas durante la clase.</li> <li>✓ Mejora de la calidad y efectividad de las ideas durante la clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Incorpora detalles en el proceso del juego?</li> <li>✓ ¿Culmina los procesos haciéndolo más amigables?</li> <li>✓ ¿Aclara pertinentemente durante el juego cuando el niño tiene dificultad?</li> <li>✓ ¿Agrega ideas durante la clase?</li> <li>✓ ¿Mejora la calidad y la efectividad de las ideas durante la clase?</li> </ul>	

Anexo 8. Instrumento de recolección de datos



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

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

Variable dependiente: CREATIVIDAD.

Apellidos y nombre de la investigadora: SALVADOR PABLO, Gladys

Programa de estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

N°	NOMBRES	DIMENSIONES		FLUIDEZ				FLEXIBILIDAD				ORIGINALIDAD				ELABORACIÓN								
		INDICADORES	ITEMS	¿Propone nuevas ideas de juego durante la clase?	¿Soluciona problemas surgidos durante el juego?	¿Manifiesta ideas y respuestas de manera clara durante la clase?	¿Explora diferentes perspectivas durante el juego?	¿Se adapta a cambios durante el juego?	¿Propone soluciones ante problemas que surgieron en el juego?	¿Se adapta ante maneras de pensar diferentes y acepta opiniones correctas?	¿Propone distintas ideas de manera flexible al jugar?	¿Colabora de manera efectiva con otros niños durante el juego?	¿Dispone de adaptarse a cambios durante la clase?	¿Propone ideas nuevas e innovadoras al jugar?	¿Propone variaciones al juego?	¿Presenta ideas y soluciones que han sido vistas durante el juego?	¿Genera nuevas ideas durante la clase?	¿Genera sentimientos y emociones durante el juego?	¿Incorpora detalles en el proceso del juego?	¿Culmina los procesos haciéndolo más amigables?	¿Aclara pertinentemente durante el juego cuando el niño tiene dificultad?	¿Agrega ideas durante la clase?	¿Mejora la calidad y la efectividad de las ideas durante la clase?	
01	LUO	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
02	MAR	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2
03	KA	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2

04	GAL	1	2	3	3	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	3	2
05	ADE	2	1	2	3	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2
06	FCI	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2	3	3	2	2	2	1	1	2	2
07	EST	3	3	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1
08	VER	3	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	3	3
09	JE	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2
10	DE	1	2	1	2	3	2	2	2	3	1	2	2	3	2	1	2	3	1	2	2
11	YO	2	3	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	3	2	1	2	1	3	3
12	IR	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	1	2	1	2	3	2	2	2	1	2
13	GEL	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	3	1	1	3	1	2	2	2
14	DLX	3	3	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15	PBM	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3
16																					
17																					
18																					
19																					

**Nivel de desempeño**

- 4 = AD - Logro destacado
- 3 = A - Logro previsto
- 2 = B - En proceso
- 1 = C - En inicio

## Anexo 9. Juicio de expertos



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
**"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**  
 RIM N° 267-2020-MINEDU / Huanta - Ayacucho

### FICHA DE VALIDACIÓN INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

#### DATOS GENERALES

1.1 Título de la Investigación: Juegos tradicionales en la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-p de Hualchancca, Cangallo – Ayacucho 2024.

1.2. Nombres de los Instrumentos de Evaluación: Ficha de Observación.

#### ASPECTOS DE 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																				90		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																					90	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																						94
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																						94
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	89					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																	89					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																					90	
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																					90	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																					90	
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																					90	

PROMEDIO DE VALORACIÓN

91.

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

Nombres y Apellidos	René Farián Bellier	DNI	41702029
Título Profesional	En Educación		
Especialidad	Epistemología y E. F.		
Grado Académico	Doctor		
Mención	En Educación		



**Dr. René Farián Bellier**  
FIRMA



## FICHA DE VALIDACIÓN

### INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

#### DATOS GENERALES

1.1 Título de la Investigación: Juegos tradicionales en la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-p de Hualchancca, Cangallo – Ayacucho 2024.

1.2. Nombres de los Instrumentos de Evaluación: Ficha de Observación.

#### ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				90
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				90
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				90
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				90
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				90
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				90
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																				90
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				90
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				90
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				90

PROMEDIO DE VALORACIÓN

90

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

<b>Nombres y Apellidos</b>	Walter Gastelú Relanozo	<b>DNI</b>	28600672
<b>Título Profesional</b>	Licenciado en Educación		
<b>Especialidad</b>	Lengua Literatura		
<b>Grado Académico</b>	Doctor		
<b>Mención</b>	Educación		

  
 FIRMA



## Anexo 10. Prueba de confiabilidad.

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	12	100.0
	Excluido <sup>a</sup>	0	0.0
	Total	12	100.0

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

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
.873	.899	19

## INTEPRETACION

La prueba de confiabilidad de Alfa de Cronbach basado en elementos estandarizados en un total de 12 ítems en 20 unidades de estudio se calculó a través del software SPSS 2022 y nos arrojó una fiabilidad de 0,873 que dé, acuerdo a la propuesta para la interpretación de Oviedo y Campo (2005) posee confiabilidad en el nivel aceptable y por lo tanto se concluye que la consistencia interna del instrumento utilizado es aceptable y procede su aplicación.

**Anexo 11.** Constancia de autorización.

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

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

**Mg. SOLIER RAMOS, Violeta Isabel  
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

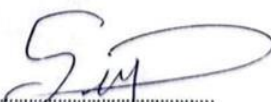
Yo, **SALVADOR PABLO, Gladys** identificado con DNI 70075527, docente de la Institución Educativa en el nivel de Educación Inicial, con el debido respeto me presento ante usted, para exponer lo siguiente:

Que con la finalidad de obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial en Educación Interculturalidad Bilingüe, estoy elaborando el proyecto de investigación titulado **"JUEGOS TRADICIONALES EN LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 385/MX-P DE HUALLCHANCCA, CANGALLO, AYACUCHO 2024"**, por tal motivo solicito la autorización para realizar la investigación, con la aplicación de expertos, cuyos resultados serán 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 docente de la Escuela de Educación Superior "José Salvador Caveró Ovalle" Huanta.

**POR LO EXPUESTO:**

Ruego a Ud. Acceder a mi solicitud.

Huallchancca, 11 de septiembre del 2024.

  
.....  
SALVADOR PABLO, Gladys  
DNI: 70075527

  
*[Handwritten signature]*  
Recibido  
11-09-2024  
HORAS: 12:00 pm

# CARTA DE ACEPTACIÓN

Huallchancca, 16 de septiembre del 2024.

SEÑORITA:  
SALVADOR PABLO, Gladys  
Presente

**ASUNTO:** Aceptación y Autorización para la aplicación de instrumentos y recojo de información.

.....

Mediante el presente me es grato dirigirme a ustedes y en atención al documento, comunicarles que se **AUTORIZA** la aplicación de los instrumentos para el recojo de información del trabajo de investigación "**JUEGOS TRADICIONALES EN LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 385/MX-P DE HUALLCHANCCA, CANGALLO, AYACUCHO 2024**".

Sin otra particular, me suscribo a usted.

Atentamente,

 UGEL CANGALLO  
I.E. N° 385 MX-P DE HUALLCHANCCA  
*[Signature]*  
"SALVADOR PABLO, GLADYS"  
DNI/40014700  
DIRECCIÓN

Anexo 12. Material Experimental

# **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR “JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE  
PROGRAMAS EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE**



## **PLAN DE APLICACIÓN**

Juegos Tradicionales en la Creatividad en niños de 4 años de la  
Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca,  
Cangallo – Ayacucho 2024.

**Proyecto para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación**

**AUTORA**

SALVADOR PABLO, Gladys

**ASESOR:**

Dr. FARFÁN BELLIDO, René

**LINEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones Pedagógicas

**HUANTA – AYACUCHO – PERÚ**

**2024**

## **PLAN DE APLICACIÓN**

### **OBJETIVO PRINCIPAL**

- Aplicar sesiones de aprendizaje basados en los juegos tradicionales para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 385/Mx-P de Hualchancca.

### **OBJETIVOS SECUNDARIOS**

- Evaluar las sesiones de aprendizaje basados en los juegos tradicionales en la dimensión de fluidez en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 385/Mx-P de Hualchancca.
- Evaluar las sesiones de aprendizaje basados en los juegos tradicionales en la dimensión de flexibilidad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 385/Mx-P de Hualchancca.
- Evaluar las sesiones de aprendizaje basados en los juegos tradicionales en la dimensión de originalidad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 385/Mx-P de Hualchancca.
- Evaluar las sesiones de aprendizaje basados en los juegos tradicionales en la dimensión de elaboración en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 385/Mx-P de Hualchancca.
- Evaluar las sesiones de aprendizaje basados en los juegos tradicionales en la dimensión de elaboración en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 385/Mx-P de Hualchancca.

## PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DEL PLAN DE APLICACIÓN

<p><b>FECHA: 04/11/24</b>  <b>HORA :45 minutos</b>                      Planificamos nuestro proyecto.</p>	<p><b>FECHA: 05/11/24</b>  <b>HORA :45 minutos</b>                      Nos divertimos jugando con la rayuela.</p>	<p><b>FECHA: 06/11/24</b>  <b>HORA:45minutos</b>                      ¿Quién tumba más latas? Explorando texturas. Ciencia</p>	<p><b>FECHA: 07/11/24</b>  <b>HORA: 45 minutos</b>                      ¿Quién tumba más latas?: Conociendo colores.</p>
<p><b>FECHA:08/11/24</b>  <b>HORA: 45 minutos</b>                      “Lanzando las canicas cerca, lejos”</p>	<p><b>FECHA: 11/11/24</b>  <b>HORA: 45 minutos</b>                      “Elaboramos nuestra sogu utilizando materiales reciclables”</p>	<p><b>FECHA: 12/11/24</b>  <b>HORA:45minutos</b>                      “Nos divertimos jugando a la liga”</p>	<p><b>FECHA: 13/11/24</b>  <b>HORA: 45 minutos</b>                      “Jugando a las escondidas”</p>
<p><b>FECHA:14/11/24</b>  <b>HORA:45 minutos</b>                      “Jugamos al encantado o la escultura”</p>	<p><b>FECHA:15/11/24</b>  <b>HORA: 45 minutos</b>                      “Jugando me divierto a la gallinita ciega”</p>		

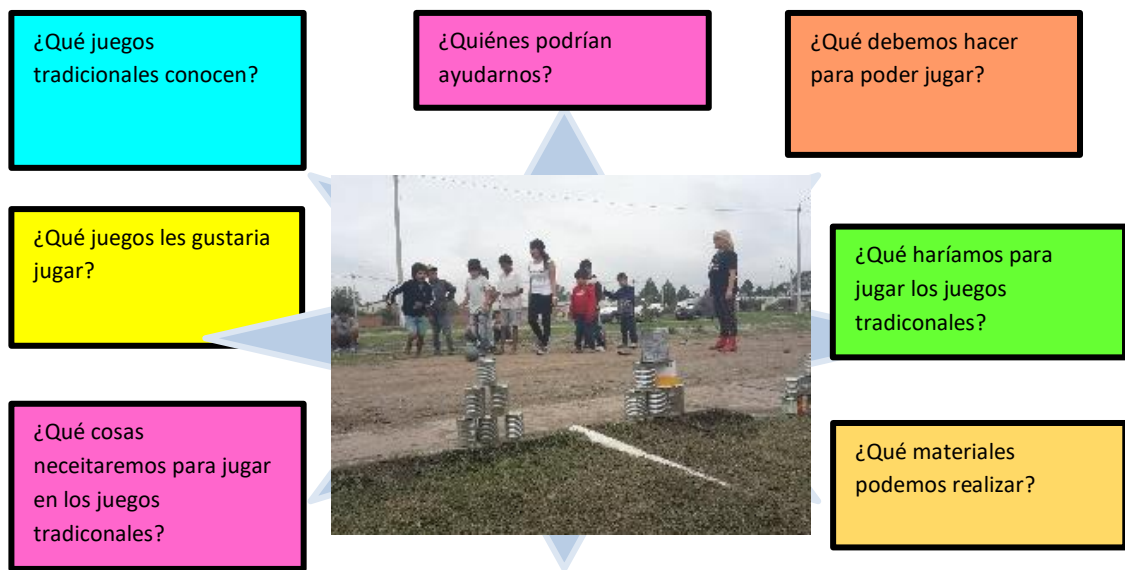
## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°00

### I. DATOS GENERALES:

IE : N° 385/Mx-P de Hualchancca  
 Profesora : Gladys Salvador Pablo  
 Edad : 4 años  
 Sección : verde  
 Duración :

### II. NOMBRE DEL PROYECTO: Juegos Tradicionales

### III. ORGANIZAMOS NUESTRAS PRIMERAS IDEAS Y PREGUNTAS ORIENTADORAS:



### IV. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA QUE ORIGINÓ EL PROYECTO:

En la Institución Educativa Inicial N° 385/Mx-P de Hualchancca, en el aula verde de 4 años se observó que los niños y niñas quieren jugar en los juegos tradicionales, se observa como los niños se desenvuelven al jugar y aprenden. Frente a esta situación se formula las siguientes preguntas, ¿Qué juegos conocen? ¿Qué juegos jugaban nuestros abuelos? ¿Cómo podemos saber, que son juegos tradicionales? ante esta necesidad se propuso trabajar este proyecto juegos tradicionales. Por ello se realizará diferentes actividades.

### V. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS (estándar, capacidades, desempeños) Y FORMULACIÓN DE CRITERIOS Y EVIDENCIAS:

Competencia	Capacidades	Estándar de aprendizaje	Desempeños	Criterios de evaluación	Producciones y actuaciones (evidencias)
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y	➤ Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar,	<p>Comprende su posición durante las actividades.</p> <p>Demuestra seguridad en sí mismo al participar en diferentes actividades.</p>	Se desenvuelve de manera autónoma al participar en las diferentes actividades.

		<p>descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	<p>trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones .</p> <p>➤ plorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>➤ •Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p>		<p>Al participar en las actividades se comunica en su lengua materna, utiliza gestos y movimientos.</p>
--	--	---	---	--	---

<p style="text-align: center;"><b>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</b></p>	<p>•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. •Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<p>Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.</p>	<p>➤ Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con vencer o agradecer. ➤ Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendi</p>	<p>❖ Utiliza gestos movimientos palabras según su propósito en sus conversaciones acerca de los juegos tradicionales. ❖ Espera para hablar y escucha cuando otros hablan pregunta y responde acerca de lo que le interesa saber.</p>	<p style="text-align: center;">Las producciones de los niños.</p>
--	--	--	--	--	---

			<p>do o responde a lo que le preguntan.</p> <p>➤ Recupera información explícita de un texto oral.</p> <p>Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes . Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</p> <p>• Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes , animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.</p> <p>➤ Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes , hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelv</p>		
--	--	--	--	--	--

			e.		
<p><b>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<p>Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</li> <li>➤ Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).</li> <li>➤ Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Manipula y transforma de diversos elementos para crear, ideas acerca de vivencias mediante el dibujo, la música y el movimiento.</li> <li>❖ Comenta como se sintió.</li> </ul>	

**“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”**

- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.
- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.
- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.

- Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.
- Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.
- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones

Mantiene el equilibrio durante el juego.  
  
Utiliza referencias visuales o auditivas para localizarse durante el juego.

Resuelve los problemas que se presentan durante el juego.

			<p>que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.</li> <li>➤ Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada a con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.</li> </ul>		
<b>“INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Problematiza situaciones para hacer indagación.</li> <li>•Diseña estrategias para hacer indagación.</li> <li>•Genera y registra datos o información.</li> <li>• Analiza datos e información.</li> <li>•Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.</li> </ul>	<p>Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas con base en su curiosidad, propone posibles respuestas, obtiene información al observar, manipular y</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Formula hipótesis sobre los juegos tradicionales.</li> <li>✓ Indaga sobre el ambiente y formula preguntas y les da</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Hipótesis mencionada.</li> <li>✓ Los dibujos que realiza en su</li> </ul>

		<p>describir; compara aspectos del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió.</p>	<p>y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que le genera interrogantes.</li> <li>➤ • Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora, y establece relaciones entre ellos. Registra la información de diferentes formas (dibujos, fotos, modelados).</li> <li>➤ Compara su respuesta inicial con respecto al objeto, ser vivo o hecho de interés, con la</li> </ul>	<p>a conocer.</p>	<p>indagación.</p>
--	--	--	--	-------------------	--------------------

			<p>información obtenida posteriormente.</p> <p>➤ Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte sus resultados. Utiliza sus registros (dibujos, fotos u otras formas de representación, como el modelado) o lo hace verbalmente.</p>		
--	--	--	---	--	--

**VI. ENFOQUES TRANSVERSALES:**

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD
Orientación al Bien Común	Empatía	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque Intercultural.	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

**VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

- ✓ Guía de Observación

**VIII. PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES:**

<b>Lunes: 04/11/24</b>	<b>Martes: 05/11/24</b>	<b>Miércoles: 06/11/24</b>	<b>Jueves: 07/11/24</b>	<b>Viernes: 08/11/24</b>
----------------------------	-------------------------	--------------------------------	-----------------------------	--------------------------

Planificación del proyecto	Nos divertimos jugando con rayuela.	¿Quién tumba más latas? Explorando texturas.	¿Quién tumba más latas?: Conociendo colores.	“Lanzando las canicas cerca, lejos”
<b>Competencia:</b> “CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”	<b>Competencia:</b> “RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	<b>Competencia:</b> “INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”	<b>Competencia:</b> “RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	<b>Competencia:</b> “RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”
<b>Lunes:11/11/24</b>	<b>Martes: 12/11/24</b>	<b>Miércoles: 13/11/24</b>	<b>Jueves: 14/11/24</b>	<b>Viernes: 15/11/24</b>
“Elaboramos nuestra sogá utilizando materiales reciclables”	“Nos divertimos jugando a la liga”	“Jugando a las escondidas”	“Jugamos al encantado o la escultura”	“Jugando me divierto a la gallinita ciega”
<b>Competencia:</b> “INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”	<b>Competencia:</b> “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<b>Competencia:</b> “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<b>Competencia:</b> “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<b>Competencia:</b> “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”

**IX. ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS, RECURSOS Y MATERIALES:**

- ✓ Currículo Nacional
- ✓ Guía de planificación de proyectos
- ✓ Materiales reciclados.
- ✓ Soga
- ✓ Latas
- ✓ Chalina
- ✓ Canicas.
- ✓ Lanas
- ✓ Temperas
- ✓ Pelotas
- ✓ Siluetas

**X. EVALUACIÓN DEL PROYECTO (por la docente):**

¿Cuáles fueron mis aciertos en el desarrollo del proyecto?	¿Cuáles fueron mis dificultades en el desarrollo del proyecto?	¿Qué aspectos de mi práctica debo mejorar en el desarrollo del siguiente proyecto?	¿Qué competencias debo seguir seleccionando en los próximos proyectos?

## Actividad de Aprendizaje N°01

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** *Planificamos nuestro Proyecto.*
2. **FECHA:**04/11/24
3. **EDAD:** 4 años
4. **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:** *Que los niños y las niñas participen en una conversación para proponer ideas acerca de la planificación e la experiencia de aprendizaje.*
5. **TIEMPO:** 45 minutos

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>•Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</li> <li>•Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p><i>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</i></p>	<p><i>Escucha con atención deduciendo el sentido de la negociación del proyecto y expresa con coherencia las ideas de los temas de dialogo. Haciendo uso de los gestos, mímicas y Participa activamente proponiendo actividades luego emite su opinión.</i></p>	<p><i>Propone actividades para el desarrollo del proyecto.</i></p>

### 6. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque Intercultural.	Dialogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.

### 7. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Actividad	Secuencia Didáctica	Recursos

<b>RUTINAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño</li> <li>➤ Rutinas de Aseo</li> <li>➤ Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.</li> </ul>	
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>PLANIFICACION.</b> Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.</li> <li>➤ <b>ORGANIZACIÓN.</b> Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.</li> <li>➤ <b>EJECUCION.</b> Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.</li> <li>➤ <b>ORDEN.</b> Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.</li> <li>➤ <b>SOCIALIZACION.</b> Los niños verbalizan lo que hicieron.</li> <li>➤ <b>REPRESENTACION.</b> Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.</li> </ul>	

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias metodológicas</b>	<b>Materiales</b>
<b>Inicio</b>	<p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b> Para comenzar con la actividad la docente menciona a los niños y niñas a sentarse en su lugar y luego se les despertará el interés de los niños y niñas a través de una silueta, dónde se observará a los niños jugando los juegos tradicionales.</p> <p><b><u>SABERES PREVIOS</u></b> Luego dialogamos: ¿Qué observamos? ¿Qué están haciendo los niños? ¿en que están jugando? Escuchamos las respuestas de los niños y niñas y lo registramos en la pizarra.</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b> ¿Cómo podemos aprender mediante los juegos tradicionales?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Cinta embalaje</li> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Lluvia de ideas.</li> <li>♥ Diálogo</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Plumón</li> <li>♥ Siluetas</li> <li>♥</li> </ul>

	<p><b><u>PROPÓSITO:</u></b></p> <p>El día de hoy niños y niñas aportaremos con ideas para la planificación de nuestro proyecto “jugando los juegos tradicionales”</p>							
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La maestra menciona que hoy vamos a conversar, para ello tenemos que tomar los acuerdos para trabajar de manera ordenada ¿Cuáles son los acuerdos que tenemos que cumplir?, ¿Qué debemos de hacer cuando otras personas hablan?, Luego, la maestra menciona ¿Qué haremos hoy?, ¿Para qué vamos a dialogar?, ¿Cómo lo haremos? Se anotan sus respuestas.</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <p>¿Qué necesitamos para jugar en los juegos tradicionales? ¿Qué materiales necesitaremos? ¿Qué juguetes vamos a necesitar?</p> <p>la maestra anota las respuestas de los niños y niñas. Luego la maestra muestra el cuadro de planificación de la experiencia de aprendizaje para recabar sus ideas e intereses.</p> <p>Se les menciona a los niños y niñas que aporten con sus ideas y sugerencias para desarrollar nuestro proyecto, para lo cual se les presenta el siguiente cuadro.</p> <table border="1" data-bbox="341 1267 1086 1435"> <thead> <tr> <th data-bbox="341 1267 549 1373"> <b>¿QUÉ HAREMOS? PROPOSITO)</b> </th> <th data-bbox="549 1267 868 1373"> <b>¿CÓMO LO HAREMOS? (ORGANIZACIÓN)</b> </th> <th data-bbox="868 1267 1086 1373"> <b>¿QUÉ NECESITAMOS? (RECURSOS)</b> </th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="341 1373 549 1435"></td> <td data-bbox="549 1373 868 1435"></td> <td data-bbox="868 1373 1086 1435"></td> </tr> </tbody> </table> <p><b>DESPUES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La maestra menciona que el cuadro esta llenado con todas las ideas de las niñas y los niños y luego se dará una lectura a todo lo registrado, después se coloca el cuadro en un lugar visible del aula.</p>	<b>¿QUÉ HAREMOS? PROPOSITO)</b>	<b>¿CÓMO LO HAREMOS? (ORGANIZACIÓN)</b>	<b>¿QUÉ NECESITAMOS? (RECURSOS)</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Cinta embalaje</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Papelote</li> <li>♥ Plumón</li> </ul>
<b>¿QUÉ HAREMOS? PROPOSITO)</b>	<b>¿CÓMO LO HAREMOS? (ORGANIZACIÓN)</b>	<b>¿QUÉ NECESITAMOS? (RECURSOS)</b>						
<p><b>Cierre</b></p>	<p>La maestra a través de las siguientes preguntas hace la retroalimentación a los niños y niñas</p> <p>¿Qué hicimos hoy?,</p> <p>¿Qué es lo que les ha gustado de la actividad de hoy?,</p> <p>¿Qué no te ha gustado?</p> <p>¿Recuerdas que vestimentas mencionaron en la clase?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Niños(as)</li> </ul>						

\_\_\_\_\_  
Profesor(a) de Aula

## Actividad de Aprendizaje N°02

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** *Nos divertimos jugando con rayuela*
2. **FECHA:** 05/11/24
3. **EDAD:** 4 años
4. **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:** Que los niños y niñas desarrollen su equilibrio mediante el juego rayuela.
5. **Tiempo:** 45 minutos

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
<b>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</i></li> <li>• <i>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</i></li> <li>• <i>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</i></li> </ul>	<i>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.</i>	<i>Mantiene el equilibrio durante el juego de rayuela.</i>	<i>Resuelve los problemas presentados durante el juego.</i>


### 6. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
<b>Enfoque Intercultural.</b>	Dialogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.

### 7. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Actividad	Secuencia Didáctica	Recursos
<b>RUTINAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño</li> <li>➤ Rutinas de Aseo</li> <li>➤ Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.</li> </ul>	
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>PLANIFICACION.</b> Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.</li> <li>➤ <b>ORGANIZACIÓN.</b> Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>EJECUCION,</b> Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.</li> <li>➤ <b>ORDEN,</b> Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.</li> <li>➤ <b>SOCIALIZACION,</b> Los niños verbalizan lo que hicieron.</li> <li>➤ <b>REPRESENTACION,</b> Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.</li> </ul>	
--	---	--

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
<b>Inicio</b>	<p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b> Para comenzar con la actividad la docente menciona a los niños y niñas a sentarse en un círculo y luego se les despertará el interés a los niños y niñas a través de una silueta, donde se observará una imagen jugando los niños en una rayuela.</p>  <p><b><u>SABERES PREVIOS</u></b> Luego dialogamos: ¿Qué observamos? ¿Qué están haciendo los niños? ¿en que están jugando? Escuchamos las respuestas de los niños y niñas y lo registramos en la pizarra.</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b> ¿Cómo podemos aprender mediante el juego de rayuela?</p> <p><b><u>PROPÓSITO:</u></b> El día de hoy niños y niñas aprenderemos a como debes de mantener nuestro equilibrio solo con</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Cinta embalaje</li> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Lluvia de ideas.</li> <li>♥ Diálogo</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Plumón</li> <li>♥ Siluetas</li> <li>♥</li> </ul>

	un pie, jugando con el juego de rayuela.	
<b>Desarrollo</b>	<p>La docente dice: hoy aprenderemos jugando con el juego de rayuela</p> <p><i>Para empezar con la clase recuerdan los acuerdos que se deben de respetar.</i></p> <p><i>La docente les indica que saldrán al patio del jardín, para ello todos los niños y niñas deben de mantener el orden al salir de salón y durante el juego.</i></p> <p><i>En el patio la maestra les muestra el juego de rayuela dibujado en el piso, para poder empezar a jugar la maestra juntos con los niños y niñas ponen acuerdos.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantener el orden.</li> <li>• Respetar el turno.</li> </ul> <p><i>Los niños y niñas se organizan en turnos para el juego. El primer jugador tira la piedra en el primer cuadrado y salta con un solo pie, hace lo mismo con todos los demás cuadros sin pisar en el que está la piedra. Gana el que acaba toda la rayuela.</i></p> <p><i>La docente pregunta: ¿Qué aprendieron? ¿les gusto el juego? ¿Qué sintieron al participar?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Tiza</li> <li>♥ Piedra</li> <li>♥</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<p><i>La maestra a través de las siguientes preguntas hace la retroalimentación a los niños y niñas</i></p> <p><i>¿Qué hicimos hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué es lo que les ha gustado de la actividad de hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué no te ha gustado?</i></p> <p><i>¿Qué juego hemos jugado?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Niños(as)</li> </ul>

---

Profesor(a) de Aula

## Actividad de Aprendizaje N°03

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** *¿Quién tumba más latas? Explorando texturas.*
2. **FECHA:**06/11/24
3. **EDAD:** 4 años
4. **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:** *Qué los niños y niñas exploren las texturas.*
5. **TIEMPO:** 45 minutos

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
<b>“INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Problematiza situaciones para hacer indagación.</li> <li>•Diseña estrategias para hacer indagación.</li> <li>•Genera y registra datos o información.</li> <li>•Analiza datos e información.</li> <li>•Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.</li> </ul>	Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.	✓ Formula hipótesis sobre los juegos tradicionales.	Los niños y niñas exploran texturas.


### 6. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
<i>Enfoque Intercultural.</i>	<i>Dialogo intercultural.</i>	<i>Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.</i>

### 7. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Actividad	Secuencia Didáctica	Recursos
<b>RUTINAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño</li> <li>➤ Rutinas de Aseo</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>PLANIFICACION.</b> Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.</li> <li>➤ <b>ORGANIZACIÓN.</b> Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.</li> <li>➤ <b>EJECUCION.</b> Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.</li> <li>➤ <b>ORDEN.</b> Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.</li> <li>➤ <b>SOCIALIZACION.</b> Los niños verbalizan lo que hicieron.</li> <li>➤ <b>REPRESENTACION.</b> Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.</li> </ul>	

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
<p><b>Inicio</b></p>  	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> Para comenzar con la actividad la docente menciona a los niños y niñas a sentarse en un círculo y luego se les despertará el interés a los niños y niñas a través de las latas, pelotas que son forradas con diferentes texturas.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> Luego dialogamos: ¿Qué observamos? ¿Qué serán? ¿Qué haremos?</p> <p>Escuchamos las respuestas de los niños y niñas y lo registramos en la pizarra.</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué haremos con estas latas? ¿Qué aprenderemos?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> El día de hoy niños y niñas exploraremos diferentes texturas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Cinta embalaje</li> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Lluvia de ideas.</li> <li>♥ Diálogo</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Plumón</li> <li>♥ Siluetas</li> <li>♥ Latas</li> <li>♥ Pelotas</li> <li>♥</li> <li>♥</li> </ul>

## Desarrollo



La docente les indica a los niños que el día de hoy jugaremos el juego ¿Quién tumba más latas? Mediante ello exploraremos las texturas.

Los niños junto con la docente forman una ronda y manipulan las latas de diferentes colores y las pelotas que están forradas con diferentes texturas.

Después de manipular libremente la docente formula preguntas sobre ello: ¿Qué hemos visto? ¿Qué cosas hemos manipulado? ¿Qué objetos hemos visto? ¿En qué se diferencian? ¿Qué haremos?

Después la docente les indica que saldrán al patio, para poder salir ponen acuerdos para que se pueda respetar durante el juego.

- Respetarnos entre todos.
- Esperar nuestro turno.
- Mantenernos en orden.

La docente forma grupos de 3. Y explica cómo se jugará el juego de tumba latas.

El equipo A forma una torre triangular con 6 latas, 3 en la base, 2 después y al final 1, un jugador del equipo contrario intentará tumbar la mayor cantidad de latas de la torre desde 3 metros de distancia. Gana el que ha matado con la pelota a todos los integrantes del equipo contrario o el que ha rearmado la torre.

- ♥ Preguntas
- ♥ Respuestas
- ♥ Pizarra
- ♥ Latas
- ♥ Temperas
- ♥ Pelotas
- ♥
- ♥

	<p><i>La docente pregunta: ¿Qué aprendieron hoy? ¿En que jugamos? ¿Qué objetos hemos utilizado para jugar? ¿Qué texturas exploraron?</i></p>	
<b>Cierre</b>	<p><i>La maestra a través de las siguientes preguntas hace la retroalimentación a los niños y niñas</i></p> <p><i>¿Qué hicimos hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué es lo que les ha gustado de la actividad de hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué no te ha gustado?</i></p> <p><i>¿Qué juego hemos jugado?</i></p>	<p>♥ Preguntas</p> <p>♥ Respuestas</p> <p>♥ Niños(as)</p>

---

Profesor(a) de Aula

## Actividad de Aprendizaje N°04

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** *¿Quién tumba más latas?: Conociendo colores.*
2. **FECHA:** 07/11/24
3. **EDAD:** 4 años
4. **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:** *Que los niños y niñas conocen los colores primarios y secundarios.*
5. **TIEMPO:** 45 minutos

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.</li> </ul>	Estable y reconoce los colores primarios y secundarios durante el juego.	Resuelve los problemas que se presentan durante el juego.

### 6. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque Intercultural.	Dialogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.

### 7. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Actividad	Secuencia Didáctica	Recursos
<b>RUTINAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño</li> <li>➤ Rutinas de Aseo</li> <li>➤ Asamblea Rutinas: salud, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.</li> </ul>	

<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>PLANIFICACION,</b> Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.</li> <li>➤ <b>ORGANIZACIÓN,</b> Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.</li> <li>➤ <b>EJECUCION,</b> Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.</li> <li>➤ <b>ORDEN,</b> Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.</li> <li>➤ <b>SOCIALIZACION,</b> Los niños verbalizan lo que hicieron.</li> <li>➤ <b>REPRESENTACION,</b> Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.</li> </ul>	
------------------------------------	--	--

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
<p><b>Inicio</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div>	<p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b>  <i>Para comenzar con la actividad la docente les indica que se sientan en un círculo, para poder despertar el interés en los niños y niñas, la docente les muestra latas de colores primarios y secundarios.</i></p> <p><b><u>SABERES PREVIOS</u></b>  <i>Luego dialogamos:</i>  <i>¿Qué observamos?</i>  <i>¿Qué colores observan?</i>  <i>¿Qué colores serán primario y secundario?</i>  <i>Escuchamos las respuestas de los niños y niñas y lo registramos en la pizarra.</i></p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b>  <i>¿Qué haremos con estas latas?</i></p> <p><b><u>PROPÓSITO:</u></b>  <i>El día de hoy niños y niñas conoceremos los colores primarios y secundarios con el juego de ¿Quién tumba más latas?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Cinta embalaje</li> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Lluvia de ideas.</li> <li>♥ Diálogo</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Plumón</li> <li>♥ Latas</li> <li>♥ Pelotas</li> <li>♥</li> <li>♥</li> </ul>

<p><b>Desarrollo</b></p>  	<p><i>La docente dice: hoy conoceremos los colores primarios y secundarios.</i></p> <p><i>Para empezar con la clase recuerdan los acuerdos que se deben de respetar.</i></p> <p><i>La docente les indica que saldrán al patio del jardín, para ello todos los niños y niñas deben de mantener el orden al salir de salón y durante el juego.</i></p> <p><i>En el patio la maestra les muestra latas de colores primarios (amarillo, rojo y azul) y de colores secundarios (morado, anaranjado y verde), para poder empezar a jugar la docente y los niños ponen acuerdos que se va a respetar durante el juego.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantener el orden.</li> <li>• Respetar el turno.</li> </ul> <p><i>La docente forma grupos de 3. Y explica cómo se jugará el juego de tumba latas.</i></p> <p><i>El equipo A forma una torre triangular con 6 latas, 3 en la base, 2 después y al final 1, un jugador del equipo contrario intentara tumbar la mayor cantidad de latas de la torre desde 3 metros de distancia. Gana el que ha matado con la pelota a todos los integrantes del equipo contrario o el que ha rearmado la torre.</i></p> <p><i>La docente pregunta: ¿Qué aprendieron? ¿les gusto el juego? ¿Qué sintieron al participar?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Latas</li> <li>♥ Temperas</li> <li>♥ Pelotas</li> <li>♥</li> <li>♥</li> </ul>
<p><b>Cierre</b></p>	<p><i>La maestra a través de las siguientes preguntas hace la retroalimentación a los niños y niñas</i></p> <p><i>¿Qué hicimos hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué es lo que les ha gustado de la actividad de hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué no te ha gustado?</i></p> <p><i>¿Qué juego hemos jugado?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Niños(as)</li> </ul>

## Actividad de Aprendizaje N°05

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Lanzando las canicas cerca, lejos”
2. **FECHA:**08/11/24
3. **EDAD:** 4 años
4. **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:** Que los niños y niñas conocen cerca y lejos con el juego de canicas.
5. **TIEMPO:** 45 minutos

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “cerca”, “lejos”.</li> </ul>	Reconoce cerca – lejos.	Resuelve los problemas que se presentan durante el juego.


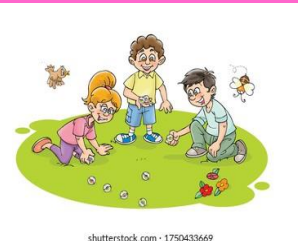
### 6. ENFOQUES TRANSVERSALES:



Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque Intercultural.	Dialogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.

### 7. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Actividad	Secuencia Didáctica	Recursos
<b>RUTINAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño</li> <li>➤ Rutinas de Aseo</li> <li>➤ Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.</li> </ul>	
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>PLANIFICACION.</b> Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.</li> <li>➤ <b>ORGANIZACIÓN.</b> Cada niño elige el sector en que va a</li> </ul>	

	<p>jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b><u>EJECUCION.</u></b> Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.</li> <li>➤ <b><u>ORDEN.</u></b> Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.</li> <li>➤ <b><u>SOCIALIZACION.</u></b> Los niños verbalizan lo que hicieron.</li> <li>➤ <b><u>REPRESENTACION.</u></b> Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.</li> </ul>	
--	--	--

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
<p><b>Inicio</b></p>   <p style="font-size: small;">shutterstock.com · 1750433669</p>	<p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b>  <i>Para comenzar con la actividad la docente les indica que se sientan en un círculo, para poder despertar el interés en los niños y niñas, la docente les muestra las canicas y una silueta donde que los niños juegan.</i></p> <p><b><u>SABERES PREVIOS</u></b>  <i>Luego dialogamos:</i>  <i>¿Qué observamos?</i>  <i>¿Qué juego será?</i>  <i>¿Qué observan en la imagen?</i>  <i>¿En que estarán jugando?</i>  <i>Escuchamos las respuestas de los niños y niñas y lo registramos en la pizarra.</i></p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b>  <i>¿Qué haremos con las canicas?</i></p> <p><b><u>PROPÓSITO:</u></b>  <i>Que los niños y niñas conocen cerca y lejos con el juego de canicas.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Cinta embalaje</li> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Lluvia de ideas.</li> <li>♥ Diálogo</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Plumón</li> <li>♥ Canicas</li> <li>♥</li> <li>♥</li> </ul>

<p><b>Desarrollo</b></p>  	<p><i>La docente dice: hoy conoceremos cerca – lejos.</i></p> <p><i>Para empezar con la clase recuerdan los acuerdos que se deben de respetar.</i></p> <p><i>La docente les indica que saldrán al patio del jardín, para ello todos los niños y niñas deben de mantener el orden al salir de salón y durante el juego.</i></p> <p><i>En el patio la docente les muestra muchas canicas, para poder empezar a jugar la docente juntos con los niños ponen acuerdos.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantener el orden.</li> <li>• Respetar el turno.</li> </ul> <p><i>La docente le indica: que deben de formar 4 grupos, para poder empezar el juego.</i></p> <p><i>El juego consiste en embocarla en un agujero en la tierra llevándose de premio las canicas de los demás jugadores, el ganador será el quien lanza a más lejos.</i></p> <p><i>La docente pregunta: ¿Qué aprendieron? ¿les gusto el juego? ¿Qué sintieron al participar?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Latas</li> <li>♥ Temperas</li> <li>♥ Pelotas</li> <li>♥</li> <li>♥</li> </ul>
<p><b>Cierre</b></p>	<p><i>La maestra a través de las siguientes preguntas hace la retroalimentación a los niños y niñas</i></p> <p><i>¿Qué hicimos hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué es lo que les ha gustado de la actividad de hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué no te ha gustado?</i></p> <p><i>¿Qué juego hemos jugado?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Niños(as)</li> </ul>

---

Profesor(a) de Aula

## Actividad de Aprendizaje N°06

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** "Elaboramos nuestra sogá utilizando materiales reciclables"
2. **FECHA:** 11/11/24
3. **EDAD:** 4 años
4. **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:** Que los niños y niñas elaboran su sogá utilizando plásticos reciclados para jugar a salta sogá.
5. **TIEMPO:** 45 minutos

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
"INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS"	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Problematiza situaciones para hacer indagación.</li> <li>•Diseña estrategias para hacer indagación.</li> <li>•Genera y registra datos o información.</li> <li>• Analiza datos e información.</li> <li>•Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que le genera interrogantes.</li> </ul>	Indaga sobre el ambiente y formula preguntas y les da a conocer.	Realiza y elabora su sogá utilizando plásticos reciclados.

### 6. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
Orientación al Bien Común	Empatía	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

### 7. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Actividad	Secuencia Didáctica	Recursos
RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño</li> <li>➤ Rutinas de Aseo</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>PLANIFICACION.</b> Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.</li> <li>➤ <b>ORGANIZACIÓN.</b> Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.</li> <li>➤ <b>EJECUCION.</b> Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.</li> <li>➤ <b>ORDEN.</b> Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.</li> <li>➤ <b>SOCIALIZACION.</b> Los niños verbalizan lo que hicieron.</li> <li>➤ <b>REPRESENTACION.</b> Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.</li> </ul>	

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
<p><b>Inicio</b></p>  	<p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b>  <i>Para comenzar con la actividad la docente les indica que se sientan en un círculo, para poder despertar el interés en los niños y niñas, la docente les muestra los materiales que va a utilizar para realizar la sogá.</i>  <i>Plásticos.</i>  <i>Tijeras,</i></p> <p><b><u>SABERES PREVIOS</u></b>  <i>Luego dialogamos:</i>  <i>¿Qué observamos?</i>  <i>¿Qué haremos con estos materiales?</i>  <i>¿Para qué lo haremos?</i>  <i>Escuchamos las respuestas de los niños y niñas y lo registramos en la pizarra.</i></p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b>  <i>¿Qué realizaremos con los plásticos reciclados?</i></p> <p><b><u>PROPÓSITO:</u></b>  <i>Que los niños y niñas elaboran su sogá utilizando plásticos reciclados para jugar a salta sogá.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Cinta embalaje</li> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Lluvia de ideas.</li> <li>♥ Diálogo</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Plumón</li> <li>♥ Plásticos</li> <li>♥ Tijeras</li> </ul>

<p><b>Desarrollo</b></p>   	<p><i>La docente les indica a los niños que el día de hoy realizaremos nuestra sogá con materiales reciclados para poder jugar a saltá sogá.</i></p> <p><i>Los niños junto con la docente forman una ronda y manipulan los materiales que se va a utilizar para realizar la sogá.</i></p> <p><i>Después de manipular libremente la docente formula preguntas sobre ello: ¿Qué hemos visto? ¿Qué cosas hemos manipulado? ¿Qué objetos hemos visto? ¿En qué se diferencian? ¿Qué haremos?</i></p> <p><i>Después la docente les indica que saldrán al patio, a realizar nuestra sogá, para ello ponen acuerdos.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Respetarnos entre todos.</i></li> <li>• <i>Mantener el orden.</i></li> </ul> <p><i>Al terminar de realizar la sogá, la docente realiza algunas preguntas: ¿les gusto hacer la sogá? ¿Qué materiales hemos utilizado? ¿les gustaría jugar?</i></p> <p><i>Después de las preguntas la docente les indica que se toma la sogá y dos niños lo toman por el extremo haciéndola girar, mientras que los demás jugadores van brincando dentro de la sogá por turnos para saltar. Si uno de los niños toca la sogá pierde su turno. Gana el que hace más saltos.</i></p> <p><i>La docente pregunta: ¿Qué aprendieron hoy? ¿En que jugamos? ¿Qué objetos hemos utilizado para jugar?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Bolsas</li> <li>♥ Tijeras</li> </ul>
<p><b>Cierre</b></p>	<p><i>La maestra a través de las siguientes preguntas hace la retroalimentación a los niños y niñas</i></p> <p><i>¿Qué hicimos hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué es lo que les ha gustado de la actividad de hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué no te ha gustado?</i></p> <p><i>¿Qué juego hemos jugado?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Niños(as)</li> </ul>

\_\_\_\_\_  
Profesor(a) de Aula

## Actividad de Aprendizaje N°07

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Nos divertimos jugando a la liga”
2. **FECHA:**12/11/24
3. **EDAD:** 4 años
4. **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:** Que los niños y niñas se desenvuelven de manera autónoma y realiza acciones como correr, saltar y deslizarse al jugar a la liga.
5. **TIEMPO:** 45 minutos

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones.</li> </ul>	Demuestra seguridad en sí mismo al participar en diferentes actividades.	Se desenvuelve de manera autónoma al participar en el juego de la liga.


### 6. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

### 7. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Actividad	Secuencia Didáctica	Recursos
<b>RUTINAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño</li> <li>➤ Rutinas de Aseo</li> <li>➤ Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.</li> </ul>	
<b>JUEGO LIBRE EN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>PLANIFICACION.</u> Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.</li> </ul>	

<b>LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>ORGANIZACIÓN,</b> Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.</li> <li>➤ <b>EJECUCION,</b> Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.</li> <li>➤ <b>ORDEN,</b> Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.</li> <li>➤ <b>SOCIALIZACION,</b> Los niños verbalizan lo que hicieron.</li> <li>➤ <b>REPRESENTACION,</b> Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.</li> </ul>	
---------------------	---	--

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
<p><b>Inicio</b></p> 	<p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b>  <i>Para comenzar con la actividad la docente les indica que se sientan en media luna, para poder despertar el interés en los niños y niñas la docente les muestra una silueta donde que hay niños jugando el juego de la liga.</i></p> <p><b><u>SABERES PREVIOS</u></b>  <i>Luego dialogamos:</i>  <i>¿Qué observamos?</i>  <i>¿Qué están haciendo las niñas y niños?</i>  <i>¿En qué juego estarán jugando?</i>  <i>¿Qué están utilizando al jugar?</i>  <i>¿Les gustaría jugar?</i>  <i>Escuchamos las respuestas de los niños y niñas y lo registramos en la pizarra.</i></p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b>  <i>¿Qué podemos hacer para jugar el juego de la liga?</i></p> <p><b><u>PROPÓSITO:</u></b>  <i>Que los niños y niñas se desenvuelven de manera autónoma y realiza acciones como correr, saltar y deslizarse al jugar el juego de la liga.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Cinta embalaje</li> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Lluvia de ideas.</li> <li>♥ Diálogo</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Plumón</li> <li>♥ Siluetas</li> <li>♥ Lana</li> <li>♥</li> </ul>

<p><b>Desarrollo</b></p> 	<p><i>La docente les indica que saldrán al patio del jardín, para ello deben hacer una fila para salir ordenadamente, los niños y niñas se sientan en media luna, juntamente con la docente ponen acuerdos para poder empezar a jugar.</i></p> <p><i>Después la docente indica a los niños y niñas como se va a jugar y que materiales se va a necesita.</i></p> <p><i>Luego les indica que dos niñas o niños sujetaran el cordel con dos piernas y los demás jugadores deben saltar una por una. Las ligas para iniciar deben estar en las pantorrillas y poco a poco va aumentando la dificultad, subiendo, a las rodillas, cintura, etc.</i></p> <p><i>Al terminar de jugar la docente realiza algunas preguntas: ¿En que jugaron? ¿Cuántas personas sujetan la liga? ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Fue fácil llegar hasta la cintura?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ lanas</li> <li>♥</li> </ul>
<p><b>Cierre</b></p>	<p><i>La maestra a través de las siguientes preguntas hace la retroalimentación a los niños y niñas</i></p> <p><i>¿Qué hicimos hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué es lo que les ha gustado de la actividad de hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué no te ha gustado?</i></p> <p><i>¿Qué juego hemos jugado?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Niños(as)</li> </ul>

---

Profesor(a) de Aula

## Actividad de Aprendizaje N°08

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** ““Jugando a las escondidas”
2. **FECHA:**13/11/24
3. **EDAD:** 4 años
4. **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:** *Que los niños y niñas se desenvuelven de manera autónoma y realiza acciones como correr, saltar y deslizarse al jugar a las escondidas.*
5. **TIEMPO:** 45 minutos

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones.</li> </ul>	Demuestra seguridad en sí mismo al participar en diferentes actividades.	Se desenvuelve de manera autónoma al participar “jugando a las escondidas”.

### 6. ENFOQUES TRANSVERSALES:


Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

### 7. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Actividad	Secuencia Didáctica	Recursos
<b>RUTINAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño</li> <li>➤ Rutinas de Aseo</li> <li>➤ Asamblea Rutinas: salud, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.</li> </ul>	

<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>PLANIFICACION,</b> Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.</li> <li>➤ <b>ORGANIZACIÓN,</b> Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.</li> <li>➤ <b>EJECUCION,</b> Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.</li> <li>➤ <b>ORDEN,</b> Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.</li> <li>➤ <b>SOCIALIZACION,</b> Los niños verbalizan lo que hicieron.</li> <li>➤ <b>REPRESENTACION,</b> Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.</li> </ul>	
------------------------------------	--	--

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
<p><b>Inicio</b></p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;">   </div>	<p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b>  <i>Para comenzar con la actividad la docente les indica que se sientan en media luna, para poder despertar el interés en los niños y niñas la docente les muestra una silueta donde que hay niños jugando escondidas.</i></p> <p><b><u>SABERES PREVIOS</u></b></p> <p><i>Luego dialogamos:</i></p> <p><i>¿Qué observamos?</i></p> <p><i>¿Qué están haciendo las niñas y niños?</i></p> <p><i>¿En qué juego estarán jugando?</i></p> <p><i>Escuchamos las respuestas de los niños y niñas y lo registramos en la pizarra.</i></p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b></p> <p><i>¿En qué jugaremos?</i></p> <p><b><u>PROPÓSITO:</u></b></p> <p><i>Que los niños y niñas se desenvuelven de manera autónoma y realiza acciones como correr, saltar y deslizarse al jugar a las escondidas.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Cinta embalaje</li> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Lluvia de ideas.</li> <li>♥ Diálogo</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Plumón</li> <li>♥ Siluetas</li> </ul>

<p><b>Desarrollo</b></p> 	<p><i>Mostramos a los niños y niñas una silueta donde que hay niños jugando a escondidas.</i></p> <p><i>Luego la docente les indica que van a salir al patio del jardín para poder jugar a escondidas. Para ellos ponen acuerdos.</i></p> <p><i>La docente les indica cómo se debe de jugar el juego de escondidas.</i></p> <p><i>los jugadores se esconden y un niño debe encontrar donde se esconden.</i></p> <p><i>Este en el que una persona debe colocarse contra la pared y contar hasta cierta cantidad mientras tanto los demás se esconden. La persona que contó debe buscarlos a todos.</i></p> <p><i>Luego la docente pregunta: ¿En que jugaron? ¿Qué números mencionaron? ¿Dónde se escondieron? ¿Fue fácil encontrarlos a los niños y niñas que se escondieron?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Latas</li> <li>♥ Temperas</li> <li>♥ Pelotas</li> <li>♥</li> <li>♥</li> </ul>
<p><b>Cierre</b></p>	<p><i>La maestra a través de las siguientes preguntas hace la retroalimentación a los niños y niñas</i></p> <p><i>¿Qué hicimos hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué es lo que les ha gustado de la actividad de hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué no te ha gustado?</i></p> <p><i>¿Qué juego hemos jugado?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Niños(as)</li> </ul>

---

Profesor(a) de Aula

## Actividad de Aprendizaje N°09

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** ““Jugamos al encantado o la escultura”
2. **FECHA:**14/11/24
3. **EDAD:** 4 años
4. **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:** *Que los niños y niñas se desenvuelven de manera autónoma y realiza acciones como correr, saltar y deslizarse al jugar a la escultura.*
5. **TIEMPO:** 45 minutos

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones.</li> </ul>	Demuestra seguridad en sí mismo al participar en diferentes actividades.	Se desenvuelve de manera autónoma al participar en el juego de escultura.


### 6. ENFOQUES TRANSVERSALES:



Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

### 7. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Actividad	Secuencia Didáctica	Recursos
<b>RUTINAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño</li> <li>➤ Rutinas de Aseo</li> <li>➤ Asamblea Rutinas: salud, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.</li> </ul>	
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>PLANIFICACION</b>, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.</li> <li>➤ <b>ORGANIZACIÓN</b>, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con</li> </ul>	

	<p>quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>EJECUCION.</b> Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.</li> <li>➤ <b>ORDEN.</b> Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.</li> <li>➤ <b>SOCIALIZACION.</b> Los niños verbalizan lo que hicieron.</li> <li>➤ <b>REPRESENTACION.</b> Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.</li> </ul>	
--	---	--

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
<p><b>Inicio</b></p> 	<p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b>  <i>Para comenzar con la actividad la docente les indica que se sientan en media luna, para poder despertar el interés en los niños y niñas mediante un video, donde observan que los niños juegan a escultura.</i></p> <p><b><u>SABERES PREVIOS</u></b></p> <p><i>Luego dialogamos:</i></p> <p><i>¿Qué observaron en el video?</i></p> <p><i>¿Qué están haciendo las niñas y niños?</i></p> <p><i>¿En qué estaban jugando?</i></p> <p><i>¿Cuántos niños observaron</i></p> <p><i>Escuchamos las respuestas de los niños y niñas y lo registramos en la pizarra.</i></p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b></p> <p><i>¿Cómo podemos jugar a la escultura?</i></p> <p><b><u>PROPÓSITO:</u></b></p> <p><i>Que los niños y niñas se desenvuelven de manera autónoma y realiza acciones como correr, saltar y deslizarse al jugar a la escultura.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Cinta embalaje</li> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Lluvia de ideas.</li> <li>♥ Diálogo</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Plumón</li> <li>♥ Laptop</li> </ul>

<p><b>Desarrollo</b></p> 	<p><i>La docente les indica a los niños que saldrán al patio del jardín, para ello ponen acuerdos que se respetaran.</i></p> <p><i>Todos los niños y niñas se sientan en un círculo, para que la docente les indique como se va a jugar en el juego de escultura.</i></p> <p><i>Un niño o niña es la encargada de “encantar” o convertir en una “escultura” a los demás niños, los demás niños estarán corriendo por el patio para que no sea encantado, pero cuando es tocado por el encantador, debe permanecer inmóvil. Pero si es tocado por otro jugador que está corriendo y no ha sido encantado puede volver a moverse.</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Pizarra</li>   <li>♥</li> </ul>
<p><b>Cierre</b></p>	<p><i>La maestra a través de las siguientes preguntas hace la retroalimentación a los niños y niñas</i></p> <p><i>¿Qué hicimos hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué es lo que les ha gustado de la actividad de hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué no te ha gustado?</i></p> <p><i>¿Qué juego hemos jugado?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Niños(as)</li> </ul>

---

Profesor(a) de Aula

## Actividad de Aprendizaje N°10

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Jugando me divierto a la gallinita ciega”
2. **FECHA:**15/11/24
3. **EDAD:** 4 años
4. **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:** *Que los niños y niñas se desenvuelven de manera autónoma y realiza acciones como correr, saltar y deslizarse al jugar a la gallinita ciega.*
5. **TIEMPO:** 45 minutos

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones.</li> </ul>	Demuestra seguridad en sí mismo al participar en diferentes actividades.	Se desenvuelve de manera autónoma al participar en el juego de la gallinita ciega.

### 6. ENFOQUES TRANSVERSALES:


Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

### 7. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Actividad	Secuencia Didáctica	Recursos
<b>RUTINAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño</li> <li>➤ Rutinas de Aseo</li> <li>➤ Asamblea Rutinas: salud, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.</li> </ul>	
<b>JUEGO LIBRE EN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>PLANIFICACION.</b> Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.</li> </ul>	

<b>LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>ORGANIZACIÓN.</b> Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.</li> <li>➤ <b>EJECUCION.</b> Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.</li> <li>➤ <b>ORDEN.</b> Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.</li> <li>➤ <b>SOCIALIZACION.</b> Los niños verbalizan lo que hicieron.</li> <li>➤ <b>REPRESENTACION.</b> Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.</li> </ul>	
---------------------	---	--

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
<p><b>Inicio</b></p>  	<p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b>  <i>Para comenzar con la actividad la docente les indica que se sientan en media luna, para poder despertar el interés en los niños y niñas mediante una imagen donde se observará niños y niñas jugando a la gallinita ciega.</i></p> <p><b><u>SABERES PREVIOS</u></b></p> <p><i>Luego dialogamos:</i></p> <p><i>¿Qué observamos en el video?</i></p> <p><i>¿Qué están haciendo las niñas y niños?</i></p> <p><i>¿En qué estarán jugando?</i></p> <p><i>¿Cómo se llamará el juego?</i></p> <p><i>¿Ustedes alguna vez jugaron a la gallinita ciega?</i></p> <p><i>¿Qué materiales utilizaremos?</i></p> <p><i>Escuchamos las respuestas de los niños y niñas y lo registramos en la pizarra.</i></p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b></p> <p><i>¿Cómo podríamos jugar nosotras a la gallinita ciega?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Cinta embalaje</li> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Lluvia de ideas.</li> <li>♥ Diálogo</li> <li>♥ Pizarra</li> <li>♥ Plumón</li> <li>♥ Siluetas</li> <li>♥ Chalina o tela</li> </ul>

	<p><b><u>PROPÓSITO:</u></b></p> <p><i>Que los niños y niñas se desenvuelven de manera autónoma y realiza acciones como correr, saltar y deslizarse al jugar a la escultura.</i></p>	
<p><b>Desarrollo</b></p> 	<p><i>La docente les indica a los niños que saldrán al patio del jardín, para ello ponen acuerdos que se debe respetar.</i></p> <p><i>Todos los niños y niñas se sientan en un círculo, para que la docente les indique que material se va necesitar y como se jugara el juego de la gallinita ciega.</i></p> <p><i>Uno de los niños será vendado los ojos y, sin ver, debe perseguir a los demás. Aquel que sea atrapado debe salir del juego.</i></p> <p><i>Al terminar el juego la docente pregunta: ¿En que jugaron? ¿Cómo jugaron? ¿Qué material hemos utilizado?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Pizarra</li>   <li>♥</li> </ul>
<p><b>Cierre</b></p>	<p><i>La maestra a través de las siguientes preguntas hace la retroalimentación a los niños y niñas</i></p> <p><i>¿Qué hicimos hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué es lo que les ha gustado de la actividad de hoy?,</i></p> <p><i>¿Qué no te ha gustado?</i></p> <p><i>¿Qué juego hemos jugado?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Preguntas</li> <li>♥ Respuestas</li> <li>♥ Niños(as)</li> </ul>

---

Profesor(a) de Aula