

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

EDUCACIÓN INICIAL



**INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA EL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
I.E. INICIAL N° 088 DE CASTILLO GRANDE - HUÁNUCO- 2018**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN
INICIAL**

**LINEA DE INVESTIGACIÓN: EDUCACIÓN DE CALIDAD, DESARROLLO
Y COMPETITIVIDAD.**

TESISTAS:

**COLLANTES NIÑO, Gisela Yanett
DÁVILA TORRES, Denisse Mariella
ZEVALLOS PANDO, Elizabeth Mónica**

ASESOR:

Dr. Ciro Ángel LAZO SALCEDO

**HUÁNUCO – PERÚ
2022**

DEDICATORIA

A Dios por no desampararme nunca, a mis padres, por ser mi apoyo moral siempre, a y a mis familiares quienes nunca dejarán de ser mi inspiración día a día.

AGRADECIMIENTO

- ❖ A Dios por darnos la fortaleza espiritual para poder culminar nuestra segunda especialidad.
- ❖ A nuestra casa universitaria máter “Hermilio Valdizán” por brindarnos la oportunidad de estudiar una segunda especialidad.
- ❖ A la facultad de Ciencias de la Educación por darnos apoyo administrativo.
- ❖ A nuestro asesor Dr. Ciro Lazo Salcedo por brindarnos su aporte intelectual, permitiendo llevar así a cabo dicha investigación,
- ❖ A los profesores, quienes a lo largo de la segunda especialidad nos brindaron lo mejor en conocimientos y así poder estar actualizados y ser buenos profesionales.
- ❖ A la institución Educativa Inicial N° 088 de Castillo Grande, Directora y docente por abrirnos las puertas de tan prestigiosa Institución y permitir que apliquemos nuestro trabajo de investigación.

Las investigadoras.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito determinar la influencia del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de I.E Inicial N° 088 de Castillo Grande – Huánuco. La importancia que representa el juego en el desarrollo de un niño y que brinda la oportunidad de experimentar, expresarse libremente poniendo en práctica todas las habilidades a través de la creatividad.

La metodología es de carácter explicativo, de tipo aplicativo, con diseño pre experimental y los resultados obtenidos son positivos. Existe influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial n° 088 de Castillo grande- Huánuco, fundamentado en los resultados de la encuesta en la cual el 78% expresa que la influencia de la creatividad es alta y el 22% que expresa que es bajo (Tabla N° 1).

Palabras claves: La hora del juego libre en los sectores - Desarrollo de la creatividad.

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the influence of free play in the sectors and the development of creativity in 5-year-old children of Initial I.E No. 088 of Castillo Grande - Huánuco. The importance that play represents in the development of a child and that it offers the opportunity to experiment, to express themselves freely, putting into practice all the skills through creativity.

The methodology it is explanatory applicative type, with a pre experimental design and the results obtained are positive. There is influence of free play in the sectors in the development of creativity in children of 5 years of the I.E. Initial No. 088 of Castillo Grande- Huánuco, based on the results of the survey in which 78% express that the influence of creativity is high and 22% that it is low (Table No. 1).

Keywords: The time of free play in the sectors - Development of creativity.

INDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
INTRODUCCIÓN.....	viii

CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Fundamentación del problema de investigación	10
1.2 Formulación del problema de investigación general y específica.....	11
1.3 Formulación de objetivos generales y específicos	11
1.4 Justificación	12
1.5 Limitaciones	13
1.6 Formulación de hipótesis general y específicas	13
1.7 Variables.....	14
1.8 Definición teórica y operacionalización de variables.....	14

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes.....	17
2.2. Bases teóricas... ..	22
2.3. Bases conceptuales	36
2.4. Bases epistemológicas o filosóficas o antropológicas... ..	37

CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. Ámbito.....	39
3.2. Población... ..	39
3.3. Muestra	39
3.4. Nivel y tipo de estudio.....	40
3.5. Diseño de investigación.....	41
3.6. Métodos, técnicas e instrumentos.....	41
3.7. Validación y confiabilidad del instrumento.....	44
3.8. Procedimiento.....	44
3.9. Tabulación y análisis de datos... ..	45

3.10. Consideraciones éticas.....	45
CAPITULO IV RESULTADOS	47
CAPITULO V: DISCUSION	58
CONCLUSIONES.....	60
SUGERENCIAS.....	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64
ANEXOS	66
Sesión de clase	77
Lista de cotejo... ..	79

INTRODUCCIÓN

El presente informe de investigación Influencia del juego libre en los sectores para desarrollo de la creatividad en niños de 5 años, de la I.E N° 088 de Castillo Grande, surgió a partir de la importancia que representa el juego en el desarrollo de un niño ya que brinda la oportunidad de experimentar, expresarse libremente poniendo en práctica todas las habilidades a través de la creatividad con la cual puede captar texturas, colores, olores, sabores que pasan de las sensaciones a conocimiento, por ello es importante el juego libre en los sectores.

Mediante el juego libre en los sectores el niño va a desarrollar su creatividad.

El capítulo I, se presenta la fundamentación del problema, los objetivos, la justificación, limitaciones, hipótesis, variables y la operacionalización.

El capítulo II, desarrolla el marco teórico, presentando los antecedentes nacionales e internacionales de la investigación, las bases teóricas y la definición de términos básicos.

En el capítulo III, Se explica el método de investigación. Así, se describe el método, técnicas y diseño, como también se definen la población y la muestra, finalizamos con la validez de los instrumentos que se aplicaron y con resultados estadísticos obtenidos al aplicar el proyecto de investigación.

En el capítulo IV, Discusión de resultados, se consignan los cuadros y gráficos basados en los resultados que se han obtenido de la aplicación de los instrumentos de investigación, principalmente de los cuestionarios, así como la interpretación que hace el investigador o tesista. Se comparan o contrastan también con las conclusiones o aseveraciones que hayan realizado otros investigadores con los resultados que ha obtenido

el tesista, o lo que puedan decir las normas contrastadas con la realidad.

Finalmente, se presentan las conclusiones, las recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Fundamentación del problema de investigación

En la actualidad se sabe que el juego es muy importante para el desarrollo de la creatividad de niños menores de seis años, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que les permiten aprender y desarrollarse. Recientes estudios en el mundo y en Perú han demostrado que los niños que más juegan, crean más conexiones neuronales que los que tienen menos posibilidades de jugar, esto los ayuda en su aprendizaje y en su crecimiento.

En este marco de referencia, en razón de la importancia del juego libre, el Ministerio de Educación (2009), propone en Educación Inicial el juego libre en los sectores considerado como un momento pedagógico que ofrece espacios y elementos sectorizados en el aula partiendo de la planificación de los mismos estudiantes y minimizando la intervención del maestro. La educación inicial experimenta cambios curriculares con los cuales trata de responder a la necesidad de que los estudiantes reciban la enseñanza adecuada, el docente debe facilitar su desarrollo y formación de capacidades, valores y destrezas para su intervención en el juego en forma de observador, para lo cual se necesita una serie de componentes en el proceso como son la observación continua, ya que es un momento pedagógico que realizan todos los días como actividad permanente, en este momento el docente no dirige la actividad. El niño debe decidir con autonomía que, como, donde y con quien va a jugar. El docente observa de manera permanente al niño: ¿a qué juego? ¿Con quién juego? La actitud del niño dentro del juego, en cuanto a sus observaciones: progresos o problemas será el indicador para buscar mejores resultados de aprendizaje.

Por lo tanto, esto resulta un aprendizaje más significativo para el niño porque se

involucra y pone en marcha su imaginación ya que surge de la decisión del niño y de su proceso personal acorde a sus necesidades e intereses.

Desde ese punto de vista planteamos la siguiente investigación: influencia del juego libre en los sectores para desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. inicial n° 088 de Castillo Grande-Huánuco; para describir la relación que tienen los sectores dentro del aula con el desarrollo de la creatividad.

1.2. Formulación del problema general y específico.

1.2.1 Formulación del problema general

¿Cómo influye el juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial n° 088 de Castillo grande-Huánuco?

1.2.2 Formulación de los problemas específicos

- ¿Cómo influye el juego libre en la fluidez de los niños de 5 años de la I.E. inicial n° 088 de Castillo grande-Huánuco?
- ¿Cómo influye el juego libre en la flexibilidad de los niños de 5 años de la I.E. inicial n° 088 de Castillo grande-Huánuco?
- ¿Cómo influye el juego libre en la originalidad de niños de 5 años de la I.E. inicial n° 088 de Castillo grande-Huánuco?
- ¿Cómo influyo el juego libre en la sensibilidad ante los problemas de los niños de 5 años de la I.E. inicial n° 088 de Castillo grande-Huánuco?

1.3 Formulación de objetivos generales y específicos

1.3.1 Objetivo General

Identificar como influye el juego libre en los sectores en el desarrollo de la

creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial n° 088 de Castillo

grande-Huánuco

1.3.2 Objetivos Específicos

- Identificar como influye del juego libre en el desarrollo de la fluidez de los niños de 5 años de la I.E. inicial n° 088 de Castillo grande-Huánuco.
- Identificar como influye del juego libre en el desarrollo de la flexibilidad de los niños de 5 años de la I.E. inicial n° 088 de Castillo grande-Huánuco.
- Identificar como influye del juego libre en el desarrollo de la originalidad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N° 088 de Castillo Grande-Huánuco.
- Identificar como influye del juego libre en el desarrollo de la sensibilidad frente los problemas de los niños de 5 años de la I.E. inicial n° 088 de Castillo grande-Huánuco.

1.4 Justificación

El presente trabajo de investigación se justifica porque es importante que los niños desarrollen su creatividad en todos los sectores y lo hagan de manera libre sin que sea dirigido por la docente, el rol del maestro durante la hora del juego libre en los sectores es una posición no directa, el docente observa de manera permanente, describe las acciones tal como las ve, sin hacer impresiones, ni juicios o ideas previas de lo que se espera que ocurra y acoge los juegos que desarrollan los niños, el niño decide con autonomía que, como y con quien va a jugar, esto permite en el estudiante favorecer su estado socioemocional, autoestima, lenguaje, explorar, expresarse armar producciones, resolver conflictos, adaptarse y no imponer sus ideas ni juegos.

Esta investigación es significativa porque muchos docentes aún no están capacitados en el impulso del sector del juego y el tiempo dedicado a este momento es utilizado

como tiempo de espera en el ingreso a las aulas para el inicio de las actividades. La hora del juego libre en los sectores es muy importante para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas siendo de mucha utilidad para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de 5 años de la I.E. n° 088 de Castillo grande.

1.5 Limitaciones

La distancia de la institución educativa inicial n° 088 de Castillo grande, para las investigadoras quienes laboraban en otras provincias.

Al presente se encontró insuficiente bibliografía relacionada al juego libre en los sectores, sin embargo, se encontró investigaciones del tema relacionado a la creatividad.

1.6 Formulación de Hipótesis

1.6.1 Hipótesis General

La aplicación del juego libre en los sectores influye positivamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial n° 088 de castillo grande- Huánuco.

1.6.2 Hipótesis nula

La aplicación del juego libre en los sectores no influye positivamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial n° 088 de castillo grande- Huánuco.

1.6.3 Hipótesis específicas

- El juego libre influyó positivamente en el desarrollo de la fluidez de la creatividad de los niños de 5 años del grupo experimental
- La aplicación del juego libre en el desarrollo de la flexibilidad de la creatividad de los niños de 5 años mejoró significativamente en el grupo experimental.

- EL juego libre influyó positivamente en la originalidad de la creatividad de los niños de 5 años al finalizar la aplicación.
- El juego libre influyó positivamente en la sensibilidad de la creatividad de los niños de 5 años del grupo experimental

1.7 Variables

V.I. Juego libre en los sectores.

V.D. Desarrollo de la creatividad.

1.8 Definición teórica y operacionalización de la variable

- **Juego:** Según Jean Piaget (1956) El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.
- **Sector:** Según la RAE, parte de una ciudad, de un local o de cualquier otro lugar.
- **La hora del juego libre en los sectores:** Según MINEDU (2010), lo define como actividad propia y exclusiva del jardín de infantes. Para analizar y comprender su esencia, su metodología, sus objetivos, la duración, su periodicidad y el lugar donde el mismo se va a desarrollar, es que intentamos dar las características que consideramos más relevantes de los términos de juego y trabajo.
- **Creatividad:** Gardner (1999) “La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino “inteligencias”, como la matemática, el lenguaje o la música. Y en una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso imaginativa, en unade esas áreas sin ser particularmente creativa en una de las demás.
- **Sensibilidad:** Según Kant, Es “la capacidad de (receptividad)de recibir

representaciones, al ser afectados por los objetos, se llama sensibilidad”

- **Fluidez:** Según Fillmore (1979) “La fluidez es la habilidad de llenar el tiempo con habla y que una persona que es fluida es este sentido no tiene que pararse muchas veces a pensar qué es lo siguiente que quiere decir o cómo decirlo.
- **Originalidad:** Según Wolfgang (1832) “La originalidad no consiste en decir cosas nuevas, sino decirlas como si nunca hubiesen sido dichas por otro”

Sistema de variables-Procesos, Dimensiones e indicadores

VARIABLES	PROCESOS/ DIMENSIONES	PROCESOS	INSTRUMENTO
V.I. JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación 	El niño (a) expresa sus intenciones del juego del día en el desarrollo de esta actividad	Sesiones de aprendizaje
	<ul style="list-style-type: none"> • Organización 	El niño (a) elige libremente el sector del día en el que va a jugar	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución 	El niño (a) de manera autónoma juega libremente en los sectores que eligieron durante el día, desarrollando libremente sus proyectos de juego, compartiendo juguetes, materiales, con sus compañeros y pidiendo ayuda si es necesario.	
	<ul style="list-style-type: none"> • Orden 	El niño (a) mantiene el orden en los sectores y guarda los materiales demostrando cooperación.	
	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización 	El niño(a) expresa sus ideas, nos dicen con quienes jugaron, , como se sintieron que pasó en el transcurso del juego libre en los sectores	
	<ul style="list-style-type: none"> • Representación 	El niño(a) representa de manera individual o grupal, con diferentes lenguajes artísticos (modelado, pintado, dibujo, con títeres) lo aprendido durante esta actividad.	

<p>V.D.</p> <p>Desarrollo de la creatividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fluidez 	<p>INDICADORES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños sugieren ideas nuevas para que jueguen en los sectores ✓ Los niños buscan soluciones a los problemas manifestados al jugar en los sectores. ✓ Formulan alternativas de solución ante los problemas que se le presenta. ✓ Es voluntarioso en los juegos y busca formas de 	<p>Lista de cotejo</p>
---	---	--	------------------------

		<p>adecuarse a ellos.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Flexibilidad 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acepta las opiniones de sus compañeros ✓ Propone ideas de juegos y acepta los juegos de sus compañeros ✓ Tolera a sus compañeros y no, les obliga a jugar con él o ella. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Originalidad 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Si una estrategia de juego no le da resultado, inmediatamente piensa en otro. ✓ Propone ideas nuevas de juego 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilidad ante los problemas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Es empático con sus compañeros ✓ Demuestra interés ante los problemas de sus compañeros 	

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacionales

López y Navarro (2011), en su tesis sobre Rasgos de la personalidad y desarrollo de la creatividad. Realizada con el objetivo de identificar si hay rasgos de la personalidad que influyan en el desarrollo de la creatividad. Contaron con una muestra de 90 alumnos de primaria pertenecientes a un colegio de educación infantil y primaria de la Comarca del Altiplano (Jumilla) en la región de Murcia (España), de los cuales 45 estaban en el primer curso y los otros 45 restantes en el tercer curso (21 alumnos de primero y 22 de tercero actuaron como grupo de control, mientras que 24 alumnos de primero y 23 alumnos del tercer curso conformaron el grupo experimental). A estos últimos se les aplicó el programa elaborado por Renzulli y colaboradores (1986), para la mejora de la creatividad. Los instrumentos utilizados para medirla fueron la sub prueba de expresión figurada forma A del pensamiento creativo de Torrance, el cuestionario de creatividad GIFTI, adaptado por Martínez Beltrán y Rimmen en 1985, y el cuestionario de personalidad para niños ESPQ, llegando a la conclusión que existe una complejidad y bipolaridad en los rasgos de la personalidad de las personas más creativas, siendo los niños más ansiosos y extrovertidos los que incrementaron más su creatividad después del programa de intervención.

Orellana y Valenzuela (2010), en Ecuador, elaboraron un estudio titulado La actividad Lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del centro Infantil Parvulitos- Ciudad Otavalo, concluyen que las maestras en su mayoría no

siguen un proceso para incorporar el juego en las diferentes áreas de aprendizaje limitando a los niños su expresión creativa y corporal.

Euceda (2007), en Honduras, desarrolló el estudio denominada El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Pre básica, concluye que los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para los educandos, en el cual realizan sus sueños, y un mundo de ficción donde expresan sus deseos y cumplen sus necesidades, que no lo pueden hacer en el mundo real y estos rincones son importantes porque permiten desarrollar habilidades y destrezas.

Asanza y Rodríguez (2007) El Desarrollo De La Creatividad e Imaginación a Través De Las Técnicas Grafo-Plásticos En La Educación Preescolar Del Liceo Naval De Manta –Manavi- Ecuador. Manifiesta que en la actualidad es muy importante en el nivel inicial fomentar el acto mismo de la creatividad el cual proporciona nuevos enfoques y conocimientos para desarrollar acciones futuras. Ampliar el campo experiencial del niño a través de observaciones naturales, familiarización con el entorno socio cultural, acercándole obras artísticas de distintos género (literario, música, plástico, danza, expresión corporal, entre otras) enriquecerá el proceso educativo que se aprende a través de los sentidos en interacción, así como el acercamiento del niño al libro y al lenguaje escrito no es un proceso aislado, ni debe ser un aprendizaje al margen de todo lo demás, para luego pretender integrarlo a su vida. Al contrario, debe ser y es parte de un acercamiento natural, al mundo y su conocimiento. La música y sus ritmos, así como también las artes plásticas y dramáticas ocupan un lugar primordial en La educación armoniosa del infante y constituye no solo un importante factor de desarrollo, sino también un medio para cambiar tensiones como brindar equilibrio y en otros casos atenuar el exceso de

energía. Por esta razón, nosotras como profesoras de párvulos de la unidad educativa del Liceo Naval de Manta, hemos hecho un estudio sobre la expresión artística, recopilada en siete capítulos para dar a conocer no solo en teorías la importancia de la creatividad, sino el valor pragmático que tiene esta materia a los a infantes en cuanto su desarrollo integral, equilibrado y armónico.

Galván (1983) realizó el estudio sobre la Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo y la pintura para niños de 6 a 10 años, para optar el grado de Licenciado en Psicología, sustentada en la Universidad Peruana Heredia, tesis exploratoria que se realizó con el objetivo de elaborar y validar un programa de Educación por el Arte, que estimule el desarrollo del potencial creativo del niño y de la oportunidad de expresarse creativamente, proporcionándole los recursos y condiciones básicas (psicológicas, pedagógicas y ambientales) para lograr una conducta creativa, las principales conclusiones del autor fueron: En conclusión, se puede afirmar que se da un aumento en el nivel de creatividad de la muestra a través de dicho programa diseñado en jerarquías de aprendizaje que van facilitando una serie de recursos para que el niño pueda crear. Es así como, tras un proceso de sensibilización, reproducción, llega a la producción, descubriendo el proceso creativo y siendo consiente de él. Con este programa han desarrollado habilidades tales como observación, sensibilidad, expresividad, originalidad, fluidez, flexibilidad, generándose una actividad creadora (demostrando productos creativos, cuentos, improvisaciones, coreografías, etc.) y una actitud creadora (proceso de crear).

2.1.2 Antecedentes Nacionales

De igual forma, Fernández (2014), en España, realizó un estudio denominado El juego libre y espontáneo en educación infantil. Una experiencia práctica. El estudio concluyó que durante el juego los niños se comunican no sólo a través de la palabra sino también, por medio de sonidos y gestos, asimismo, el juego es diversión, placer que favorece el desarrollo del niño pero también requiere concentración, cambios y nuevas propuestas de parte de ellos Camacho (2012), en el estudio titulado El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, realizado en el Perú, concluye que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación, asimismo, los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales, promoviendo un clima adecuado en el aula.

Meza (2006) en su programa “Jugando En Los Sectores” Para Desarrollar Capacidades Matemáticas En Niños De 4 Años De Una Institución Educativa Del Callao. La presente investigación tuvo como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Es una investigación cuasi experimental de diseño pretest – posttest con grupo de control. Las muestras estuvieron constituidas por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2011 en una institución educativa del Callao. Para la recogida de datos se aplicó la prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel de confiabilidad

adecuado a .919. Se concluye que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se aplicó.

Muñoz (2010), “Estrategias De Estimulación Del Pensamiento Creativo De Los Estudiantes En El Área De Educación Para El Trabajo En La II Etapa De Educación Básica De La I.E SanPatricio – Callao. El presente estudio, tiene como Objetivo General. Proponer Estrategias de Estimulación del Pensamiento Creativo de los estudiantes del Área de Educación para el Trabajo, destacando en el marco teórico que describe la importancia del pensamiento divergente, el desarrollo de la praxis educativa por medio de estrategia de inicio, desarrollo y cierre donde participen interactivamente estudiantes y docentes. Se fundamentó con la teoría de pensamiento lateral, cerebro triunfo y creatividad. Para tal fin se utilizó la metodología correspondiente a proyecto factible con base en un diagnóstico, en una muestra censal de ocho(8) docentes; se les aplicó un cuestionario de veinticuatro (24) ítems, el cual evidencia como resultado que los docentes conocen la importancia de la estimulación del pensamiento creativo, pero, no aplican estrategias dirigidas a desarrollar la creatividad en el área de Educación para el Trabajo. Se recomienda en esta situación elaborar una propuesta de Estrategias de Estimulación del pensamiento creativo a través de juegos, humor, visualización creativa, mapas mentales y analogías, con el propósito de satisfacer esta necesidad tanto académica como institucional.

2.1.3 Nivel Regional

Universidad de Huánuco

Cárdenas, M (2018) en su tesis titulada “el juego libre en los sectores un momento

pedagógico para estimular la creatividad” Huánuco. 2018 afirma lo siguiente:

1. El proceso de deconstrucción de mi práctica pedagógica me permitió identificar que no desarrollaba la secuencia metodológica del juego libre en los sectores limitando el desarrollo integral del niño.
2. A partir de autorreflexión de mi práctica pedagógica y de las teorías implícitas pude lograr mejorar mí que hacer pedagógico y seguir el camino correcto para una transformación en biende mis niños y niñas.
3. Las aplicaciones de acciones de mejora sustentadas ayudaron a desarrollar los juegos libres en los sectores, logrando así estimular la creatividad del niño, el desarrollo de competencias, capacidades y muchas habilidades más.
4. La implementación de recursos y materiales, la restructuración de la unidad didáctica y las sesiones de aprendizaje facilitaron la estimulación de la creatividad haciendo que el niño disfrute de manera libre y creativa dichos materiales.
5. Al ejecutar los instrumentos de evaluación pude comprobar la efectividad de dicho instrumento de evaluación.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Concepto de juego libre en los sectores

El juego libre en los sectores es la actividad fundamental y momento clave de la jornada diaria pedagógica, realizándose todos los días en el aula y es considerada de alta relevancia porque ayuda a promover el desarrollo infantil y el logro de competencias en el niño y la niña de forma integral.

Se dice que es libre porque los niños y las niñas disponen a qué jugarán, con quién lo harán y qué juguetes o materiales manejarán

Los sectores son partes del área dentro del aula, ellos se establecen según las necesidades que se van observando en los niños y niñas y según sus preferencias.

Cada sector ayuda al niño a pasar de las sensaciones al conocimiento atravesando los sentidos, él absorbe los colores, las texturas, el olor, el sonido y el sabor de los objetos, en una constante interacción entre el juego, el crecimiento y el desarrollo, conforme el niño domina su cuerpo

Características del juego libre en los sectores

Tiene una duración aproximada de 60 minutos diarios.

La docente o el docente no pueden intervenir en el momento de que el niño escoge en que sector jugará, su deber es solo de observación.

Debe tener conexión con el contexto local.

Se hace acuerdos de algunas normas con los niños y niñas para que el desarrollo del juego acontezca con armonía.

Todos los niños y niñas participan sin distinción.

Según su edad, su madurez o personalidad prefieren jugar solos, en paralelo o en grupos.

No es considerada como una actividad de espera, por el contrario, todos los niños y niñas deben estar presentes.

El juego libre en los sectores brinda la oportunidad al niño de expresarse libremente sin inhibiciones y restricciones experimentando y poniendo en práctica todas sus habilidades y para que se conozca mejor en el sentido de lo que puede o no hacer.

El juego libre en los sectores no debe considerarse una actividad superficial que no lleva a nada aparentemente, al contrario, hay que incorporarlo como parte de nuestras enseñanzas.

Del mismo modo el material del sector es el apoyo por el cual el niño va a explorar el mundo que los rodea, es conveniente que el docente junto con los padres de

familia y con los niños más grandes elaboren sus propios juguetes y de esta manera propiciar la creatividad que lleva a descubrirse a sí mismo, a los demás y el mundo en que vive.

A través del juego el docente puede conocer mejor al niño estar presente, permitir que los niños jueguen, sus formas de desplegar su juego, cuidar que los niños se sientan seguros, que no se agredan, que los materiales estén organizados y en buen estado y que los sectores también lo estén.

Reconocer los temas que eligen, la forma de jugar según sus intereses, las necesidades de los niños y las demandas de atención.

Cuando el docente observa el juego del niño niña, lo hace también con la finalidad de percibir cómo piensa y siente, buscando deducir ideas, razonamientos y emociones que se reúnen en el juego, es a partir de esta indagación que podrá formular de mejor manera sus mediaciones sin caer en la improvisación.

Intervenir durante el desarrollo del juego solo si es necesario y que los niños y niñas te lo permitan o soliciten.

Importancia del juego libre en educación inicial

El juego libre en los sectores es la piedra angular de toda actividad del niño y de la niña. Es la forma que tiene de entender el mundo y darle significado a lo que está viviendo. Es la forma que tiene el niño y la niña de expresar todo su mundo interno a la vez ir formando procesos internos propios que van a ser constitutivos para el desarrollo de su conocimiento y aprendizaje.

El uso de preguntas abiertas permitirá a los niños y las niñas, hacer volar su imaginación y profundizar en el argumento del juego que han propuesto. Por ejemplo, los niños y las niñas proponen organizar una fiesta. “¿Y qué les gustaría que haya en la fiesta para que sea muy divertida?”

Provoca, enriquece y hace crecer la creatividad del niño en el juego aún más: Por ejemplo, niños y niñas quieren jugar a vender comida, pero no han definido dónde. El docente puede decir: “Ayer fui al mercado y comí un rico arroz con pollo en el puesto de la Juanita “. Si les gusta la idea esta idea dará lugar a que se entusiasme en repartir diferentes roles como el cocinero, el cliente, el mozo, etc.

Tipos de juego libre en los sectores

MINEDU (2010), considera diversos tipos de juego que los niños realizan libremente y que se desarrollan en los sectores, estos son:

Juego motor

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

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Juego social

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplo de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas, juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros.

Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros; lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca

a quienes juegan pues los vincula de manera especial

Juego cognitivo

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, los intereses del niño se tornan en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos como fin.

Juego simbólico

El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encierra en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo.

El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, vasados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida.

Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores

Minedu, (2009), es un momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarle al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás. Este proceso cuenta con seis momentos en su desarrollo los cuales son: planificación, ejecución, orden, socialización y representación.

a) Planificación

Es el primer momento, en el cual los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un dialogo y conversan sobre tres aspectos:

- Tiempo y espacio

- Establecen o recuerdan las normas de convivencia.
- Expresan qué les gustaría jugar, con qué juguete y con quién jugar.

b) Organización

Este es el segundo momento, donde los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “ajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.

MINEDU (2009)

c) Ejecución o desarrollo

Es el momento central de juego libre. Aquí es cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”. Los niños se ubicarán en la sala de juego de diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipo de juegos y por afinidad con los compañeros. MINEDU (2009)

d) orden

La hora del juego libre concluye con el anuncio anticipado de su cierre 10 minutos antes de que culmine el juego. Los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy

importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta las siguientes veces. Además, contribuye al buen hábito del orden.

e) socialización

Es el momento donde los niños sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, como se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” y que los hombres no cocinan, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc.

f) representación

Según MINEDU (2009), en este momento los niños en forma individual o grupal se representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. NO es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.

Sectores en la hora del juego libre

Según Sarabia (2009), durante el juego libre en los sectores el aula, se concibe como un lugar donde el niño interactúa con los demás niños, con la docente y con los materiales ubicados en los sectores funcionales.

El espacio del aula es grande se organizará en función de sectores, pero si es pequeño estos sectores deben priorizarse o en todo caso los materiales pueden ser organizados en cajas temáticas, los cuales pueden ser:

Sector del hogar. Debe contar con los siguientes materiales, juego de salita, comedor, cocina, muñecas, ollitas, menaje de cocina, camita, telas para tapar, vestir,

envolver y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.

Sector de construcción. Debe contar con los siguientes materiales, cubos, conos, frascos, latas, bloques de madera, play go, legos, animales, vehículos, etc.

Sector de dramatización. Debe contar con los siguientes materiales, un teatrín para títeres, disfraces y accesorios como sombreros, máscaras, cinturones, mantas o telas de 1*1 m, entre otros.

Sector de artes plásticas. Debe contar con los siguientes materiales, témperas, colores, plumones, esponjas, hojas, papeles de colores, goma, cartulina, entre otros.

Sector de ciencias. Debe contar con los siguientes materiales, lupas, pinzas, morteros, tubos, embudos, balanzas, imanes, microscopio, plantas, entre otros.

Sector de biblioteca. Debe contar con materiales como cuentos, álbumes, revistas periódicos, libros, láminas, adivinanzas, rimas, entre otros.

Sector de juegos tranquilos. Debe contar con los siguientes materiales, rompecabezas de 8 a 30 piezas, dominós, juegos de encaje, ensarte, bloques lógicos, juegos de memoria, juegos de desarrollo matemático, entre otros.

Se deben ir implementando los sectores, periódicamente y poner en uso los materiales del MINEDU.

2.2.2. La creatividad

Definición de la creatividad en niños

Es la capacidad significativa que los niños tienen para expresarse a sí mismos, a desarrollar su pensamiento abstracto, resolución de problemas y de relacionarse con los demás.

El desarrollo de la creatividad en los niños es la capacidad de creación o acción de crear, que se asocia, con algunas operaciones mentales, como el pensamiento

divergente, la cognición, la memoria o la evaluación.

Los niños creativos tienen una gran sensibilidad incluido hipersensibilidad y dan prueba de una próspera actividad imaginativa (compañeros de juego imaginarios, diario personal, escriben versos, inventan juegos y juguetes, etc.).

Según Guilford (1952) La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos, creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente.

Aunque mantienen una gran afinidad con la inteligencia y durante un cierto tiempo se pensó, que eran manifestaciones de una misma capacidad, se descubrió que podían existir diferencias apreciables entre ellas. Una evidencia de esto es que no todas las personas inteligentes son creativas.

Guilford fue el primero en estudiar la creatividad de forma sistemática. Descubrió hacia 1950 que algunas de las cualidades de la creatividad no podían ser medidas con los tradicionales test de inteligencia. En esos test se medían operaciones mentales como recordar y reconocer que son facultades propias de la inteligencia, pero no se evaluaban otros como descubrir, asociar o combinar, específicas de la creatividad. Estos descubrimientos sirvieron para identificarla como una capacidad diferenciada.

Posterior a ellos autores como Díaz y Mitjás (2013) En cuanto a la interrogante ¿Se puede decir que se aprende la creatividad o que se aprende a ser creativo?

Se nace con disposiciones para aprender. El bebé no nace con creatividad, sino con un conjunto de estructuras, anatomofisiológicas, de gran plasticidad y con procesos psicológicos primarios, instintivos.

El concepto de creatividad va evolucionando lentamente, la concepción de que es innata o no, sigue siendo un tema pendiente en el ámbito educativo.

Importancia de la creatividad en los niños

La importancia de la creatividad en los niños está en que no solo pueda contribuir con soluciones diversas a problemas, sino de que posea una mayor adaptabilidad a circunstancias nuevas, lo que afirma que los niños sean más felices, manifiesten una mejor actitud ante situaciones nuevas y se sientan menos frustrados a raíz de una dificultad.

Según Cantero (2011) La creatividad es uno de los términos en los que caben muchas cosas e incluso mucho tiempo. Es un concepto complejo que ha sido estudiado desde diferentes disciplinas: la psicología, la antropología, la sociología y muchas más. La creatividad involucra procesos cognitivos, afectivos, neurológicos, sociales y de comunicación, entre otros, por lo que su estudio no puede abordarse desde un solo punto de vista.

Podríamos resumir diciendo que la creatividad es la capacidad de una persona de buscar o crear nuevos productos a los que darles distintos fines. Se trata de una habilidad que puede estar presente en cualquier actividad humana, por más cotidiana o simple que pueda parecer.

Cómo fomentar la creatividad en niños

Existen múltiples concepciones sobre la creatividad. Algunas hablan de la creatividad como un proceso, otras de la característica de un producto, algunas de un determinado tipo de temperamento, lo que está claro según Stenberg y Lubart, es que la creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad. Es decir, se trata de producir respuestas novedosas y originales ante cualquier tipo de problema en todas las áreas de la humanidad, lo que no es tarea fácil y, por ello, requiere entrenamiento y desarrollo, pues es “algo”, que todos tenemos en diferente medida.

Los maestros que deseamos que nuestros alumnos sean capaces de pensar por sí mismos, y generar ideas creativas, tenemos mucho que ofrecerle, simplemente requiere un pequeño esfuerzo, por nuestra parte para:

Potenciar que generen ideas personales sobre cualquier situación de la que hablemos en clase. Todas las ideas han de ser bien recibidas y es importante atrevernos a equivocarnos.

Promover la libertad de expresión en nuestra clase.

Invitarlos a que piensen ideas disparatadas diferentes a las acostumbradas.

Hablemos de cosas descabelladas, puesto que son los más locos capaces de innovar.

Facilitar el trabajo en equipo. Muchas veces dos mentes piensan más que una, compartamos razonamientos para expandir nuestras posibilidades. Las opiniones de otros enriquecen las nuestras.

Darle recursos creativos con la libertad de que los pueda transformar. Enseñarle a ser paciente y perseverante.

Promover la lectura y visitar museos. Dejarle hacer las cosas a su manera. Respetar cada una de sus ideas.

Favorecer la experimentación de lo que estamos aprendiendo. Cuando lo hago por mí mismo soy capaz de aportar nuevas propuestas porque lo estoy viviendo.

Intentar hablar de problemas reales entre todos, buscando una posible solución a los ismos. Así poco a poco aprendemos a aplicar nuestra creatividad a nuestra vida real, lo cual nos será muy útil en el futuro.

Y, sobre todo, no olvidar que todos somos potencialmente creativos, solo necesitamos saber desarrollar y desbloquear nuestras cualidades creativas.

Factores que indican el desarrollo de la creatividad

Encontramos numerosas investigaciones que intentan describir cuales son los

factores que indican el desarrollo de la creatividad, pero en concreto los psicólogos GUILFORD y TORRANCE destacaron ocho factores claves de la persona creativa:

Sensibilidad: El individuo creativo es sensible a los problemas, necesidades, actividades y sentimiento de los otros: además percibe todo lo extraño, inusual o prometedor que poseen las personas, materiales o situaciones con las que trabaja.

Fluidez: Es la capacidad de sacar ventaja de la situación que se está desarrollando y utilizar cada paso de un proceso como una nueva situación que permita evaluar el problema, antes de seguir adelante. Involucra el aspecto cuantitativo de la creatividad, es decir, está relacionado con la fertilidad de ideas o con el número de respuesta a otra, es decir, usar un mismo estímulo o una misma respuesta para diferentes propósitos.

Flexibilidad: Según Perkins, La creatividad supone flexibilidad o lo que algunos autores denominan pensamiento crítico. Esto es desarrollo de aguante, paciencia, comprensión, y permisividad en los niños.

Originalidad: Son respuestas no comunes que pueden darse en determinada situación, así como el número y diversidad de situaciones aportadas, se refiere también a la infrecuencia de una respuesta en un grupo de personas; implica el uso de ideas que no son obvias o banales o que son estadísticamente infrecuentes.

Redefinición: Es la capacidad para reacomodar ideas, conceptos personas y cosas para trasponer las funciones de los objetos o las situaciones de manera distinta a la usual, y se refleja por la improvisación.

Análisis: Es la capacidad de abstraer los componentes de un proyecto y de comprender las relaciones entre sus componentes, es decir, extraer detalles de la totalidad.

Síntesis: Es la habilidad de combinar varios componentes para llegar a una

totalidad. Coherencia de organización: Es la capacidad de organizar un proyecto, expresar una idea o crear un diseño de modo tal que nada sea superfluo.

Juego y creatividad

El juego es la actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral.

Se puede afirmar que no existe una diferencia entre educar y jugar, cualquier juego que presente nuevas exigencias de aprendizaje, se convierte en un aprendizaje placentero por lo que será el medio más adecuado de educación.

A todos los niños les gusta jugar, solo necesitamos que está dispuesto a dejarse seducir por el placer y la diversión. El juego es la actividad natural y el modo peculiar de la expresión creadora del niño. Ayuda al niño a pasar de las sensaciones al conocimiento atravesando los sentidos, él capta los colores, texturas, el olor, el sonido, y el sabor de los objetos, en una constante interacción entre el juego, el crecimiento y el desarrollo.

Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse.

Los niños por medio por medio de la actividad creadora impulsan actitudes vitales que los orientan hacia una vida productiva y placentera para sí y para los otros. El juego les concede la libertad para hacer y deshacer, para crear y recrear un mundo posible, donde se conjuga imaginación, fantasía, pensamiento y acción. Por el juego el niño ingresa en el mundo simbólico, donde crecerá todo su potencial de abstracción, pero también lo conectará consigo mismo favoreciendo la formación de una filosofía personal, asimismo con generaciones, costumbres que hacen a su acervo familiar y socio-cultural, a través del cual aprenderá su relación con la ética y los valores.

En la cotidianeidad de la actividad lúdica los niños organizan: el espacio de juego, eligen los compañeros, los circuitos de juego, las variantes de juego, elaboran y eligen objetos lúdicos. Por medio de dicha actividad se acercan al conocimiento del mundo que los rodea, porque en él ensayan, experimentan, elaboran hipótesis, arriban a resultados y soluciones de problemas, critican, se convierten en juez y parte, construyen su autonomía tomando conciencia de sí mismo y de los otros que lo rodean, tanto pares como adultos.

Por otro lado, creatividad y juego comparten una motivación intrínseca derivada del estímulo, que despierta ocuparse en una actividad por el interés, placer, satisfacción y desafío del trabajo por sí mismo.

Marco situacional

El centro Poblado de Castillo grande se encuentra ubicada en la Provincia de Leoncio Prado y Departamento de Huánuco, es una zona de clima templado húmedo con tendencia a cálido donde se encuentra la institución educativa Inicial N° 088, dicha institución cuenta con buena infraestructura , de ambientes amplios donde asisten un total de 127 estudiantes de 3, 4 y 5 años, los niños se caracterizan por ser de un condición humilde de familia de bajo recursos económicos, de padres de familia iletrados, algunos con primaria y secundaria incompleta; Ellos por su forma de pensar equivocadamente creen que los niños de educación inicial deben aprender a leer y escribir, hacer tareas , muestras, trazos, así como a sumar y restar , mas no comparten la idea con el nuevo enfoque y los principios de la educación inicial que a un niño se le debe enseñar jugando , razón por la cual muestran poco interés por el aprendizaje de sus niños y no mandan con frecuencia a sus hijos a clases, esto repercute en el bajo desarrollo de su creatividad y por ende en el aprendizaje del estudiante.

Por otro lado, los pobladores del centro Poblado de castillo grande tienen lugares turísticos como catarata de Manco Cápac, Pachacutec y la catarata piedra parada. Sus habitantes se dedican a la agricultura y comercio ambulatorio, tienen una idiosincrasia de machismo de que la mujer debe atender servir al hombre dedicarse a las cosas del hogar, se evidencia un alto porcentaje de embarazo precoz. En cuanto a su religión algunos son evangélicos y otros católicos.

2.3 Bases conceptuales

- **Juego:** Según Jean Piaget (1956) El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.
- **Sector:** Según la RAE, parte de una ciudad, de un local o de cualquier otro lugar.
- **La hora del juego libre en los sectores:** Según MINEDU (2010), lo define como actividad propia y exclusiva del jardín de infantes. Para analizar y comprender su esencia, su metodología, sus objetivos, la duración, su periodicidad y el lugar donde el mismo se va a desarrollar, es que intentamos dar las características que consideramos más relevantes de los términos de juego y trabajo.
- **Creatividad:** Gardner (1999) “La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denominé “inteligencias”, como la matemática, el lenguaje o la música. Y en una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en una de las demás.

- **Sensibilidad:** Según Kant, Es “la capacidad de (receptividad) de recibir representaciones, al ser afectados por los objetos, se llama sensibilidad”
- **Fluidez:** Según Fillmore (1979) “La fluidez es la habilidad de llenar el tiempo con habla y que una persona que es fluida es este sentido no tiene que pararse muchas veces a pensar qué es lo siguiente que quiere decir o cómo decirlo.
- **Originalidad:** Según Wolfgang (1832) “La originalidad no consiste en decir cosas nuevas, sino decirlas como si nunca hubiesen sido dichas por otro”

2.4 Bases epistemológicas

Una de las funciones más importantes del pensamiento es la de crear imágenes y símbolos. Es esto lo que se conoce como “Función Simbólica” que permite al ser humano desarrollar su lenguaje, crear cultura y resolver problemas a través de otras herramientas mentales como la orientación o la imitación. La función simbólica emerge alrededor de los 18 meses de edad con la capacidad de los niños y las niñas de pensar con imágenes y símbolos. Ocurre cuando son capaces de representar objetos concretos usando su imaginación a través de imágenes, palabras, gestos o el juego. El pensamiento simbólico permite reemplazar algo que está ausente por algún objeto que hace las veces de éste. Una forma de manifestación de la función simbólica es el juego simbólico, que es la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si...” o del “hacer como que...”. La oportunidad de jugar durante la infancia de esta manera es muy importante para que el pensamiento se desarrolle y logre su máximo potencial. A diferencia de los otros tipos de juego, el juego simbólico apoya el desarrollo

de diversos aprendizajes, es la oportunidad para que el pensamiento se desarrolle y logre su máximo potencial. El juego simbólico es de suma importancia para la expresión del mundo interno y el desarrollo socio emocional de los niños y niñas. A partir de la práctica del juego simbólico en un ambiente libre y seguro, el cual es compartido con sus pares, los niños y las niñas, externalizan cómo perciben su entorno familiar y educativo, sus relaciones familiares, los asuntos que les son significativos, expresan sus conflictos, buscando solucionarlos, aprenden a resolver problemas y desarrollan autonomía.

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1 Ámbito

El ámbito de la presente investigación donde se aplicó corresponde a los niños de 5 años de la I.E n° 088 en el poblado de castillo grande, en la Ciudad de Tingo María, perteneciente a la provincia Leoncio Prado de la región Huánuco.

3.2 Población

Tabla N° 01. Población de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°088 -Castillo Grande.

Institución Educativa Inicial N°088- Castillo Grande	CANTIDAD POBLACIONAL		TOTAL
	MUJERES	VARONES	
Aula jirafitas I	13	14	27
Aula jirafitas II	11	9	20
TOTAL	24	23	47

Fuente: Nomina de Matricula 2018Diseño: Investigadoras.

3.3. Muestra

Tabla N° 02. Muestra de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°088 -Castillo Grande

MUESTRA	NUMERO		TOTAL
	MUJERES	VARONES	
Grupo experimental y control	11	09	20

Fuente: Nomina de Matricula 2018Diseño: Investigadoras

3.4 Nivel y tipo de investigación

Según Sánchez Carlessi, H (1984:12). El presente trabajo de investigación es explicativo se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa- efecto. Se manipulará la variable independiente para establecer su efecto en la variable dependiente.

Tipo de investigación

Según Sánchez Carlessi, H (1998:13), La investigación es aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal. Podemos afirmar que es la investigación que realiza de ordinario el investigador educacional, el investigador social y el investigador en psicología aplicada.

Nivel de investigación

La investigación se centró en el nivel explicativo porque van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas del bajo nivel de desarrollo de la expresión oral, mi interés se centra en explicar por qué ocurre el problema y en qué condiciones se da éste, o por qué dos variables están relacionadas. Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación), además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia.

3.5 Diseño de la investigación

Según Carrasco Díaz, Sergio (2009). Se empleó el diseño pre experimental. Este diseño radica en aplicar a un grupo una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, para luego administrar el tratamiento y después de ello, aplicar la prueba o medición posterior.

3.5.1 Esquema de la investigación

GE = 0₁ ... X ... 0₂

Leyenda:

GE = Grupo Experimental

0₁ = Pre Test

X = Aplicación de la Variable Independiente

0₂ = Post Test

3.6 Métodos, Técnicas e instrumentos

3.6.1 Método

Para lograr la consecución de los objetivos de estudio se empleó las siguientes técnicas de investigación.

Según Carrasco Díaz, Sergio (2009) Para definir el tamaño de la muestra se utilizará el método de muestreo no probabilístico, muestreo por conveniencia al investigador. Contando con 20 estudiantes de. Institución educativa n° 088 de Castillo grande – Huánuco.

Criterios de Inclusión

- Estudiantes pertenecientes al aula jirafitas de 5 años del nivel inicial.
- Padres de familia que brindaron su consentimiento para la evaluación a su menorhijo/hija

Criterios de Exclusión

- Estudiantes que pertenecen a otro nivel de estudios.
- Estudiantes que no respondieron a las preguntas
- Estudiantes que no tuvieron consentimiento de sus padres para participar en el estudio

3.6.2. Instrumentos

Hernández, Fernández y Baptista (2010). Indicaron: “Recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente” (p. 200). Este instrumento nos sirvió para recoger importante información según los indicadores que establece nuestra variable dependiente.

3.6.3. Descripción del instrumento

El proceso e instrumento que se utilizó en el presente trabajo de investigación, fueron los siguientes:

SESIONES DE APRENDIZAJES

Como parte de las estrategias a realizar en este trabajo de investigación se presentaron 12 sesiones, preparadas para motivar y activar el momento de la planificación de la hora libre en los sectores.

Objetivo: Las sesiones de aprendizaje fueron realizadas para ocasionar que los niños de 5 años participen activamente en la hora libre en los sectores y alcanzar que la creatividad se desarrolle de forma creciente y positiva en ellos.

FICHA TÉCNICA 1

Para medir la variable 2 (Creatividad), se va a elaborar una Lista de cotejo de Creatividad, el cual está dirigida a los niños de 5 años de las I.E.I. “088” de la localidad de castillo grande, éste presenta las siguientes características:

Objetivo: La presente Lista de cotejo es parte de este estudio que tiene por finalidad la obtención de información acerca del nivel de percepción de la Creatividad en los niños de 5 años de las I.E. de la localidad de Castillo Grande.

Carácter de aplicación La lista de cotejo es un instrumento que utiliza la técnica de la observación.

Autor: CUBA MORALES, Nery Luz PALPA MEDRANO, Estefani

Descripción: La lista de cotejo consta de 10 ítems, cada uno de los cuales tiene dos posibilidades de respuesta: Si (1); No (0). Asimismo, se debe de marcar una alternativa, con un aspa (X). Si marca más de una alternativa, se invalida el ítem.

Estructura: Las dimensiones que evalúa Creatividad son las siguientes:

- a) Fluidez
- b) Flexibilidad
- c) Originalidad
- d) sensibilidad ante los problemas.

Ante los problemas que utiliza la técnica de la observación, es de carácter anónimo.

Para la recolección de la información se utilizó las fuentes bibliográficas, hemerográficas y webgráficas.

3.6.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Una vez concluido con el proceso recolección de datos, se codificó y luego se digitó en una hoja de cálculo Excel 2016, posteriormente serán trasladados al programa estadístico SPSS versión 22 para Windows, para ser presentadas en tablas y gráficos, haciendo uso de la estadística descriptiva con frecuencias y porcentajes.

3.7. Validación y confiabilidad del instrumento

Los instrumentos utilizados para evaluar la variable independiente no necesitan ser validados, ya que son aplicados y utilizados por Cuba Morales Nery y Palpa Medrano Estefani en su investigación la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P de la localidad de santa clara. -2015 Perú.

3.8 Procedimiento

Se recopiló la información obtenida construyendo a partir de esta la base de datos correspondiente a las variables de estudio, considerando los instrumentos con escala nominal, de clasificación la cual ubica a los objetos en clases que son mutuamente excluyentes (Sánchez y Reyes 2009) se obtuvieron porcentajes de respuestas favorables y desfavorables. Estos resultados fueron tabulados en tablas y gráficos que facilitaron su respectivo análisis e interpretación.

La aplicación de las sesiones de aprendizaje como estrategia para alcanzar los objetivos de la presente investigación se efectuó de la forma siguiente:

En el lapso de tres meses se dio la aplicación de sesiones de aprendizaje,

siendo 12 las sesiones de aprendizaje realizadas todos los días lunes, en hora de clase, con la presencia de las investigadoras y la cooperación de la docente a cargo, se fueron presentando diversos campos temáticos. Cada sesión de aprendizaje estuvo orientada a promover la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la sensibilidad, estas actitudes susciten el desarrollo de la creatividad.

3.9 Tabulación y análisis de datos

Para tabular los datos obtenidos en la investigación se hizo uso de la estadística descriptiva, lo cual nos permitió:

- Establecer porcentajes
- Elaborar tablas
- Elaborar figuras

Para el análisis de los datos se empleó la técnica estadística inferencial, de tal manera que se pudo evidenciar cómo se han presentado las variables y su dimensión. La estadística inferencial nos permitió sacar conclusiones a partir de los datos de la población y la medida de la muestra. Se tuvo en cuenta que, una vez que sea definida nuestra variable como una variable cualitativa; el estadístico T y la prueba T de student que utilizamos nos permitió contrastar, aceptar o rechazar nuestras hipótesis.

3.10 consideraciones éticas.

Al realizar la presente investigación se consideró la aplicación de las normas y consideraciones éticas establecidas por la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Para la aplicación de los instrumentos se solicitó el permiso a la Dirección de

la Institución N° 088 Casillo grande, utilizando el consentimiento informado, y manifestando que se realizaría la observación durante el momento del juego libre en los sectores, así mismo se les comunicó que la investigación obtenida quedaría en el anonimato de los estudiantes y que los registros serían destruidos para tener la confidencialidad.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

A continuación, mostramos los resultados ordenados en cuadros de distribución de frecuencias, gráficos estadísticos, medidas de tendencia central, medidas de variabilidad y décima de hipótesis, los mismos que facilitarán el análisis y la interpretación correspondiente.

Tabla N° 03. *Evaluaciones del Pre y Post test, niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°088 - Castillo Grande.*

N°	PRE TEST			POS TEST		
	G.E X0		PUNTAJE	G.E X1		PUNTAJE
SI	NO	SI		NO		
1	12	8	12	17	3	17
2	11	9	11	17	3	17
3	10	10	10	15	5	15
4	12	8	12	16	4	16
5	10	10	10	14	6	14
6	12	8	12	16	4	16
7	13	7	13	15	5	15
8	13	7	13	16	4	16
9	10	10	10	15	5	15
10	11	9	11	15	5	15
11	11	9	11	15	5	15
12	12	8	12	16	4	16
13	13	7	13	17	3	17
14	13	7	13	17	3	17
15	13	7	13	17	3	17
16	11	9	11	15	5	15
17	12	8	12	16	4	16
18	13	7	13	17	3	17
19	11	9	11	16	4	16
20	13	7	13	16	4	16

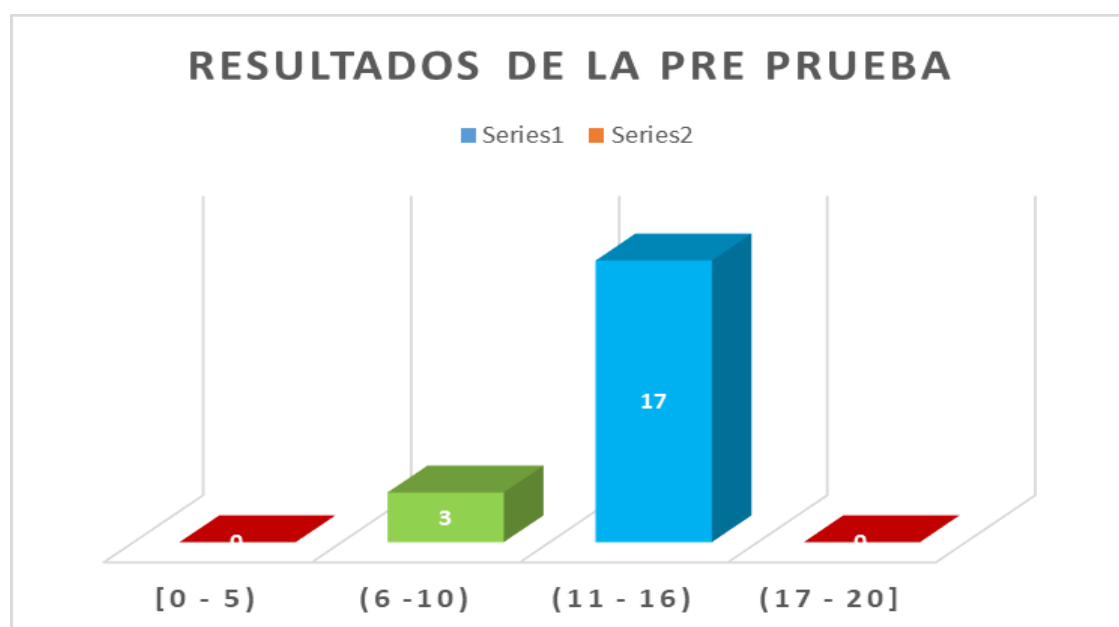
4.1 Análisis e interpretación del pre test

Tabla N° 4. *Influencia del juego libre en los sectores previos al desarrollo de la creatividad en niños de 5 años en el grupo experimental en el inicio de la aplicación (Pre test).*

<i>INTERVALO</i>	<i>f_i</i>	<i>h_i</i>	<i>%</i>
[0 5)	0	0	0
(6 10)	3	0.15	15
(11 16)	17	0.85	85
(17 20]	0	0	0

Fuente: Cuestionario de la Pre PruebaElaboración: Las investigadoras.

Gráfico 01. *Grupo experimental en el inicio de la aplicación (Pre test).*



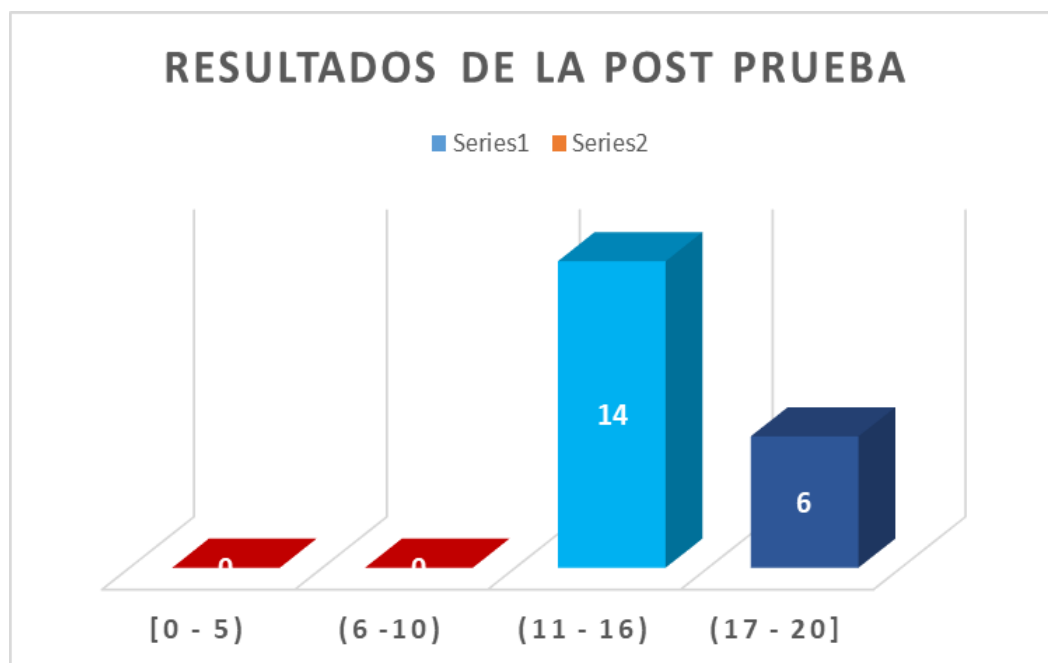
Procesados los resultados respecto de desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial n° 088 de Castillo grande- Huánuco se obtuvo que del total de 20 estudiantes observados el 15% se considera que influye positivamente entre 06 a 10 con un total de 3 personas, un 85% que oscilan entre 11 a 16 siendo un total de 17 estudiantes. En consecuencia, podemos afirmar que la creatividad en los niños de 5 años de la I.E. Inicial n° 088 de Castillo grande al inicio de la aplicación del pre test era insuficiente.

Tabla N° 5. *Influencia del juego libre en los sectores previos al desarrollo de la creatividad en niños de 5 años en el grupo experimental en el inicio de la aplicación (Pre test).*

INTERVALO	fi	hi	%
[0 - 5)	0	0	0
(6 -10)	0	0	0
(11 - 16)	14	0.7	70
(17 - 20]	6	0.3	30

Fuente: Cuestionario de la Post PruebaElaboración: Las investigadoras

Gráfico 02. *Grupo experimental en el inicio de la aplicación (Post test).*



Procesados los resultados respecto del Desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial n° 088 de Castillo grande- Huánuco se obtuvo que en el total de estudiantes observados el 70% considera que influye positivamente mientras que un 30% tuvieron un rendimiento de entre 17 a 20 de 6 estudiantes. En consecuencia, podemos afirmar que la creatividad en los niños de 5 años de la I.E. Inicial n° 088 de Castillo grande al final de la aplicación del post test es suficiente.

4.2 Análisis e Interpretación Comparativa de los Estadígrafos

Tabla N° 06. Análisis descriptivo de los estadígrafos en el grupo experimental, según resultados de la Pre Prueba

PRE PRUEBA		
N	Válido	20
	Perdidos	0
<i>Media</i>		11,80
<i>Mediana</i>		12,00
<i>Moda</i>		13
<i>Desviación estándar</i>		1,105
<i>Varianza</i>		1,221
<i>Mínimo</i>		10
<i>Máximo</i>		13
Percentiles	25	11,00
	50	12,00
	75	13,00

Tabla N° 07. Análisis descriptivo de los estadígrafos en el grupo experimental, según resultados de la Post prueba.

POST PRUEBA		
N	Válido	20
	Perdidos	0
<i>Media</i>		15,90
<i>Mediana</i>		16,00
<i>Moda</i>		16
<i>Desviación estándar</i>		,912
<i>Varianza</i>		,832
<i>Mínimo</i>		14
<i>Máximo</i>		17
Percentiles	25	15,00
	50	16,00
	75	17,00

4.3 Prueba de hipótesis

Como la significancia P – VALOR es 0 menor que el error estimado ($\alpha = 0,05$) entonces se aceptará la hipótesis de investigación y se rechaza la nula, es decir el juego libre en los sectores influye positivamente en la creatividad de los niños de 5 años de I.E. Inicial N° 088 De Castillo grande – Huánuco.

Tabla N° 08. Prueba de Normalidad de la Pre prueba y post prueba

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE PRUEBA	,211	20	,020	,853	20	,006
POST PRUEBA	,194	20	,048	,865	20	,010
a. Corrección de significación de Lilliefors						

Como la cantidad poblacional es $n=20$, menor a 30, se menciona que se trabajará con Shapiro Wilk, en donde arroja un P-VALOR= 0,010; mayor a 0,05; por lo tanto, **SE ACEPTA** que tiene normalidad.

1) Formulación de la Hipótesis

H₀: La aplicación del juego libre en los sectores no influye positivamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial n° 088 de Castillo grande- Huánuco.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

H_a: La aplicación del juego libre en los sectores influye positivamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial n° 088 de castillo grande- Huánuco.

$$H_A: \mu_1 \neq \mu_2$$

2) Determinar el Tipo de Prueba

Existen dos posibilidades en la hipótesis alternativa H_a , luego no se puede anticipar la dirección de la prueba. Se realizó una prueba bilateral.

3) Especificación del Nivel de Significación

Se realizó la prueba al nivel de significación de 5% en consecuencia el nivel de confiabilidad es de 95%

4) Distribución de Muestreo Apropiaada para la Prueba

Teniendo en cuenta que se quiere comparar el puntaje en una muestra, tamaño de muestra $n < 30$; utilizamos las desviaciones estándar muestrales, ya que no se conocen las poblacionales y suponiendo que los puntajes están distribuidos normalmente, utilizaremos la prueba con la distribución de Student.

5) Esquema Gráfico para la Prueba

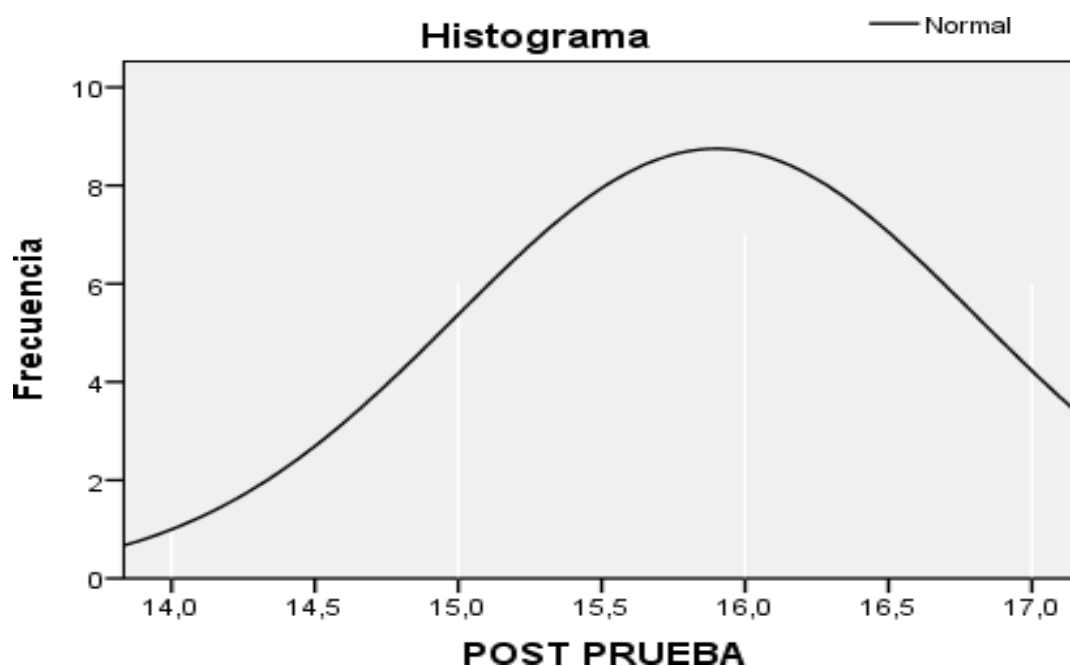
Necesitamos determinar el valor crítico

de la t de student. $g = n - 1 = 20 - 1 =$

19 g

Para la prueba de dos colas con $\alpha = 5\% = 0,05$ en la tabla de la distribución de Student, tenemos para el lado derecho: $+t_c = + 1,729$, para unilateral (de una sola cola).

Gráfico 03. grupo experimental en el inicio de la aplicación (Post test).



6) Contratación de las Hipótesis Específicas

H_1 : El juego libre influyó positivamente en el desarrollo de la fluidez de la creatividad de los niños de 5 años del grupo experimental

H_0 : El juego libre no influyó positivamente en el desarrollo de la fluidez de la creatividad de los niños de 5 años del grupo experimental

Tabla N° 11. Diferencias emparejadas a la primera dimensión (H1) de la Pre prueba y post prueba.

	Diferencias emparejadas		95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación estándar	Mediana de error estándar	Inferior				Superior
FLUIDEZ DE LA CREATIVIDAD	-	4,800	,837	,374	-5,839	-3,761	12,829	4,000

H₂: La aplicación del juego libre en el desarrollo de la flexibilidad de la creatividad de los niños de 5 años mejoró significativamente en el grupo experimental.

H₀: La aplicación del juego libre en el desarrollo de la flexibilidad de la creatividad de los niños de 5 años no mejoró significativamente en el grupo experimental.

Tabla N° 12. Diferencias emparejadas a la primera dimensión (H2) de la Pre prueba y post prueba.

Diferencias emparejadas								
	Desviación Mediana	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
FLEXIBILIDAD DE LA CREATIVIDAD								
	-			3,600	00			
1,14018	,50990	-5,01571		-2,18429	-7,060	4	,002	

H₃: EL juego libre influyó positivamente en la originalidad de la creatividad de los niños de 5 años al finalizar la aplicación.

H₀: EL juego libre no influyó positivamente en la originalidad de la creatividad de los niños de 5 años al finalizar la aplicación.

Tabla N° 13. Diferencias emparejadas a la primera dimensión (H3) de la Preprueba y post prueba.

Diferencias emparejadas								
	Desviación Mediana	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
ORIGINALIDAD DE LA CREATIVIDAD								
0	4,60	,894	,400	-5,711	-3,489	-11,500	4	,000

H₄: El juego libre influyó positivamente en la sensibilidad de la creatividad de los niños de 5 años del grupo experimental.

H₀: El juego libre no influyó positivamente en la sensibilidad de la creatividad de los niños de 5 años del grupo experimental

Tabla N° 14. Diferencias emparejadas a la primera dimensión (H4) de la Preprueba y post prueba.

	Diferencias emparejadas							Sig. (bilateral)	
	Media de	Desviación estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl			
			Inferior	Superior					
SENSIBILIDAD DE LA CREATIVIDAD	-	4,000	,707	,316	-4,878	-3,122	-12,649	4	,000

7) Toma de decisiones

- El valor de $t = 21,5$ en el gráfico del inciso (e) se ubica a la derecha de $t_c = -3,701$ que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, es decir, se tiene datos suficientes que nos prueban que con la aplicación del juego libre en los sectores influye positivamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E. N° 088 Castillo grande, en comparación con los niños que no recibieron la aplicación del mismo.
- El valor de Sig. (bilateral) es 0,00 es menor a 0,05 (5%) por ello rechazamos la hipótesis nula, en el gráfico de H1 se ubica a la derecha de $t_c = -3,701$ que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, es decir: El juego libre influyó positivamente en el desarrollo de la fluidez de la creatividad de los niños de 5 años del grupo experimental.

- El valor de Sig. (bilateral) es 0,02 es menor a 0,05 (5%) por ello rechazamos la hipótesis nula, en el gráfico de H2 se ubica a la derecha de $t_c = -2,18429$ que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, es decir: La aplicación del juego libre en el desarrollo de la flexibilidad de la creatividad de los niños de 5 años mejoró significativamente en el grupo experimental.
- El valor de Sig. (bilateral) es 0,00 es menor a 0,05 (5%) por ello rechazamos la hipótesis nula, en el gráfico de H3 se ubica a la derecha de $t_c = -3,489$ que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, es decir: EL juego libre influyó positivamente en la originalidad de la creatividad de los niños de 5 años al finalizar la aplicación.
- El valor de Sig. (bilateral) es 0,00 es menor a 0,05 (5%) por ello rechazamos la hipótesis nula, en el gráfico de H3 se ubica a la derecha de $t_c = -3,122$ que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, es decir: El juego libre influyó positivamente en la sensibilidad de la creatividad de los niños de 5 años del grupo experimental.

CAPITULO V

DISCUSIÓN

Los resultados de la figura N° 1 muestran que existe un nivel positivo del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 088 De Castillo Grande – Huánuco.

Según MINEDU (2009), el juego libre en los sectores es una propuesta educativa dada según las necesidades e intereses de los estudiantes de los jardines de infancia, asimismo, es favorable en su proceso para el desarrollo y aprendizaje del estudiante a fin que contribuya en su desarrollo integral.

El aporte de este trabajo de investigación en educación se orienta a la relación del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad brindado a los niños de 5 años de la

I.E. Inicial n° 088 de Castillo grande- Huánuco, esta reciprocidad aún no se ha desarrollado en la actualidad, con el impulso que se requiere, hace falta la presencia de las autoridades en proyectos de innovación educativa para utilizar al máximo las nuevas tecnologías y sus factores positivos dentro de la enseñanza- aprendizaje.

La importancia de que el ministerio de educación se involucre en la implementación y el avance del uso de Juego libre en los sectores en las instituciones educativas es de valor máximo para que los estudiantes logren las competencias que les permitan desarrollar habilidades y conocimientos manifiestos para su futuro y el crecimiento de sus comunidades dentro de la sociedad.

Estos datos se ven respaldados por Cuba y Palpa (2015) en su tesis: “la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara evolución de los indicadores de empleo e

ingresos por departamento” revela: que el La hora del juego libre en los sectores está relacionada directamente con el Creatividad, es decir que a mayores niveles de la hora del juego libre en los sectores existirán mayores niveles de Creatividad, además según la correlación de Spearman de 0.857 representan ésta una correlación positiva considerable; así mismo si elevamos r^2 se obtiene la varianza de factores comunes $r^2 = 0.83.9$ por lo tanto existe una varianza compartida del 83.9% (Hernández, Fernández y Baptista. 2010, p. 313).

Según Bellido y Guevara (2019) describen una realidad en su tesis: “El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao”. El uso del juego sin lugar a duda fortifica el desarrollo holístico como se puede observar en su párrafo: El estudio dio como resultado la existencia de una relación significativa entre juego libre en los sectores y el lenguaje oral con un 95% de confianza ($p < 0.05$ y Rho de Spearman = 0.751, siendo una correlación positiva alta). Asimismo, se demostró una relación significativa entre el juego libre en los sectores y cada una de las dimensiones del lenguaje oral.

Por tanto, se manifiesta que son varios los autores que afirman que el juego libre en los sectores proporciona un desarrollo integral, tal como la presente investigación lo ha descrito.

CONCLUSIONES

- Existe la Influencia del juego libre en los sectores que desarrolla la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial n° 088 de Castillo grande- Huánuco, fundamentado en los resultados, teniendo como medía 15,90, con la varianza de 0,832, con un porcentaje aceptable de T de Student = 21,515, con un sig. Bilateral de 0,00, que acepta la hipótesis alterna, esto se concluye que la aplicación del juego libre en los sectores influye positivamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial n° 088 de Castillo grande- Huánuco.
- Existe relación entre Influencia del juego libre en los sectores y desarrollo de la fluidez ante los problemas en niños de 5 años, en la prueba la cual el T de Student = -3,761, expresa que su relación es alta, con un sig. Bilateral de 0,00 para rechazar la hipótesis nula por ser mayor a 0,005 (Tabla N° 11), El juego libre influyó positivamente en el desarrollo de la fluidez de la creatividad de los niños de 5 años del grupo experimental
- Existe la Influencia del juego libre en los sectores que desarrolla la flexibilidad en niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 088 de Castillo grande- Huánuco, fundamentado en los resultados de la encuesta en la cual el 78% expresa que la influencia de la flexibilidad es alta (Tabla N° 12), con un sig. Bilateral de 0,00, menor a 0,005, donde se rechaza la hipótesis nula eso significa que la aplicación del juego libre en el desarrollo de la flexibilidad de la creatividad de los niños de 5 años mejoró significativamente en el grupo experimental.
- Existe Influencia del juego libre en los sectores y desarrollo de la originalidad en niños de 5 años, los resultados de la encuesta en la que el 71% expresa que,

si se relaciona, un 29% que declaran que su relación es nula (Tabla N° 13), con un sig. bilateral de 0,00 rechazando la hipótesis nula, teniendo con un T de Student de- 11,500, eso significa El juego libre influyó positivamente en la originalidad de la creatividad de los niños de 5 años del grupo experimental.

- Existe Influencia del juego libre en los sectores y desarrollo de la sensibilidad en niños de 5 años, en la cual el 60% expresa que su influencia es alta, y un 40% que manifiesta que es muy bajo (Tabla N° 14), con un T de Student de -12,649 eso significa el juego libre influyó positivamente en la sensibilidad de la creatividad de los niños de 5 años del grupo experimental.

SUGERENCIA

Recomiendo que el Ministerio de Educación acepte la difusión e importancia de que la aplicación del juego libre en los sectores influye positivamente en la creatividad de los niños de 5 años y en sus dimensiones fluidez, flexibilidad, originalidad y sensibilidad, para que sea utilizado de manera competente en todas las instituciones educativas públicas y privadas del país.

Recomiendo a los presidentes de las Direcciones Regionales de Educación del país, planteen directivas para la aplicación de instrumentos de medición estratégicos sobre el uso del tiempo del juego libre en los sectores, en su dimensión de fluidez la cual permite al niño ideas nuevas, solución de problemas y continua adecuación, siendo conveniente el avance de los estudiantes y su creatividad en las instituciones educativas.

Que los directivos de las Unidades de Gestión Educativa Locales difundan, orienten y supervisen actividades evaluando los resultados en las instituciones educativas bajo su ámbito, así contribuyan en la difusión del juego libre en los sectores, en su dimensión de flexibilidad que beneficia al niño a aceptar opiniones de sus compañeros, proponer ideas y aceptar las ideas de otros, utilizar la tolerancia en sus actividades artísticas, recreacionales, académicas.

Que el personal directivo, docente y administrativo, de la Institución Educativa Inicial N° 088 de Castillo grande- Huánuco, dirijan actividades que contribuyan a implementar el juego libre en los sectores en su dimensión de originalidad que desarrolla en los niños diversas estrategias de juego, creatividad e inventiva propias de su edad.

Recomiendo que los padres de familia conserven una conexión y comunicación activa entre todos los funcionarios de la institución educativa y un mayor acercamiento a sus pequeños hijos en sus momentos de recreación en casa y en la escuela con el juego libre en los sectores en su dimensión de sensibilidad para desarrollar en los niños las emociones equilibradas, sentimientos positivos y empatía, esto como parte primordial de la estrategia, las mediaciones positivas junto con las prácticas exitosas.

BIBLIOGRAFIA

- Carrasco, S. (2009) *Metodología de la investigación científica*. Lima: Editorial SanMarcos. 2009. pp. 474.
- Cuba, N. y Palpa, E. (2015) *la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad* (Tesis de licenciatura en Nivel Inicial, Lima)
- Díaz, G. y Mitjás, M. (2013). *Creatividad y subjetividad: su expresión en el contexto escolar*.
- Díaz, J. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas.
- Euceda, T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*. (Tesis de maestría, Honduras)
- Fernández, L. (2014). *El juego libre y espontáneo en educación infantil*. Una experiencia práctica. (Tesis de maestría, España)
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México DF: Mac Graw-Hill.
- MINEDU. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima.
- Ministerio de educación (2010). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete
- Moreno Palos, C. (1992). *Juegos populares y deportes tradicionales*. Editorial Alianza. Madrid
- OCED. (2009) *El programa PISA de la OCDE. Qué es y para qué sirve*. [en línea].
Consultado el 10 de abril, 2012.

- Otero, R. (2015) *el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales*. (Tesis de maestría, Lima)
- Zaragoza (2013) *Juego. Qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue*.

REFERENCIAS WEBGRAFICAS

[file:///C:/Users/ACER/Downloads/el-juego-desde-el-punto-de-vista-didactico-a-nivel-de-](file:///C:/Users/ACER/Downloads/el-juego-desde-el-punto-de-vista-didactico-a-nivel-de-educacion-prebasica.pdf)

[educacion-prebasica.pdf](#)

<https://repositorio.unican.es/xmlui/>

<file:///C:/Users/ACER/Desktop/tesis%20cayetano%20heredia.pdf>

<file:///C:/Users/ACER/Desktop/TESIS%20CANTUTA.pdf>

<http://www.oecd.org/>

<https://www.psicoaragon.es/>

<http://www.psicologiaarca.com/>

Revista Recrearte. (2005). Creatividad en educación inicial:

caminos en juego

http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte03/educacio_

[inicial.htm](#)

Anexo n° 1

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

Aprendamos a usar nuestro calendario

I. DENOMINACIÓN : "Aprendamos a usar nuestro calendario"

II. DATOS INFORMATIVOS


- 2.1. Fecha : de Marzo
 2.2. Valor :
 2.3. Eje Curricular : Aprender a ser



III. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S.	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Se valora a sí mismo.	- Se reconoce en sus características físicas y manifiesta sus necesidades e intereses, las diferencia de los demás afirmando su identidad. Por ejemplo: "Yo quiero este".

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas Desarrollo UD - Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Se forman en el patio. - Nos saludamos cantando "¿Cómo están amigos, cómo están?" - Saludamos a Dios rezando una pequeña oración, - Saludamos a la bandera y cantamos el coro del Himno Nacional. - Entramos al aula marchando. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bandera - CD-equipo de música
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Eligen libremente el sector de su preferencia y juegan en él, compartiendo los materiales con sus compañeros. - Al terminar les ayudamos y enseñamos a guardar cada cosa en su lugar. - Conversamos sobre lo que hicieron. - Dialogamos sobre la norma: "Debemos mantener el aula limpia y ordenada". - En una lámina observan y describen una habitación desordenada. - ¿Cómo les gustaría que esté su aula ordenada o desordenada? - Entonces debemos: <ul style="list-style-type: none"> • Colocar cada cosa en su lugar. • Cuidar los juguetes. • No garabatear ni manchar las paredes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juguetes - Lámina 
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Se entrega a cada grupo un papelote con una figura grande. Ejemplo: manzana, pera, naranja, etc. y se les invita a pintar con crayolas. - Al terminar observan y se coevalúan, se pregunta ¿cuál es el lugar de los trabajos? "Cada cosa tiene su lugar" - Actividades de salida. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote - Crayolas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

MI CUERPO NECESITA ALIMENTOS NUTRITIVOS

I. DENOMINACIÓN : "Alimentos Nutritivos (Verduras)"

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. Fecha : de Mayo

2.2. Valor :


2.3. Eje Curricular : Aprender a ser



III. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
CIENCIA Y TENCOL.	EXPLORA SU ENTORNO PARA CONOCERLO	- Diseña estrategias para hacer indagación.	- Conoce la variedad de verduras de su localidad.
MAT.	CONSTRUYE LA NOCIÓN DE CANTIDAD	- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	- Identifica los colores en diferentes alimentos.

V. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas Desarrollo UD - Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños eligen diferentes el sector de su preferencia. - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada. - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Reza, canta, uso de los carteles, uso de los servicios higiénicos, etc. - La profesora informa a los niños que ha comprado del mercado alimentos para preparar escabeche y lo ha traído con otra bolsa. 	 Bolsa
PROCESO	Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Pregunta: ¿Tú has comido escabeche alguna vez? ¿Con que alimentos se prepara este plato? - Con apoyo de siluetas les diré que las verduras nos alimenta que de origen vegetal por que nacen de una planta y son muy nutritivos que nos ayudan a estar sanos y no enfermamos que debemos consumirlos diariamente ya sean cocidas o de preferencias crudas, pero bien limpias. - Se les presenta los alimentos que se trajo en la bolsa, lo observan describen y mencionan sus nombres: coliflor, zanahoria, alverjitas, tomates, perejil. - Escribo lo que los niños expresan en papelotes. - Colocan en cada grupo otras verduras: betarraga, zapallo, pepinillo, lechuga, limón, habas, cebollas, etc. Lo observan, manipulan, nombran, las huelen y describen. 	Verduras Verduras

FINAL	- Recuento de lo aprendido	- Mediante preguntas y con una lámina se realiza el recuento de lo aprendido ¿Qué partes tiene el cuerpo humano? Los niños expresan ¿Dónde está la cabeza? ¿El tronco? ¿Las piernas? ¿Los brazos?	Lámina
	- Aplicación de lo aprendido en otra situación	- Aman rompecabezas del cuerpo humano (sencillo con solo 3 cortes) - Refrigerio – recreo – aseo. - Trabajan la técnica del pintado sobre la figura del cuerpo humano. Realizan actividades Psicomotora en el patio - Actividades de salida	Rompecabezas Hojas crayolas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

CONOCIENDO MI CUERPO EXTERNAMENTE

I. DENOMINACIÓN : "Conozco las partes gruesas de mi cuerpo"

II. DATOS INFORMATIVOS

- 2.1. Fecha : de Abril
2.2. Valor :
2.3. Eje Curricular : Aprender a ser



III. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	- Se expresa corporalmente.	- Señala cabeza, brazos y piernas en sí mismo y en otros con agrado. - Realiza actividades utilizando las partes gruesas de su cuerpo.
COM	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Cumple ordenes o indicaciones sencillas con agrado.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	
INICIO	- Utilización libre de los sectores - Rutinas Desarrollo UD - Motivación	Los niños y niñas eligen libremente el sector de su preferencia. Juegan en el sector elegido. Dialogan sobre la actividad realizada. Guardan los materiales utilizados, comentan y responden a preguntas. Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS HH etc. Cantamos y realizamos diversas acciones: aplaudir, zapatear, saltar, etc. Responden preguntas	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

Conocemos la norma: "Llego temprano al jardín"

- I. DENOMINACIÓN : Conocemos la norma: "Llego temprano al jardín".
- II. DATOS INFORMATIVOS
- 2.1. Fecha : _____ de Mayo
- 2.2. Vaso : _____
- 2.3. Eje Curricular : Aprender a ser.



III. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S.	COMUNICA Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	Comprende y asume normas y reglas.	Se relaciona con niños y adultos de su entorno a partir de sus propios intereses y posibilidades.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PSICOMÓRFOLOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Utilización libre de los ambientes Rutinas Desarrollo UD Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> Acciones de rutina 	<ul style="list-style-type: none"> CD-exodo de muestra
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> Revisión de saludos previos Nuevo conocimiento Construcción de Aprendizaje Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> Conversamos la hora de llegada de cada uno, mencionamos a algún niño que llegó tarde. Dialogamos sobre la importancia de llegar temprano. Cotizamos en nuestro cartel la norma: "Llegamos temprano al jardín". Se les entrega una hoja con un reloj, para que lo repasen con plumnín grueso y papeles plastificados alrededor (hora de comer). 	<ul style="list-style-type: none"> Cartel Hoja Papel lustre Plumones Goma 
Final	<ul style="list-style-type: none"> Recuerdo de lo aprendido Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se firma nuestro jardín? ¿Les gusta el jardín? ¿Cómo se firma su profesora? Recortamos las normas hasta ahora aprendidas. Se entrega papeles por grupos con el dibujo de su jardín y lo pegan con hojitas de temporales. Mientras tanto se aplica la prueba de entrada. 	<ul style="list-style-type: none"> Papelote Temporales

Fines	<ul style="list-style-type: none"> Recuerdo de lo aprendido Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> Se contextualiza el texto a través de preguntas y actividades de lectura de los niños Se hace preguntas sobre lo comprendido del texto Realizar actividades para la comprensión lectora gruesa 	Fecha Comprender lectura
-------	--	--	--------------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

ENCUENTRO ADEVANZAS

1. DENOMINACIÓN : "Encuentro Adevanzas"
2. DATOS INFORMATIVOS
- 2.1. Fecha : de Junio
- 2.2. Valor : Aprender a leer
- 2.3. Eje Curricular : Aprender a leer



III. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
COM	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Infiere e interpreta información del texto oral Adapta, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesiva 	<ul style="list-style-type: none"> Pregunta sobre el texto escuchado Responde preguntas relacionadas al texto escuchado Relata de las aventuras que escuchó Relata con la ayuda de la ilustración Expone si le gustó o no la aventura escuchada
P.E.	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Afirmación con acciones 	<ul style="list-style-type: none"> Comparte con compañeros y expresa su propia opinión

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMEN- TOS	PROCESO (del uso momento)	DESARROLLO DE LOS PROCESOS METODOLÓGICOS DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Utilización de los libros de lectura Desarrollo UD Saludo 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños abren libremente el libro y dicen de qué se trata Trabaja con los niños sobre la lectura, uso de los libros Participación activa y preparación a los niños "¿Qué pasó? ¿Qué pasó? ¿Si te acuerdas o te parece bien?" <p style="text-align: center;">Se les muestra el cuento leído y se les pregunta por él</p>	<ul style="list-style-type: none"> Papeles Libros
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> Recuerdo de la lectura anterior Nuevo conocimiento Continuación de aprendizaje Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> Luego que los niños recuerden lo que se preguntó "¿Qué les pasó? ¿Por qué se fueron de aventuras? ¿Es fácil viajar? ¿Por qué?" Trabaja con los niños sobre las aventuras que son historias que les han pasado y a veces suceden hoy Se plantean diversas aventuras sencillas de las que ellos van a escribir las historias Responde preguntas relacionadas a las aventuras Trabaja con los niños y personajes de las aventuras Con ayuda de los niños se les muestra las aventuras Se hacen preguntas y se les muestra los cuentos que se les han leído y se les muestra los cuentos que se les han leído 	<ul style="list-style-type: none"> Libros Trayectos Trayectos

INICIO	Recuento de lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> En la escuela se lema a través de preguntas y utilizando los recursos de los libros. ¿Qué han aprendido? ¿Por qué aprender a leer? ¿Por qué? Escuchar y atender a otros al leer en casa. Participar de actividades recreativas. 	Trabajo de los roles
	Evaluación de lo aprendido en esta sesión		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

ENCUENTRO EN CUENTO

- I. DENOMINACIÓN
 II. DATOS INFORMATIVOS
 2.1. Fecha:
 2.2. Voto:
 2.3. Eje Curricular:

"Encuentro en cuento"

— Año:

Aprender a leer:



III. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
COM.	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Inter y monorela información oral. Además, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Escucha que puede leer en un texto relacionando imágenes con palabras. Escucha con los lenguajes lo que sale del texto escuchado. Pasa que le gusta lo que ha escuchado mientras en el pensamiento y habla.
PSICOM.	SE DE MUEVA DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> Toma en cuenta algunas reglas en el juego no perder, no jugar.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MINUTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROGRAMAS INSTITUCIONALES DE APRENDIZAJE	REGISTRO Y MATERIAL
		ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	
10:00	<ul style="list-style-type: none"> Utilización de los recursos de los textos. Roles (Desarrollo) 	<ul style="list-style-type: none"> Se dirige a los sectores de las preferencias expresando lo que realizan. ¿Cómo y para qué lo hacen? Al terminar reflexionan la experiencia que vivieron. Realizan también actividades con los recursos de los roles. Entonces la actividad ¿con qué fin se hizo? Reflexionan sobre y hablan al respecto de la misma haciendo preguntas y comentarios. 	<ul style="list-style-type: none"> Textos. Cartas de asistencia, responsabilidades, etc. del tiempo.
15:00	<ul style="list-style-type: none"> Recuento de lo aprendido. Roles (Desarrollo) Construcción de Aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendieron? ¿Cómo fue el día? ¿Cómo fue con los roles? ¿Qué roles se? Se les presenta el cuento, narrándoles la historia como sucedió, los personajes del cuento, ¿en dónde sucedió? ¿cómo fue el cuento? Se les muestra el texto relacionado con palabras, coherente se le va narrando de lo escuchado las escenas del cuento. Ordenar las escenas del cuento realizar preguntas. Se elaboran tarjetas del cuento, se leen con preguntas dirigidas, orientadas, acerca del cuento realiza las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuento con los roles. Planchas, cuento, tarjetas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

Levanto la mano para hablar

- I. DENOMINACIÓN : "Levanto la mano para hablar"
- II. DATOS INFORMATIVOS
- 2.1. Fecha : de Mayo
- 2.2. Voto : Aprender a ser
- 2.3. Eje Curricular : Aprender a ser



III. INFORMACIÓN CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
COM.	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa espontáneamente sus necesidades, intereses, emociones y experiencias, utilizando un repertorio de palabras de uso frecuente. Acompaña su expresión oral con gestos o señas (gestos y movimientos corporales) según su propósito, al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Utilización de los textos. Fuente Desarrollo LO Motivación. 	<ul style="list-style-type: none"> Acciones de rutina 	<ul style="list-style-type: none"> CD juego de música
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Exposición de saberes previos Nuevo conocimiento Construcción de Aprendizaje Evaluación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> Se presenta la rutina "Levanto la mano para pedir la palabra" La profesora comenta el tema: ¿Qué pasará si todos hablamos al mismo tiempo, nos entendemos? Vamos a comprobar qué pasa cuando pedimos 1 - 2 - 3, y todos dicen a la vez alguna cosa ¿Qué pasó? ¿Qué entendimos? Entendamos, para entendernos debemos esperar nuestro turno para hablar 	<ul style="list-style-type: none"> Haga Oración
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> Refuerzo de lo aprendido Aplicación de lo aprendido en una situación 	<ul style="list-style-type: none"> Se entrega a cada niño una hoja para que le pinte y pegan libremente y luego dejan la hoja de la mano sobre ella con ténpera Mientras realizan el trabajo se continuará realizando la entrevista a cada niño. 	<ul style="list-style-type: none"> Purpura Ténpera

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

Aprendemos las palabras mágicas

- I. DENOMINACIÓN : "Aprendemos las palabras mágicas"
- II. DATOS INFORMATIVOS
- 2.1. Fecha : de Marzo
- 2.2. Valor :
- 2.3. Eje Curricular : Aprender a ser



III. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S.	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Se valora a sí mismo	- Realiza actividades que parten de su iniciativa, necesidades e intereses y practica algunos hábitos de alimentación e higiene personal de manera autónoma con agrado e iniciativa.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Desarrollo UD - Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. 	<ul style="list-style-type: none"> - CD-equipos de música
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Niños, hoy nos vendrá a visitar nuevamente alguien que es muy buena y los quiere mucho ¿quién será?... El otro día les contó un cuento... - Si, hoy ha venido la "Abuela Nicolasa", pero tienen que estar muy calladitos y atentos para escucharla. se abre el telón y sale la Abuela Nicolasa, los saluda: Hola hijitos, ya veo que están muy obedientes y alegres en su jardín, hoy les voy a contar otro cuento que se llama: "El Lorito César". - Luego de escuchar con atención y observar la función de títeres la profesora coloca el cartel de palabras mágicas y dialogan en qué momento usar cada una de ellas. De ahora en adelante las vamos a usar cada vez que sea necesario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Títeres de abuela y de loro. - Cartel de las palabras mágicas.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Se entrega a cada niño una hoja impresa con la figura del lorito César para que rasguen papel verde y le peguen en su cuerpo, luego adoman su trabajo. - Mientras tanto se continúa entrevistando a los niños en forma individual. - Exponen sus trabajos. - Salida. 	

FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - La docente consolida lo aprendido con interrogantes. - Para casa llevan un trabajo manual por el día del padre. - Salen a sentarse para participar del homenaje por el día del padre. - Desarrollo de la actuación por el día del padre. - Participan en un número artístico "el baile de la cintura" - Participan con una poesía.
--------------	--	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

RECONOZCO ARRIBA - ABAJO

- I. **DENOMINACIÓN** : "Reconozco Arriba - Abajo"
- II. **DATOS INFORMATIVOS**
- 2.1. Fecha : de JUNIO
- 2.2. Valor :
- 2.3. Eje Curricular : Aprender a ser

III. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MAT.	CONSTRUYE LA NOCIÓN DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa arriba – abajo en objetos que manipula.
COM	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Toma en cuenta las indicaciones dada por su maestra.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas <p style="text-align: center;">Desarrollo UD</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños eligen libremente el sector de su preferencia. - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada. - Guardan los materiales utilizados, comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS HH etc. - Se realiza mediante una lámina donde se aprecia niños jugando en un resbalón. 	
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusta jugar en el resbalón? ¿Dónde está el niño? ¿Dónde está la niña? - Les diré que hoy trabajaremos a ubicamos dentro de fuera de - Jugamos a "Simón manda". - En diferentes tarjetas identifican lo que está arriba y lo que está abajo. - Salimos al patio observamos y mencionamos el sol está..... Los árboles están.....los niños están..... ¿Qué cosas están arriba y cuales están abajo? - Entregamos a cada grupo un papelote con un paisaje inanimado y siluetas diversas (pato, niños, nubes, flores, arboles, sol) - Pegan en el paisaje lo que debe estar arriba o abajo. 	Papelotes Siluetas
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Consolida con sus propios trabajos realizados. - Incrementa su vocabulario utilizando las palabras arriba – abajo. - Aseo, refrigerio, recreo. - Cantamos la canción: arriba – abajo - Actividades de salida 	

E R R E	Evaluación	- Se realiza la heteroevaluación.	
----------------------------	------------	-----------------------------------	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

“CONOCE EL OVALO”

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL	:	_____
1.2. I.E.I.	:	_____
1.3. DIRECTOR(A)	:	_____
1.4. PROFESORA	:	_____
1.5. SECCION	:	_____

II. DURACION : DEL _____ Al: _____

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MAT.	ESTABLECE RELACIONES ESPACIALES	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Explora e identifica características de los cuerpos geométricos en objetos de su entorno: cubo, esfera y cilindro.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	MEDIOS Y MATERIALES
I N I C I O	Actividades permanentes de entrada	<ul style="list-style-type: none"> - Formación - Saludo a Dios y a la Virgen - Jugamos a adivinar los colores en una ruleta - Se gira la ruleta y los niños mencionan el color que señala la flecha. - Cantamos: las canciones de las figuras geométricas - En el aula actualizamos carteles. 	Ruleta de colores
	Utilización libre de los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Cada niño elige libremente el sector en el que desea jugar. - Comparten el material - Guardan el material en su lugar - Comentan a lo que jugaron. 	Sectores del aula
D E S A R R O L L O	Despertando el interés	<ul style="list-style-type: none"> - Mostramos una bolsa negra en la que se encuentran las figuras geométricas mostramos una parte de cada una para que adivinen por indicio, luego se describe. 	Siluetas Bolsa negra
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Las figuras que están en la bolsa serán todas? 	
	Planteamiento del conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué figura geométrica nos falta conocer? 	

Conociendo mi identidad sexual

I. DENOMINACIÓN : "Conociendo mi identidad sexual"

II. DATOS INFORMATIVOS


- 2.1. Fecha : de Marzo
 2.2. Valor :
 2.3. Eje Curricular : Aprender a ser



III. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S.	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Se valora a sí mismo	- Realiza actividades que parten de su iniciativa, necesidades e intereses y practica algunos hábitos de alimentación e higiene personal de manera autónoma con agrado e iniciativa.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Desarrollo UD - Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> - Nos formamos. - Saludos a Dios. - Saludo a la bandera. - Marchamos alrededor del patio. - En el aula controlamos la asistencia y recordamos las normas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Carteles
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan libremente en los sectores eligiendo el material que usarán. - ¿Las conocen? ¿Son iguales? ¿O diferentes? - ¿En qué se diferencian los hombres de las mujeres? - Diferencias entre niños y niñas. - Iniciamos un diálogo con las siluetas y les preguntamos ¿a qué han venido? - "A enseñades algo muy importante". Habla el niño "Yo soy un niño porque tengo el cabello corto, uso pantalón y porque tengo..." "Yo soy una niña, tengo cabello largo, uso vestido... porque tengo..." - Diferenciamos su sexo, reconocemos el nombre de sus genitales y dialogamos sobre los cuidados que deben tener con ellos. - Comentamos sobre los distintos roles que cada sexo nos da en los juegos, en las actividades, con la ropa, etc. - Entregamos a cada grupo siluetas de niño, niña, juguetes, ropa; para que peguen a cada uno lo que le corresponde según sea su característica.. - Se le entrega una ficha para que identifique al que es como él y pinta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siluetas - Ficha - Revistas 
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Exponen sus trabajos. - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? - En revistas identifican a hombres y mujeres 	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejos - Pelota - Sillas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11



SESIÓN EXPRESIÓN MUSICAL


I. TITULO : Con la música mi cuerpo se expresa enfoque comunicativo

II. Aprendizajes Esperados

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO CURICULO NACIONAL
Se desenvuelve de forma autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.

III. SITUACION DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Procesos	Situación de aprendizaje significativo	Materiales	Indicador
Procesos didácticos del taller de psicomotricidad INICIO	Antes Gestionamos el espacio previendo instrumentos musicales para cada niño Durante	Ubicando motivadoramente las mantas ,matones, mantitas	Demuestra atención a las normas recordadas.
DESARROLLO	<p>Asamblea:</p> <p>Para establecer las normas durante el taller de psicomotricidad</p> <p>1. Percepción auditiva La maestra presentara la canción, enfatizando que será cantada con un concepto musical denominado ritmo</p> <p>2.- Internalizar auditivamente música Correspondiente a una cultura</p> <p>Luego motivamos a nuestros educandos a lograr que interiorice y distinga el concepto musical denominado timbre.</p> <p>Dictado rítmico Entrenamiento</p> <p>3.- Expresión musical Acompañando con instrumento musical</p> <p><input type="checkbox"/> Maestra motivará a que</p>	<p>,ligas y cuerdas</p> <p>Normas en tarjetas</p>  <p>Mantas ,matones, mantitas ,ligas y cuerdas.</p> 	

	<p>crean otra canción pero con el concepto musical denominado ritmo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❑ Recordando que pueden hacer acompañamiento con instrumentos musicales que potencien el ritmo ❑ El niño crea, compone su música pero teniendo en cuenta concepto musical del día (ritmo-pulso-acento-timbre) y el instrumento que lo acompañara. <p>Pedimos a nuestros educandos a crear un coreografía propia inédita , innovadora donde se evidencie el dominio tiempo ,espacio y dominio de su esquema corporal.</p> <p>4. Simbolización y socialización del mensaje de la canción producido artísticamente</p> <p>El niño es motivado a dibujar (simbolizar) el mensaje de su canción compuesta. <i>Los niños representan lo vivenciado con su cuerpo y el vestuario respectivo.</i></p> <p>Dictado rítmico Autónomo Grafico</p>	 <p>Música japonesa</p> <p>Hojas blancas y lápices</p>	
CIERRE	<p>Después Asamblea socializamos lo representado</p>		

Anexo n° 2

LISTA DE COTEJO ESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

DATOS GENERALES:

Institución educativa: N°088- Castillo Grande

Aula: Turno:.....

Fecha:..... Hora de Inicio: Hora de término:.....

Nombre completo del estudiante:.....

FINALIDAD

El presente instrumento se orienta a evaluar la obtención de información acerca del nivel de la Creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I 088 Castillo Grande

N° orden	Ítems	SI	NO
Fluidez			
01	Propone ideas nuevas al jugar en los distintos sectores		
02	Da soluciones a sus problemas planteados al jugar en los sectores.		
03	Manifiesta sus ideas y respuestas de manera clara		
04	Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta.		
Flexibilidad			
05	Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en los distintos sectores.		

06	Propone distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores.		
Originalidad			
07	Propone ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores.		
08	Elabora y construye nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.		
Sensibilidad ante los problemas			
09	Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario		
10	Siente empatía por sus compañeros		

OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"
 UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTIOCHO** días del mes de **FEBRERO** del año dos mil veintidós, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N° 0305-2022-UNHEVAL/FCE-D** de fecha **23 de febrero del año dos mil veintidós**:

Dra. Clorinda BARRIONUEVO TORRES
Mg. Jorge CHAVEZ ALBORNOZ
Mg. Raúl ALIAGA CAMARENA
Mg. Roció RIVERA IBARRA

PRESIDENTE
SECRETARIO
VOCAL
ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Dr. Ciro LAZO SALCEDO**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Inicial**; **Sr(a) Gisela Yanett COLLANTES NIÑO** procedió a sustentar su Tesis titulada: **INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 088 DE CASTILLO GRANDE-HUÁNUCO-2018**, inició el proceso de sustentación a las 11:00 a.m horas y concluyó a las 1:10 p.m. horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....

.....

.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: dieciséis (16), por lo que se declara aprobado por unanimidad.

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

PRESIDENTE
 DNI N° 2242313

SECRETARIO
 DNI N° 22428020

VOCAL
 DNI N° 04014653



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"
 UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTIOCHO** días del mes de **FEBRERO** del año dos mil veintidós, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N° 0305-2022-UNHEVAL/FCE-D** de fecha **23 de febrero del año dos mil veintidós**:

Dra. Clorinda BARRIONUEVO TORRES
Mg. Jorge CHAVEZ ALBORNOZ
Mg. Raúl ALIAGA CAMARENA
Mg. Roció RIVERA IBARRA

PRESIDENTE
SECRETARIO
VOCAL
ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Dr. Ciro LAZO SALCEDO**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Inicial**; **Sr(a) Denisse Mariella DÁVILA TORRES** procedió a sustentar su Tesis titulada: **INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 088 DE CASTILLO GRANDE-HUÁNUCO-2018**, inició el proceso de sustentación a las 11:00 a.m. horas y concluyó a las 1:10 p.m. horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....

.....

.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: dieciséis (16), por lo que se declara aprobado por unanimidad.

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

PRESIDENTE

DNI N° 724723

SECRETARIO

DNI N° 22428630

VOCAL

DNI N° 04014653



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"
 UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTIOCHO** días del mes de **FEBRERO** del año dos mil veintidós, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N° 0305-2022-UNHEVAL/FCE-D** de fecha **23 de febrero** del año dos mil veintidós:

Dra. Clorinda BARRIONUEVO TORRES	PRESIDENTE
Mg. Jorge CHAVEZ ALBORNOZ	SECRETARIO
Mg. Raúl ALIAGA CAMARENA	VOCAL
Mg. Roció RIVERA IBARRA	ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Dr. Ciro LAZO SALCEDO**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Inicial**; **Sr(a) Elizabeth Mónica ZEVALLOS PANDO** procedió a sustentar su Tesis titulada: **INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 088 DE CASTILLO GRANDE-HUÁNUCO-2018**, inició el proceso de sustentación a las 11:00 a.m horas y concluyó a las 1:10 p.m. horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....

.....

.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: dieciséis (16), por lo que se declara aprobado por unanimidad.

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

PRESIDENTE
 DNI N° 22422313

SECRETARIO
 DNI N° 28428030

VOCAL
 DNI N° 04014653



Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad



RESOLUCIÓN N° 1014-2018-UNHEVAL-FCE/D

Cayhuayna, 23 de julio de 2018.

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución N° 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que, mediante Oficio N° 792-2018-UNHEVAL-FCE-UPSA/D, recibido el 18/07/18, el Director de la Unidad de Producción y Servicios Académicos, remite el Oficio N° 581-2018-UNHEVAL-FCE-PSE/CA y la solicitud del (a) alumno (a) **Gisela Yanett COLLANTES NIÑO, Denisse Mariella DÁVILA TORRES y Elizabeth Monica ZEVALLOS PANDO**, quienes solicitan designación de asesor y propone al **Dr. Ciro Angel LAZO SALCEDO**, de la tesis titulada: **INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 088 DE CASTILLO GRANDE – HUÁNUCO - 2018;**

Que de acuerdo al Art. 10° del Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad, es pertinente atender lo solicitado por el (los) interesado(s), **Gisela Yanett COLLANTES NIÑO, Denisse Mariella DÁVILA TORRES y Elizabeth Monica ZEVALLOS PANDO** de la Mención: **Educación Inicial**, con lo cual inician su trámite para optar el Título de Segunda Especialidad;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto reformado de la UNHEVAL;

SE RESUELVE:

- 1° **DESIGNAR** al **Dr. Dr. Ciro Angel LAZO SALCEDO**, como Asesor de Tesis Colectiva titulada: **INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 088 DE CASTILLO GRANDE – HUÁNUCO - 2018**, presentada por las alumnas: **Gisela Yanett COLLANTES NIÑO, Denisse Mariella DÁVILA TORRES y Elizabeth Monica ZEVALLOS PANDO** de la Mención: **Educación Inicial**, del Programa de Segunda Especialidad, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **DAR A CONOCER** la presente resolución a las interesadas para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
 Decano



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 "Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"



CONSTANCIA N°0029-
2022-UNHHEVAL-FCE/UI

CONSTANCIA DE APTO DE SIMILITUD

LA DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN:

Hace constar que:

- COLLANTES NIÑO, Gisela Yanett
- DÁVILA TORRES, Denisse Mariella
- ZEVALLOS PANDO, Elizabeth Mónica

Autores del borrador de la tesis, titulado:

INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 088 DE CASTILLO GRANDE-HUÁNUCO- 2018. Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con mención en Educación Inicial

Han obtenido, un reporte de similitud general del **20%/20%** con el aplicativo **TURNITIN**, porcentaje de similitud permitido, para tesis de segunda especialidad. En consecuencia, es **APTO**. Se adjunta el reporte de similitud.

Se expide la presente constancia, para los fines pertinentes.

Cayhuaina,
 03 de febrero
 de 2022



Dr. Zósimo Pedro
Jacha Ayala Director de
la Unidad de
Investigación Facultad de
Ciencias de la Educación



Tesis Gisela, Denise, Elizabeth - Corregido.pdf

3 feb 2022

13965 palabras/73321 caracteres

Gisela Yasett COLLANTES NIÑO

INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA EL DE...

Resumen de fuentes

20%

SIMILITUD GENERAL

1	chepurimac.gob.pe INTERNET	4%
2	lalintemagica-gema.blogspot.com INTERNET	2%
3	angelicatq.blogspot.com INTERNET	1%
4	repositorio.unhervil.edu.pe INTERNET	1%
5	creatividad-valosalcos.wikispaces.com INTERNET	1%
6	repositorio.untumbes.edu.pe INTERNET	1%
7	display.es INTERNET	1%
8	dispace.untrv.edu.pe INTERNET	1%
9	repositorio.unsa.edu.pe INTERNET	<1%
10	library.co INTERNET	<1%
11	issuu.com INTERNET	<1%
12	repositorio.unc.edu.pe INTERNET	<1%
13	repositorio.una.edu.pe INTERNET	<1%
14	repositorio.upch.edu.pe INTERNET	<1%
15	Universidad Católica Los Angeles de Chimbote on 2019-11-17 TRABAJO ENTREGADO	<1%
16	repositorio.unh.edu.pe INTERNET	<1%

ANEXO 2

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRONICAS DE 2DA ESPECIALIDAD

IDENTIFICACIÓN PERSONAL (especificar los datos de los autores de la tesis)

Apellidos y Nombres: COLLANTES NIÑO, GISELA YANETTDNI: 22517980 Correo Electrónica: giselayanettcn@hotmail.comTeléfonos: casa _____ Celular 930199329 Oficina _____Apellidos y Nombres: DAVILA TORREZ, DENISSE MARIELADNI: 45512240 Correo Electrónica: didels_mariela@hotmail.comTeléfonos: casa - _____ Celular 920793104 Oficina - _____Apellidos y Nombres: ZEVALLOS PANDO, ELIZABETH MONICADNI: 23015853 Correo Electrónica: bettyz@hotmail.comTeléfonos: casa - _____ Celular 935228960 Oficina - _____

1. IDENTIFICACIÓN DE TESIS

SEGUNDA ESPECIALIDAD	
FACULTAD DE:	<u>CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</u>
E.P.	<u>: EDUCACIÓN INICIAL</u>

Título Profesional Obtenido: _____

Título De La Tesis

INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN LOS
SECTORES PARA EL DESARROLLO DE
LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS
DE LA I.E. INICIAL N° 088 DE CASTILLO
GRANDE - HUÁNUCO - 2018

Tipo de acceso que autoriza (n) el (los) autor (es)

Marca "x"	Categoría de acceso	Descripción del acceso
X	Público	Es público y accesible al documento de texto completo por cualquier tipo de usuario que consulta el repositorio.
	Restringido	Solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, más no al texto completo.

Al elegir la opción "publico", a través de la presente autorizo o autorizamos teléfonos: casa de manera gratuita al Repositorio Institucional - UNHEVAL, a publicar la versión electrónica de esta tesis en el portal web **repositorio.unheval.edu.pe**. un plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita, pudiendo revisarla, imprimirla o gravarla, siempre en cuando se respete la autoridad y sea citada correctamente.

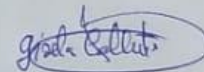
En caso haya (n) marcado la opción "restringido", por favor detallar las razones por las que eligió este tipo de acceso.

Asimismo, pedimos indicar el período de tiempo en que la tesis tendría el tipo de acceso restringido.

- () 1 año
 () 2 años
 () 3 años
 () 4 años

Luego del periodo señalado por usted (es), automáticamente la tesis pasará a ser de acceso público.

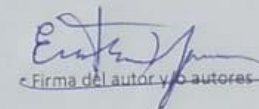
Fecha de firma: _____



Firma del autor y/o autores



Firma del autor y/o autores



Firma del autor y/o autores