

# **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”**



## **TESIS**

**“Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños  
de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023”**

**TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Autor(a):**

Br. Ana Yovany, Guevara Ramos (0009-0005-5855-5003)

**Asesor:**

Prof. Hilder Navarro Megó (0009-0001-3413-9815)

**Línea de investigación**

Calidad – Equidad - Pertinencia de aprendizajes – Condiciones de educabilidad

**PROMOCIÓN: 2022**

**TARAPOTO – SAN MARTÍN**

**2024**

**Página del jurado**

-----  
Lic. Jorge Lao González (0009-0009-5985-9921)

Presidente

-----  
Lic. José Ramón Grández Aguilar (0009-0000-5251-1038)

Secretario

-----  
Prof. Felipe Arévalo Ramírez (0009-0000-1648-9603)

Vocal

## **Dedicatoria**

A mis padres y a la vida por haber contribuido a formar la persona en la que me he convertido hoy en día.

A mi compañero de vida por su sacrificio y esfuerzo, a pesar de durante los momentos complicados, siempre ha estado presente ofreciéndome su apoyo y comprensión, acompañamiento y afecto.

A mis apreciados hijos Luana y Patrick por ser una fuente constante de motivación e iluminación que me impulsa a prevalecer cada día más y más así poder luchar por un futuro mejor.

Ana Yovani.

## **Agradecimiento**

A Dios, por haberme regalado la existencia, a mis progenitores, por su apoyo siempre constante e incondicional y su amor infinito brindándome cada día un ejemplo de superación, humildad y sacrificio, mostrándome la importancia de valorar lo que realmente importa la vida y todo lo que tengo.

A mi compañero de vida por su sacrificio y esfuerzo, a mis hermosos y queridos hijos Luana y Patrick por ser una fuente de impulso e inspiración.

A la EESPP “Tarapoto”, y plana docente que durante mi formación profesional dieron lo mejor de sí para amar a la niñez y a la educación de esta amada patria.

A mis compañeras y amigas, quienes, sin esperar recompensa alguna, compartieron generosamente sus conocimientos y alegrías así mismo a todas las personas que, a lo largo de estos 5 años, han estado a mi lado brindándome su apoyo y consiguieron que este sueño se materializara.

La autora

## Declaratoria de autenticidad

**Ana Yovany Guevara Ramos, con DNI 43680449, egresante de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” del Programa de Estudios Educación Inicial autora de la tesis de investigación se titula: “Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023.”**

Declaro bajo juramento:

Que Soy la autora de esta investigación. |

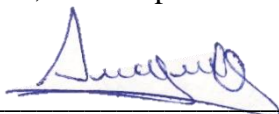
Que he citado y referenciado correctamente las fuentes que he consultado, salvo error u omisión involuntaria.

Que, los datos del tratamiento estadístico que se presentan en la investigación son el reflejo de la realidad observable.

Que, los derechos de mi autoría me corresponden en cada una de las partes de acuerdo al esquema de la casa superior de estudio.

Que, esta investigación no fue presentada a ninguna entidad para el logro de algún grado o título académico ya sea en el país o fuera de él

Tarapoto, 26 de septiembre del 2023.



---

Ana Yovany Guevara Ramos

DNI 43680449.

## Presentación

Distinguidos miembros del honorable jurado,

Pongo a vuestra consideración la tesis titulada “**Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023**”, cuyo propósito es determinar la eficacia porcentual de las acciones lúdicas para desplegar la creatividad en infantes en los 4 años del nivel de formación temprana en la entidad educativa indicada.

La autora

## Índice

Página del jurado.....	2
Dedicatoria.....	3
Agradecimiento.....	4
Declaratoria de autenticidad.....	5
Presentación.....	6
Índice.....	7
Índice de tablas.....	10
Índice de figuras.....	11
Resumen.....	12
Abstract.....	13
Introducción.....	14
Capítulo I.....	16
Planteamiento del Problema.....	16
1.1. Situación Problemática.....	16
1.2. Formulación del Problema.....	18
1.2.1 General.....	18
1.2.2 Específicos.....	18
1.3. Justificación de la Investigación.....	18
1.3.1 Teórica.....	18
1.3.2 Práctica.....	18
1.3.3 Metodológica.....	19
1.4. Objetivos de la Investigación.....	19
1.4.1 General.....	19
1.4.2 Específicos.....	19
1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación.....	19
1.5.1 Delimitaciones.....	19
1.5.2 Limitaciones.....	20
Capítulo II.....	21
Marco Teórico.....	21
2.1 Antecedentes del estudio.....	21
2.1.1 Internacionales.....	21
2.1.2 Nacionales.....	22
2.1.3 Regionales/locales.....	23
2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos.....	24
2.2.1. Actividades lúdicas.....	24

2.2.2 Desarrollo de la creatividad .....	31
2.3 Definiciones de términos básicos.....	37
Capítulo III.....	39
Metodología .....	39
3.1 Hipótesis.....	39
3.1.1 General.....	39
3.1.2 Específicas.....	39
3.2 Variables .....	39
3.3 Operacionalización de variables.....	40
3.4. Metodología .....	45
3.5. Tipos de estudio.....	45
3.6. Diseño .....	45
3.7. Población, muestra y muestreo.....	46
3.7.1. Población: .....	46
3.7.2. Muestra.....	46
3.7.3. Muestreo:.....	47
3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	47
3.9. Métodos de análisis de datos.....	48
Capítulo IV.....	49
Resultados Obtenidos.....	49
4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados .....	49
4.2. Discusión de resultados.....	61
Capítulo V.....	65
Conclusiones y Recomendaciones .....	65
5.1. Conclusiones .....	65
5.2. Recomendaciones.....	66
Referencias Bibliográficas .....	67
Anexos.....	72
Anexo 1. Reporte del turnitin .....	72
Anexo 02: Matriz de consistencia.....	73
Anexo 03: Instrumentos de recolección de datos .....	77
Anexo 04: Ficha de validación de instrumento.....	80
Anexo 05: Autorización de la institución donde realizó el estudio. ....	89
Anexo 6: Constancia de aplicación de la investigación .....	90
Anexo 7: Confiabilidad por el alfa de Cronbach de la guía de observación del desarrollo de la creatividad .....	91
Anexo 8: Diseño de estrategias .....	93



Anexo 09: Evidencias fotográficas .....	94
Anexo 10: Base de datos .....	97

## Índice de tablas

Tabla 1 Presentación por aulas de los estudiantes .....	46
Tabla 2 Distribución muestral según grupo de estudio.....	46
Tabla 3 Validación del instrumento por 3 experto.....	47
Tabla 4 Niveles de la originalidad del desarrollo de la creatividad de los niños de 4 años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023 .....	49
Tabla 5 Niveles de la flexibilidad del desarrollo de la creatividad de los niños de 4 años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023 .....	50
Tabla 6 Niveles de la fluidez del desarrollo de la creatividad de los niños de 4 años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023 .....	52
Tabla 7 Niveles del desarrollo de la creatividad de los niños de 4 años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023 .....	53
Tabla 8 Eficacia porcentual de las actividades lúdicas en niños de 4 años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023 .....	54
Tabla 9 .....	56

## Índice de figuras

Figura 1 Gráfica porcentual de la originalidad .....	49
Figura 2 Gráfica porcentual de la flexibilidad .....	51
Figura 3 Gráfica porcentual de la flexibilidad .....	52
Figura 4 Gráfica porcentual del desarrollo de la creatividad .....	53
Figura 5 Grafica de la diferencia porcentual de las dimensiones y el desarrollo de la creatividad .....	55

## Resumen

La investigación presente ha tenido por propósito determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023, se ha trabajado en el marco del paradigma cuantitativo, la investigación fue de tipo aplicativo, el diseño fue cuasi experimental, la muestra lo conformaron 59 estudiantes, 30 para el G. Control y 29 para el experimental. Para el tratamiento estadístico se elaboró una guía de observación que estuvo conformado por 20 ítems; 6 para la originalidad, 7 para la flexibilidad y 7 para la fluidez. El instrumento fue sometido a la opinión de 3 expertos quienes dieron su aplicación favorable de aplicación; en el estudio piloto se obtuvo  $\alpha = 0.83$  considerada como muy buena confiabilidad. Los resultados indican que entre el post test y pre test del GE existe una diferencia de medias de 18.6 puntos que equivale a una eficacia o diferencia porcentual de 31.0%. Esto rarifica con la contrastación de la hipótesis entre el post test del GC y post test del GE se obtuvo  $Z = -4.618$  con  $p < 0.001$  razón por la cual indica que existe significancia estadística, por esta razón se desestima la hipótesis nula y se acepta la  $H_{aG}$ .

**Palabras claves:** Actividades lúdicas, creatividad, originalidad, flexibilidad, fluidez, desarrollo creativo.

## **Abstract**

The present research aimed to determine the influence of playful activities on improving the development of creativity in four-year-old children from I.E.I N°168-Tarapoto, 2023. The research was conducted within the framework of the quantitative paradigm, and it was an applied study. The design used was quasi-experimental, with a sample of 59 students, with 30 in the Control Group and 29 in the Experimental Group. For the statistical analysis, an observation guide was developed consisting of 20 items: 6 for originality, 7 for flexibility, and 7 for fluency. The instrument was reviewed by 3 experts who approved its application. In the pilot study, a reliability coefficient of  $\alpha = 0.83$  was obtained, which is considered very good. The results indicate that there is a mean difference of 18.6 points, equivalent to an efficacy or percentage difference of 31.0%, between the post-test and pre-test scores of the Experimental Group. This finding is supported by the hypothesis testing, where a Z-score of -4.618 was obtained with  $p < 0.001$ , indicating statistical significance. Therefore, the null hypothesis is rejected, and the alternative hypothesis is accepted.

**Keywords:** Playful activities, creativity, originality, flexibility, fluency, creative development.

## **Introducción**

La investigación denominada: Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023, tuvo por intención fundamental optimizar los niveles de la creatividad en los infantes usando las actividades de orden lúdico; esto es valiéndose de una actividad importante, como es el juego debidamente estructurado mejorar el avance creativo en los infantes pequeños de 4 años en la I.E. N°168 en Tarapoto.

La presente investigación ayuda a identificar qué tipos de actividades lúdicas son más efectivas para fomentar la creatividad en la infancia de esta edad, proporcionando evidencia sólida para respaldar la implementación de ciertas prácticas. Permite comprender mejor las necesidades específicas de los infantes de 4 años en términos de progreso cognitivo, emocional y social, lo que ayuda a adaptar las actividades lúdicas de manera apropiada y efectiva. Del mismo modo abre la puerta a la innovación en el diseño de actividades lúdicas, lo que puede llevar a la creación de nuevas formas de fomentar la creatividad infantil y mejorar las prácticas existentes. Finalmente, brinda a educadores y padres información valiosa sobre cómo pueden fomentar la creatividad de los niños mediante el juego, brindándoles herramientas prácticas y estrategias basadas en evidencia para fomentar el progreso en el desarrollo de sus hijos.

El trabajo consta de 5 capítulos, distribuidos, según se indica:

En I; se presentan la realidad problemática de las variables, se formulan los problemas, se presentan a la justificación, los objetivos, las limitaciones y limitaciones de la investigación.

En II se presentan en primera instancia los antecedentes, la fundamentación teórica esta es un estudio completo sobre las variables tanto independiente como dependiente, se concluye con los términos básicos.

En III, se presenta el sistema, las variables de estudio, la forma de haber operacionalizado las variables, la metodología usada, el diseño de la población, muestra y muestreo

En IV se expresan los resultados que se han logrado en esta instancia los datos generales junto análisis y las correspondientes descripciones, también las figuras estadísticas gráficas tanto por dimensiones como de la variable dependiente. Posteriormente está la diferencia porcentual que se ha obtenido al confrontar el post y pre tés del GE; luego se presenta la información sobre la distribución normal y se concluye con la contrastación de hipótesis. Este capítulo concluye con la presentación del análisis de los logros.

En V, se trata de las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Se continúa con la fundación de la presentación de las referencias bibliográficas y definitivamente se ha considerado los diversos anexos que son evidencias de la ejecución de la presente investigación.

# Capítulo I

## Planteamiento del Problema

### 1.1. Situación Problemática

(Quispe, 2018), Todo juego infantil o acto lúdico en forma general tiene por intención la diversión, entretenimiento y disfrute en los infantes. Las acciones lúdicas infantiles son muy relevantes para el progreso integral infantil por promover el desarrollo físico y cognitivo, afectivo y social; dentro de estas están: Jugar con bloques, rompecabezas, plastilina, pinturas, etc. Estas acciones favorecen el perfeccionamiento de la mejora de la destreza manual y la coordinación motriz visomotora, la creatividad y la buena capacidad de pensamiento lógico-matemático.

Vergel y García (2022) en un estudio en México Sostiene que en el área rural o urbano marginal hay deficiencia en la implementación de recursos materiales, espacios adecuados, tiempo suficiente y capacitación docente para diseñar e implementar acciones lúdicas que estimulen el crecimiento holístico en los niños, particularmente en las áreas rurales y marginadas. Por otro lado, la falta de reconocimiento y valoración del juego como una actividad clave para un aprendizaje significativo, la adquisición de competencias, la construcción de la identidad y la participación ciudadana de los infantes, tanto por parte tanto de los responsables educativos como de los padres. También se tiene (Daza-Mejía et al., 2022) del Ecuador afirma en que se observa que un cierto sector de infantes que tienen deficiencias en las habilidades motoras como producto de la vida sedentaria, al trabajarse con infantes de 4 - 5 años y aplicarse en las actividades lúdicas se ha logrado optimizar de manera sustantiva ese estado sedentario lado y, por otro lado, los estudiantes muestran mayor apego al aprendizaje a través del juego.

En el país como lo expresa, Acosta y Jara (2018) Falta de acceso y recursos, la ausencia de disponibilidad de espacios adecuados para actividades lúdicas, así como la escasez de materiales y recursos educativos, limita las oportunidades de juego y recreación de los niños. Esto impacta negativamente en su desarrollo, además hay apego en la enseñanza con énfasis en lo académico que, en las vivencias estudiantiles mediante la planificación de experiencias educativas, se relega el juego y las actividades lúdicas. Se muestra deficiencias en la formación de docentes con base en la planificación de las actividades educativas en función de la lúdica por otro lado, existe la falta de conocimiento sobre cómo integrar actividades lúdicas de manera efectiva en el currículo es un problema común; del mismo modo existen diferencias culturales,



sociales, económicas entre las áreas urbanas y rurales de Perú. Esto puede llevar a disparidades en las oportunidades de juego y desarrollo lúdico para los niños en diferentes regiones del país, por otro lado, se observa deficiencia en la implementación de infraestructura para hacer viable el trabajo con actividades lúdicas

En San Martín como manifiesta Reátegui (2019), las actividades lúdicas favorecen tanto docentes como al estudiante, porque los contenidos son aprovechados de manera más fácil y rápida, ello permite el aprendizaje más consistentes, pero eso sucede cuando los docentes toman en cuenta el ludismo, pero eso no es la generalidad sino que los docentes prefieren planificar experiencias en función de contenidos formales y el nivel abstracto, con ellas podemos elaborar los aprendizajes con la consistencia requerida y sobre todo en el mundo infantil en donde el aprendizaje se da a través de las experiencias directas con materiales.

La creatividad es fundamental en cada acto humano de la vida y es necesario formarlo y potenciarlo desde la infancia, según Moreno (2022), que en un trabajo sobre el cuento infantil para mejorar la creatividad infantil en preescolar, encontró que el relato de cuentos infantiles favorece la creación y manifestación de ideas innovadoras, el autor asimismo considera que es la creatividad infantil en ese país requiere de mayores investigación, pero que a su vez señala que se hace necesario el diseño de instrumentos con validez y confiabilidad y contextualizados a la realidad de dicho país, se están utilizando algunos ensayos de observación directa, entrevistas, portafolios y códigos evaluaciones que permiten recoger información que debe ser debidamente procesada e interpretada.

En el país, según Espinoza y Urbano (2018), existen Deficiencias en el crecimiento de las habilidades creativas que dificultades para el impulso de la creatividad, por otro lado, los infantes en la educación preescolar no se expresan libremente en las clases, se observa así mismo que los infantes de educación inicial presentan inseguridad y dependencia del docente, también faltan estímulos para potenciar el desarrollo creativo, también hay deficiencias en la preparación de los docentes, se ha encontrado así mismo que en una investigación realizada en Chimbote, los docentes perciben que los infantes presentan dificultades en el progreso de su creatividad, sobre todo en el contexto de la educación remota.

En la Región San Martín, como lo indican algunas investigaciones, hay una falta de lineamientos políticos institucionales para determinar los niveles de la excelente creatividad infantil en los niños en etapa educativa preescolar, entre los problemas observables se nota que no hay estímulos para desarrollar la creatividad, por otro lado, los profesores no preparan recursos para el fomento del desarrollo de la creatividad, también existe ausencia de apoyo

paterno por parte de los progenitores desde los hogares, tampoco hay lineamientos políticos de los diversos estamentos que tiendan a desarrollar la creatividad.

Las razones anteriores han permitido el progreso de la presente investigación dada la relevancia de la creatividad en nuestro mundo actual y que no se está dando el tratamiento adecuado para que los niños puedan asumir los retos futuros en una sociedad cambiante.

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1 General**

¿Cuál es el impacto de eficacia porcentual de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023?

### **1.2.2 Específicos**

¿Cuál es la eficacia porcentual de la dimensión originalidad en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023?

¿Cuál es la eficacia porcentual de la dimensión flexibilidad en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023?

¿Cuál es la eficacia porcentual de la dimensión fluidez en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023?

## **1.3. Justificación de la Investigación**

### **1.3.1 Teórica**

Desde esta óptica esta indagación aporta con la comprensión teórico de las variables: Actividades lúdicas y el desarrollo de la creatividad de los infantes de 4 años, los resultados a que se arriben permitirán tener un conocimiento cuantificable del diagnóstico y post diagnóstico de este desarrollo y que ha de contribuir a establecer diálogo entre los estamentos involucrados.

### **1.3.2 Práctica**

Desde esta perspectiva el aporte de esta investigación modifica un desarrollo creativo infantil y mediante la implementación de las actividades recreativas lo modifica en forma positiva.

### **1.3.3 Metodológica**

La contribución de esta investigación ha consistido en aportar con una propuesta de actividades recreativas y una herramienta con el propósito de valorar el impulso de la creatividad en los pequeños infantes de cuatro años, que consistió en una guía de observación debidamente validada por expertos.

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

### **1.4.1 General**

Determinar la eficacia porcentual de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023

### **1.4.2 Específicos**

Determinar la eficacia porcentual de las actividades lúdicas en la dimensión originalidad del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168 -Tarapoto, 2023

Determinar la eficacia porcentual de las actividades lúdicas en la dimensión flexibilidad del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023

Determinar la eficacia porcentual de las actividades lúdicas en la dimensión fluidez del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023.

## **1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación**

### **1.5.1 Delimitaciones**

Se ha considerado tres delimitaciones:

Espacial

Se refiere al aspecto jurisdiccional, el trabajo se ha desarrollado en la zona urbano marginal de Tarapoto, por tanto, los resultados son valederos para este espacio geográfico o zonas con características similares

Conceptual

En cuanto a este aspecto, el trabajo abarca al estudio de las variables, las actividades lúdicas con toda la gama conceptual y la creatividad infantil.

Temporal

La duración de esta investigación tuvo una ejecución total de 10 meses y la información tendrá una validez de aproximadamente 3 años

### **1.5.2 Limitaciones**

Entre las restricciones identificadas en el desarrollo de esta se tiene:

La dificultad económica para el acceso a fuentes con alto rango bibliométrico como: Scopus, Ebsco, Direct Science, etc. Otra limitante fue la dificultad de los niños en la costumbre para trabajar en programas experimental.

Así mismo, la inexperiencia en el desarrollo de trabajos de esta magnitud; otra dificultad fue el control de variables externas que de una u otra manera han influido en porcentaje pequeño en los resultados.

## Capítulo II

### Marco Teórico

#### 2.1 Antecedentes del estudio

##### 2.1.1 Internacionales

Beltrán (2023), de la Universidad Politécnica del Ecuador en su tesis de maestrante de actividades recreativas en el progreso del aprendizaje oral, se trazó por propósito el análisis de incidencia estratégica en el progreso comunicativo en pequeños infantes de 4-5 años en Ecuador, se realizó enmarcado en el enfoque cuantitativo en una muestra de 73 infantes, el diseño fue descriptivo, los resultados muestran que los docentes logran en un 64% una mejor eficacia en el crecimiento del lenguaje hablado; también se indica que el 68% logran facilitar los aprendizajes por lo que los transforma en una herramienta adecuada para la optimización de los aprendizajes. En sus conclusiones expresa que la lúdica contribuye de manera potencial a obtener aprendizajes significativos y que son recomendables sobre todo en los niños. Por otro lado, indican que estas actividades lúdicas deben contar con aulas debidamente implementadas para obtener mejores aprendizajes.

Moreno (2022), el artículo de la narración infantil para el progreso de la creatividad en Pre escolares en Ecuador, se trabajó con el propósito de hacer una propuesta de cuento infantil para mejorar la creatividad, se realizó una investigación de campo y en los cuales se ha demostrado que en la narración de los cuentos hay una motivación para generar en la expresión de ideas con originalidad, pero el 52% de los infantes han mostrado bastante interés en la lectura, el 60% de los padres han considerado que es importante en el desarrollo de la misma, el 48% comparte de la lectura con sus hijos sólo una vez a la semana y el 51% de los infantes han potenciado el pensamiento creativo haciendo uso de la narración de cuentos infantiles. En las conclusiones se expresa que los cuentos infantiles ayudan a potenciar la creatividad infantil; cada cuento resulta ser idóneo para la edad infantil, pero que debe seleccionarse de cuando los intereses de los niños y finalmente indica que los cuentos son un instrumento valioso para docentes y padres que permite potencializar los aspectos de originalidad en los infantes.

Parra (2019), de la Universidad de Chimborazo en Ecuador, el progreso de la creatividad en los infantes de Riobamba en 2018-2019, fue un trabajo de carácter propositivo, con alcance diagnóstico-exploratorio; en la fase diagnóstica y se trabajó con 27 niños utilizando la observación, el trabajo permitió desarrollar la creatividad en los infantes, permitiéndosele, explorar, descubrir y manipular brindándose las condiciones y la confianza necesaria para este propósito; el trabajo por la naturaleza misma fue no experimental; en los resultados en cuanto a la curiosidad ante el medio y el 56% estuvo en la fase adquirida; sobre los aspectos de fantasía

el 41% estuvo en proceso; en cuanto a la originalidad de sus trabajos el 44% estuvo en la fase de iniciado, el 41% en proceso y el 15% en el aprendizaje adquirido; en cuanto a las ideas novedosas el 41% estuvo en la fase iniciada, el 33% en la fase de proceso y el 26% adquirido un nivel adecuado. En cuanto a la indagación persistente el 48% estuvo en la fase iniciada, el 22% en proceso y el 30% en la fase adquirida. En cuanto a las conclusiones se establece que la mayor parte docentes hace uso de juegos tradicionales; la mayor parte docentes utiliza la forma manual en los trabajos ósea lápiz y papel, sin que existan algunas estrategias diferentes.

### **2.1.2 Nacionales**

Periche (2022), de la Universidad Cesar Vallejo en: Fomento de la creatividad en niños de nivel preescolar en Puente Piedra, quien estableció el desarrollo de los aspectos creativos en una entidad educativa de Lima, indicó que, en la creatividad, el 30.0% ocupó la categoría baja, el 36.7% estuvo en el rango medio y el 33.3% registró un alto nivel. En cuanto a la dimensión flexibilidad, el 63.3% obtuvo el rango bajo, el 13.3% estuvo en la categoría media y el 23.3% alcanzó el rango alto; en cuanto a la fluidez el 36.7% obtuvo el rango bajo, el 30.0% estuvo en la categoría media y el 33.3% obtuvo el rango alto. Utilizando la prueba de Kruskal - Wallis el nivel de la variable se obtuvo  $\chi^2 = 37.874$  frente a 2 gl y con  $p = 0.000$ ; los resultados similares se dieron tanto en la flexibilidad como en la fluidez y a que  $p$  en estos casos fue 0.000. En las conclusiones se manifiesta que hay diferencias significativas en el avance de la creatividad en los infantes de 3-5 años.

Cáceres y Limachi (2020), de la Universidad de San Agustín de Arequipa para la segunda especialidad en educación inicial, tuvo por intención principal establecer el grado de asociativa dentro del juego libre en diferentes áreas y el progreso creativo en infantes de 5 años. Se desarrolló en el enfoque cuantitativo con diseño no experimental en la modalidad la descriptivo correlacional, la muestra lo conformaron 25 niños, los instrumentos empleados para una lista de cotejo para el juego libre y la creatividad; en los resultados se ha obtenido que en la fluidez en inicio estuvo el 30%, en proceso y el 40% en logro previsto y el 30%; en la flexibilidad el 25% estuvo en inicio, el 45% en proceso y el 30% en el nivel previsto; en cuanto a la originalidad el 10% estuvo en inicio el 70% en proceso y el 20% en logro previsto; a nivel de la creatividad ningún estudiante obtuvo el nivel de inicio, el 85% estuvo en proceso y el 15% estuvo en logro previsto. El coeficiente de correlación entre las variables obtuvo  $r = 0.865$  con  $p = 0.000$  esto implica que existe un alta, directa y significativa correlación entre las variables.

Ruiz (2022), en el artículo sobre aplicación metodológica para el desarrollo creativo infantil, tuvo por propósito fundamental determinar si al aplicarse la metodología propuesta mejora la creatividad en los infantes, se abordó con enfoque cuantitativo, el esquema fue pre experimental, como instrumentos se ha utilizado la observación directa y también la lista de cotejo, la muestra estuvo conformada por 27 estudiantes; en los efectos a nivel de la variable, antes de la ejecución de la propuesta el 59.3% estuvo en inicio, el 40.7% en la fase de procesual y ninguno en la categoría lograda; después de aplicarse la propuesta no se registró a ningún estudiante en inicio, el 14.8% estuvo en proceso y el 85.2% registró la categoría lograda. En la fluidez la frecuencia porcentual con mayoría absoluta estuvo en inicio, el 77.8%, en tanto que en el post test la totalidad absoluta con el 59.3% estuvo en la fase lograda; en la flexibilidad, también en el pre test estuvo el 63% quedó en inicio, y el post tres el registró el 66.7% en el logro.

### **2.1.3 Regionales/locales**

Reátegui (2019), de la Universidad César Vallejo, en efectos de las acciones recreativas en la mejora de las destrezas comunicativas en los infantes de 5 cinco años en la Banda de Shilcayo, se planteó determinar el efecto de estos juegos para el perfeccionamiento de las destrezas comunicacionales orales, el trabajo se realizó en el marco cuantitativo con un diseño pre experimental usando una muestra de 27 infantes. Antes de la implementación de la propuesta se encontró al 48% en el nivel deficiente y después de la ejecución de la propuesta se obtuvo en el nivel satisfactorio y el 76%. De los logros del pre test en la comprensión oral el 48% estuvo en proceso y en la expresión oral se encontró al 49%. En el post test se ha encontrado que en la comprensión oral el 76% se encontró en un nivel logrado. En cuanto a la expresión oral el 80% estuvo en el nivel logrado. Existiendo una diferencia significativa 27% y 30% respectivamente a favor del post test. En la contrastación de hipótesis se obtuvo  $t_c = 7.38$  con  $p = 0.000$  lo cual demuestra una significativa incidencia de estos juegos lúdicos en las habilidades comunicativas

Isuiza (2023), se propuso establecer la relación de las acciones lúdicas y autonomía en infantes de 5 años en Tocache en 2023, tuvo enfoque cuantitativo, diseño no experimental en modo correlacional, la población de 109 y la muestra fue de 86 niños. Los datos no presentan distribución normal. El coeficiente de Rho de Spearman entre la autonomía y la creatividad alcanzó a 0.596 considerada como una asociatividad moderada, directa y significativa por cuanto  $p = 0.000$ ; entre las acciones lúdicas y la autonomía fue de 0.778 con  $p = 0.000$  lo que

demuestra una correlación fuerte, directa y demostrativa por lo que se acepta la Hipótesis alterna.

## **2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos**

### **2.2.1. Actividades lúdicas**

Antes de entrar a tratar las actividades lúdicas, es necesario tratar el juego:

#### **2.2.1.1 Definición de juego**

Indd (2018), afirma que es la actividad esencial en la vida de los infantes, que emerge de manera natural, sin restricciones y con alegría, dentro de un entorno y un periodo de tiempo específicos, es capaz de promover el progreso de habilidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales.

El juego en la vida infantil no solo es una fuente de diversión, sino que también cumple un rol fundamental en el crecimiento general de los infantes, afectando en las habilidades físicas, pensamiento, emociones y relaciones sociales. En este sentido, se enfatiza que proporcionar a los niños tiempo y espacio para jugar de manera libre y espontánea es esencial para su crecimiento y aprendizaje.

#### **2.2.1.2 Características del juego en la educación infantil**

Universidad Europea (2022) y otros autores se desprende que:

El juego representa una dinámica en la que los niños participan de forma espontánea, tomando decisiones motivadas por sus propios intereses, sin ninguna influencia externa.

El juego se lleva a cabo en un lugar y momento específicos, relacionados con el entorno donde se desarrolla, y su duración se ajusta según la preferencia del niño que participa.

Es una experiencia intrínseca y común a la naturaleza humana, manifestándose en diversas culturas y a lo largo de distintas épocas.

El juego en sí mismo es gratificante, ya que proporciona entretenimiento y diversión, lo que mantiene la concentración en la actividad. Implica acción, ya que requiere actividad física o mental por parte del infante.

A través del juego, los niños tienen la habilidad para transformar la realidad en un mundo imaginario, lo que les permite explorar sus deseos y fantasías.

Además, el juego funciona como una herramienta de adquisición de conocimientos que permite a los infantes experimentar con diferentes roles y prepararse para su futuro. Fomenta la interacción entre personas, ya que implica la comunicación con otros y la formación de conexiones emocionales.



El juego tiene un impacto en el crecimiento holístico, englobando diversos aspectos físicos, cognitivos, emocionales y sociales.

#### **2.2.1.4 Importancia del juego infantil**

Sandra (2016), la relevancia del juego se encuentra en:

Facilita una apropiada interacción social al permitir a los niños interactuar con sus pares, lo cual es esencial para su crecimiento afectivo y social.

Estimula el desarrollo cognitivo al promover la curiosidad, la habilidad de análisis y la resolución de problemas mediante actividades lúdicas.

Apoya el perfeccionamiento de habilidades lingüísticas al enriquecer el lenguaje y la comunicación, lo que resulta esencial para futuros procesos de aprendizaje.

Ofrece una base sólida para la estimulación temprana al introducir conceptos educativos de manera accesible y lúdica, preparando a los niños para futuros aprendizajes.

Es propicio para la potencialización motora, tanto fina como gruesa, mediante actividades físicas y prácticas.

Estimula la expresión creativa mediante actividades artísticas y musicales, lo que potencia la creatividad infantil.

Promueve una comprensión de la comunidad al enseñar a los infantes a formar parte de un grupo, respetar normas y colaborar con otros.

Prepara a los niños para su educación futura, facilitando una transición más suave hacia niveles educativos posteriores.

#### **2.2.1.5 Teorías del juego**

De Gallardo (2018) y (Muños, 2022), se extrajeron como teorías del juego:

##### **a. De Piaget**

Considera que el juego representa una manera en que el niño se adapta al entorno, que le permite construir su conocimiento y fomentar el progreso de sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales, para él, el juego pasa por cuatro etapas a lo largo de la infancia:

**Juego funcional o de ejercicio (0 – 2 años)**, se basa en refrendar movimientos o acciones que producen placer al niño, como chuparse el dedo, agitar un sonajero o lanzar un objeto, esta fase o tipo de juego tiene una función sensoriomotora, ya que el niño explora el mundo a través de sus sentidos y sus movimientos.

**El juego simbólico o representativo (2 – 6 años)**, Consiste en la imitación de situaciones reales o imaginarias, usando objetos, gestos, palabras o sonidos como símbolos,

este juego tiene una función preoperacional, ya que el niño desarrolla el lenguaje, la memoria, la imaginación y el pensamiento simbólico.

**Juego de construcción (hasta 8 años)**, en esta fase hay manipulación de materiales para crear objetos o estructuras, siguiendo un plan o una idea, este juego tiene una función operatoria concreta, ya que el niño desarrolla la lógica, la clasificación, la seriación y la conservación.

**El juego de reglas (Entre 7 u 8 años en adelante)** Consiste en acatar normas establecidas o negociadas por los participantes, que regulan el desarrollo del juego, tiene por función el desarrollo de la fase operatoria formal, ya que el niño fomenta su capacidad de razonamiento abstracto, la deducción, la cooperación y el respeto.

## **b. Gross**

Sostiene que el juego constituye una acción de formación previa a la etapa adulta, que facilita que el niño desarrolle sus instintos, competencias y habilidades comportamientos sociales, para el autor el juego se clasifica en diferentes tipos según la función que cumple y la edad del niño:

Juegos de experimentación (0 – 2 años) Consisten en la exploración y descomposición de objetos, que le permiten al niño conocer las propiedades y las reacciones de las cosas. Estos juegos tienen una función de adaptación al medio y de satisfacción de la curiosidad.

Juegos de locomoción: Consisten en el cambio posicional, el movimiento y la velocidad, que le permiten al niño dominar su cuerpo y su espacio, Permiten el desarrollo físico y de placer sensorial.

Juegos cinemáticos de 4 - 6 años), Consisten en la persecución, la captura y la liberación de una presa animada o inanimada, real o imaginaria, que le permiten al niño ejercitar sus habilidades de caza y de defensa.

Juegos de combate (6 – 8 años). Consisten en acciones de lucha, el enfrentamiento y la competencia con otros, que le permiten al niño establecer su posición y su jerarquía en el grupo, tienen como función el desarrollo social y autoafirmación.

Juegos arquitectónicos (8 – 10 años), su función es la construcción, la creación y la transformación de objetos o estructuras, que le permiten al niño expresar su creatividad y su ingenio, promueve además el desarrollo intelectual y de estética.

Juegos imitativos y de curiosidad: Consisten en la observación, la reproducción y la modificación de situaciones reales o imaginarias, que le permiten al niño ampliar su conocimiento y su cultura, su función es el desarrollo cognitivo y de aprendizaje.

### **c. Vygotsky**

Considera que el aspecto lúdico es una forma de aprendizaje social y cultural, permite al infante el desarrollo del pensamiento, su lenguaje y su imaginación, sostiene que el juego tiene una función fundamental en la zona de desarrollo próximo (ZDP), que es la diferencia entre lo que el infante sabe hacer por su cuenta y lo que es capaz de lograr aprender con el apoyo de otros más sabios. El juego crea una ZDP en la que el niño puede resolver problemas y realizar actividades que aún no domina por sí solo, pero que puede lograr con el apoyo de sus amigos, padres o profesores. Así, el juego estimula el desarrollo cognitivo y social del niño.

Vygotsky no establece etapas fijas del juego, sino que lo considera un proceso dinámico y cambiante, que se adapta a las necesidades y los intereses del niño en cada momento. Sin embargo, se pueden distinguir dos tipos principales de juego según su función y su complejidad:

**El juego de situación imaginaria:** Se da desde los dos hasta los siete años aproximadamente. Consiste en la creación de un escenario ficticio, en el que el niño asume un papel y actúa según unas reglas implícitas o explícitas. El juego de situación imaginaria tiene una función de desarrollo del pensamiento simbólico, del lenguaje y de la imaginación. El niño utiliza objetos, gestos, palabras o sonidos como símbolos para representar la realidad o inventar una nueva. El niño también desarrolla su capacidad de comunicación, de cooperación y de comprensión de las normas sociales.

**El juego de reglas:** Ocurre desde los siete años en adelante. Consiste en el seguimiento de normas establecidas o negociadas por los participantes, que regulan el desarrollo del juego. El juego estructurado tiene una función de desarrollo del pensamiento lógico, del razonamiento y de la abstracción. El niño utiliza signos, números, letras o símbolos para resolver problemas, crear estrategias o expresar ideas. El niño también desarrolla su capacidad de argumentación, de crítica y de respeto.

### **d. De Freud**

Se fundamenta en que el juego expresa y satisface las necesidades y los deseos del niño, liberando las emociones reprimidas y dominando los acontecimientos traumáticos; Freud afirma que el juego tiene una función simbólica y catártica, que se relaciona con el instinto del disfrute y el principio de la realidad, el autor no establece etapas fijas del juego, sino que lo analiza desde diferentes perspectivas:

Freud compara el juego con el sueño, ya que ambos permiten al infante realizar sus deseos inconscientes que no son aceptados por la sociedad o por el superyó. El infante usa objetos, gestos, palabras o sonidos como símbolos para representar la realidad o inventar una

nueva. El juego tiene como fundamento el, que la satisfacción de los impulsos. También esta teoría reconoce que el niño repite en sus juegos, todo lo que en la vida le ha dejado una profunda impresión, ya sea positiva o negativa. El infante descarga la energía acumulada en esas experiencias y las elabora de forma activa, pasando de una actitud pasiva a una de control. Afirma de la misma manera que el juego es una de las formas en que el niño manifiesta su sexualidad, que es diferente de la del adulto. El niño explora su cuerpo, sus zonas erógenas, sus órganos genitales y los de los demás, y experimenta sensaciones de placer

#### **2.2.1.6 Definición de actividades lúdicas**

(Araujo, 2021) y otros autores definen a las actividades lúdicas como las que tienen como intención principal el disfrute y la diversión infantil, también permiten aprender desarrollar sus habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales. Estas actividades pueden ejecutarse en espacios abiertos como cerrados, se usan materiales como pelotas, pinturas, cartones, etc., entre las acciones son: jugar a las sillas musicales, poner la cola al burro, pasar la bolsa, pintar con cepillo de dientes, hacer figuras geométricas con plastilina, etc.

#### **2.2.1.7 Importancia de las actividades lúdicas en los niños**

Aldea (2020), indica como importancia de la actividad lúdica por permitir el progreso del:

- a. Aspecto cognitivo. Porque estimulan el razonamiento creativo, la capacidad para abordar y solucionar problemas, así como la interacción y el trabajo conjunto en grupo, promueven el progreso de habilidades memorísticas, atencionales, perceptuales, de razonamiento y el lenguaje.
- b. Aspecto psicomotriz. Porque ayudan al desarrollo de la psicomotricidad infantil al favorecer el movimiento, el equilibrio, la coordinación, la destreza y el control corporal. Así, los niños aprenden a conocer y dominar su cuerpo, a expresarse y a relacionarse con el entorno.
- c. Aspecto social. Porque facilitan el desarrollo de la interacción con otras personas al propiciar la colaboración, el respeto mutuo, la empatía y la solidaridad; mediante el juego que los infantes adquieren la habilidad de colaborar, a distribuir, a aceptar normas, a resolver conflictos y a integrarse en un grupo.
- d. Aspecto afectivo. Porque al generan sentimientos positivos, tales como el gozo, la gratificación, la confianza y la autoestima, también porque les permiten expresar y regular sus emociones, así como reconocer y comprender las de los demás.
- e. Aspecto educativo. Por ser una herramienta educativa muy eficaz, ya que hacen que el aprendizaje resulte más entretenido y estimulante, es mediante el juego que los infantes se

involucran activamente en este importante proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que optimiza su comprensión y retención de los conceptos. Del mismo modo, las actividades lúdicas se pueden adaptar a diferentes áreas del currículo escolar, como las matemáticas, el lenguaje, la ciencia, el arte o la historia.

### **2.2.1.8 Principios de la actividad lúdica**

Aldea (2020), citando a Garibay indica como principios

**Voluntariedad:** Deben ser elegidas libremente por los niños, sin imposiciones ni obligaciones, los infantes deben sentirse motivados e interesados por lo que hacen, y no forzados o presionados.

**Placer:** Porque deben generar deleite, alegría y diversión en los niños, esta actividad debe ser una fuente de placer y no de aburrimiento.

**Creatividad:** Deben estimular la imaginación, la fantasía y la expresión de los niños, además debe ser un espacio para crear, inventar, experimentar y descubrir.

**Participación:** Porque deben fomentar la interacción, la cooperación y la comunicación entre los infantes, es pues un medio para socializar, compartir, respetar y aprender de los demás<sup>1</sup>.

**Aprendizaje:** Porque deben contribuir al crecimiento de los niños en términos cognitivos, emocionales, sociales y físicos, estas actividades del ludismo deben ser una oportunidad para adquirir conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

### **2.2.1.9 Las actividades lúdicas como instrumento de aprendizaje en inicial**

Gonzales y Rodríguez (2018),

Los actos desempeñan lúdicos tiene un rol vital en el proceso de adquisición de conocimientos en la etapa temprana de la enseñanza, puesto que ayudan a los infantes a fomentar habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas de forma entretenida y eficiente. Entre estas acciones para el aprendizaje en el nivel inicial se tiene:

**Juegos de construcción:** se considera a los bloques de construcción o los juegos de ensamblaje, promueven la optimización de destrezas motoras finas y la comprensión espacial, al tiempo que promueven la imaginación y la solución de dificultades.

**Juegos de mesa están comprendidos:** ajedrez, damas chinas o juegos de memoria ayudan a los infantes a mejorar sus destrezas de pensamiento analítico, estrategia, concentración y competencias sociales.

Rompecabezas: Son apropiadas para el fortalecimiento de la sincronización entre los movimientos de las manos y la visión, la paciencia y la resolución de dificultades, éstos pueden variar en dificultad para ajustarse conforme a la edad y habilidades de los niños.

Cuentos y narración: éstos estimulan la imaginación, el vocabulario y la comprensión de la narrativa.

Arte y manualidades: Las actividades creativas, tales como la pintura y el dibujo, modelado y collage, permiten a los infantes expresarse de manera creativa y desarrollar destrezas motoras y explorar su mundo a través del arte.

Juegos al aire libre: promueven la actividad física, el progreso de destrezas motoras gruesas y la interacción social. Juegos como el escondite o saltar la cuerda y el balón prisionero son ejemplos comunes.

Música y movimiento: tanto música y baile fomentan la coordinación y el ritmo, al tiempo que facilitan que los niños expresen emociones y aprender conceptos matemáticos y de lenguaje a través de canciones y ritmos.

Juegos de simulación: permiten asumir roles en la acción lúdica, entre estos se tiene los juegos a ser médico, cocinero o maestro, para desarrollar habilidades sociales, comunicativas y de resolución de problemas.

Experimentos científicos simples: permite introducir a los niños en experimentos científicos básicos les permite explorar conceptos científicos de manera práctica y divertida, estimulando su curiosidad y pensamiento crítico.

Juegos de aprendizaje en línea: Los juegos educativos en línea son efectivos para enseñar conceptos académicos, como matemáticas y lectura, de manera interactiva y atractiva.

### **2.2.1.10 Propuesta pedagógica de actividades lúdicas**

Rodríguez-Martínez (2021), Una propuesta pedagógica es un enfoque o conjunto de principios y estrategias educativas diseñadas para guiar la instrucción y el procedimiento de aprendizaje en un entorno de enseñanza determinado. Estas propuestas se desarrollan para lograr objetivos educativos y brindar una estructura coherente para el proceso E-A, las partes de una propuesta en forma general son:

Planificación: En esta fase, se establecen los fundamentos filosóficos y teóricos de la propuesta, se identifican los objetivos educativos, se elaboran estrategias de enseñanza, se seleccionan los recursos y se planifican las actividades lúdicas y el cronograma de enseñanza.

Implementación: en esta fase se prevé los materiales concretos de las actividades lúdicas para cada sesión de aprendizaje debidamente cronogramadas

Ejecución. Implica la implementación de la propuesta educativa en un entorno educativo real con los infantes usando las actividades lúdicas de acuerdo a las fases de las sesiones y la duración de cada fase.

Evaluación y seguimiento: consiste en el monitoreo y evaluación continua del avance de los estudiantes y la eficacia de la propuesta pedagógica. Se aplican pruebas, se recopilan datos y se realizan observaciones para evaluar el respeto de los objetivos educativos.

Retroalimentación y ajustes: Los resultados obtenidos a partir de la evaluación y el proceso de seguimiento se utilizan para proporcionar retroalimentación a los docentes y otros profesionales. Se identifican áreas de mejora y se realizan ajustes en la propuesta pedagógica, las estrategias de enseñanza y los recursos, según sea necesario.

## **2.2.2 Desarrollo de la creatividad**

### **2.2.2.1 Definición de creatividad**

Extrayendo ideas de Zambrano (2019) y de otros autores, se considera que la creatividad es la habilidad de crear ideas, conceptos o respuestas únicas e innovadoras a desafíos o circunstancias, combinando de manera única elementos preexistentes o creando algo completamente nuevo, esto conlleva el progreso de la creatividad, la adaptabilidad mental, la habilidad para innovar, pudiendo expresarse en distintos ámbitos, como el arte, la ciencia, la tecnología o la solución de problemas diarios, también se considera como un proceso mental que puede ser cultivado y desarrollado, y desempeña un papel relevante en la innovación y el progreso humano.

### **2.2.2.2 Elementos de la creatividad**

Los componentes de la creatividad según (Carvajal, 2017), estos elementos son:

Originalidad: Capacidad de generar ideas nuevas y diferentes.

Flexibilidad: Habilidad para ajustarse a diversas circunstancias y razonar de forma no convencional.

Fluidez: Habilidad para generar una amplia diversidad de ideas en un tiempo reducido.

Elaboración: Desarrollo y refinamiento de las ideas creativas para convertirlas en soluciones concretas.

Sensibilidad: Percepción y apreciación de las ideas creativas, así como la capacidad de detectar oportunidades creativas.

Motivación: Impulso interno que motiva a una persona a buscar soluciones creativas y persistir en su búsqueda a pesar de los obstáculos.

Pero, el proceso creativo conlleva a las acciones de:

Observación: Observar atentamente el mundo que te rodea para identificar problemas y oportunidades.

Confianza: Creer en ti mismo y en tus habilidades para generar ideas creativas

Colaboración: Trabajar con otros para compartir ideas y generar soluciones innovadoras

### **2.2.2.3 Fases de la creatividad**

Según, (Görlich, 2023), los procesos creativos pasan por las siguientes etapas

Preparación: Consiste en adquirir conocimiento y se recopila información relevante sobre el problema o la situación a resolver, se averigua, se reflexiona y se analiza el contexto para generar una base sólida para la creatividad.

Incubación: en esta fase, se da tiempo para que las ideas se desarrollen de forma inconsciente; consiste en que los procesos mentales deben entrar a una fase de descanso y se permiten conexiones subconscientes que pueden llevar a soluciones creativas.

Iluminación: Aquí surge la idea creativa de manera repentina y clara en la mente del individuo. Es el resultado de la incubación y la preparación previa.

Verificación: Se evalúa la viabilidad y la relevancia de la idea creativa. Se analizan sus posibles aplicaciones, se realizan pruebas y se refinan los detalles para convertirla en una solución concreta y efectiva.

### **2.2.2.4 Características de la creatividad**

La creatividad es una habilidad humana que nos permite explorar lo inexplorado, trascender lo convencional y dar vida a lo nuevo. Para (Zachrista et al. (2023), (Morales, 2017) así como de diversos autores se extrajo como características a:

Espontaneidad: La creatividad surge sin previo aviso, como un destello en la mente. Es un acto de inspiración que no sigue reglas ni horarios.

Libertad: El pensamiento creativo se mueve en las fronteras de lo establecido. No teme cuestionar normas y se aventura en territorios desconocidos.

Sensibilidad: La creatividad está arraigada en la sensibilidad. Es la habilidad de percibir más allá de lo aparente, de captar matices y sutilezas.

Excitabilidad: La mente creativa se nutre de experiencias diversas. Las disciplinas artísticas, literarias, musicales y musicales de exploración personal son combustible para su fuego.



**Flexibilidad:** La mente creativa es como un junco que se dobla con el viento. Es capaz de adaptarse, cambiar de dirección y encontrar soluciones inesperadas ante los desafíos.

**Conexiones Inusuales:** La creatividad se nutre de conexiones inesperadas entre ideas aparentemente no relacionadas. Es como un collage de pensamientos que se entrelazan de formas sorprendentes.

**Persistencia:** A menudo, la creatividad requiere perseverancia. Es el impulso de seguir explorando, incluso cuando las primeras ideas no funcionan. La persistencia nos lleva a descubrimientos inesperados.

### **2.2.2.5 Bases Neuropsicológicas de la Creatividad**

Hurtado et al. (2018) las bases neuropsicológicas de la creatividad son los procesos cerebrales y cognitivos involucrados en la generación de ideas originales y creativas. Aunque es un campo en constante evolución, se han identificado algunas áreas y procesos clave que desempeñan un papel en la creatividad. Aquí hay una descripción de las bases neuropsicológicas de la creatividad

La Red de Modo por Defecto (DMN), activada cuando la mente está en reposo y se relaciona con la introspección y la imaginación, fundamentales para la creatividad.

La corteza prefrontal, especialmente el lóbulo frontal derecho, que controla funciones ejecutivas como la flexibilidad cognitiva y la planificación, esenciales para idear y evaluar ideas novedosas.

Los lóbulos parietales, que se ocupan de la visión del espacio y la incorporación de información, claves en la superación de obstáculos en el proceso de solución de problemas y la creatividad en campos como la arquitectura y las artes visuales.

El lóbulo temporal, en particular el giro temporal superior, relacionado con la memoria y la recuperación de información almacenada, que permite la combinación de datos previamente adquiridos de nuevas maneras.

El cuerpo estriado, una estructura subcortical vinculada a la motivación y la recompensa, que influye en la disposición para ser creativo y en la satisfacción al resolver problemas creativos.

La colaboración interhemisférica, ya que la creatividad a menudo involucra una comunicación eficaz entre los hemisferios cerebral izquierdo y derecho.

La actividad de neurotransmisores como la dopamina, asociada con la recompensa y la motivación, y la serotonina, que afecta el estado de ánimo y la impulsividad, puede estar relacionada con la creatividad.

La capacidad de adaptación del cerebro, interpretada como la habilidad del cerebro en su capacidad para ajustarse y modificarse a lo largo del tiempo, resulta esencial para la creatividad al permitir la creación de nuevas conexiones sinápticas y la reorganización de redes neuronales que facilitan la generación de ideas frescas.

#### **2.2.2.5 Teorías de la creatividad**

De acuerdo a Kozbelt et al. (2010) , las principales teorías son:

**Creatividad como proceso cognitivo:** Se aboca a los procesos de la mente que subyace a la creatividad, incluyendo la creación conceptual, la resolución de problemas, la flexibilidad cognitiva y las destrezas del pensamiento original.

**Creatividad como producto:** Se enfoca en el resultado final de la creatividad, es decir, las ideas, obras o soluciones innovadoras que se generan a partir de un proceso creativo.

**Como interacción entre individuo y entorno:** Destaca la importancia del vínculo entre las cualidades individuales de una persona (como la personalidad, habilidades cognitivas y conocimientos previos) y el entorno en el que se desenvuelve (como el contexto social, cultural y organizacional) en el proceso creativo.

**Como una mezcla de elementos personales y contextuales:** indica que la creatividad surge de la interacción entre factores personales (como la inteligencia, la motivación y la personalidad) y factores contextuales (como el ambiente de trabajo, la cultura organizacional y los recursos disponibles).

#### **2.2.2.6 El desarrollo de la creatividad en la infancia**

Ruiz (2022), el perfeccionamiento de la creatividad infantil se produce mediante:

**Juego y Exploración:** Mediante juegos recreativos, los niños exploran, imaginan y crean, los juguetes, los cuentos y los escenarios imaginarios les permiten desarrollar su inventiva y originalidad.

**Arte y Expresión:** Las artes visuales, tales, así como la pintura y el dibujo, son técnicas de arte excelentes herramientas para estimular la creatividad. Los infantes cuentan con la oportunidad de manifestar sus emociones y pensamientos de forma libre y colorida. Además, la música y la danza también despiertan su imaginación.

**Fomento de la Imaginación:** Los docentes y los padres deben alentar la imaginación de los infantes. Preguntas abiertas, como “¿Qué pasaría si...?” o “¿Cómo sería si...?”, invitan a pensar de forma creativa y a explorar diferentes posibilidades.

**Ambiente Propicio:** Un entorno enriquecedor, lleno de estímulos visuales, auditivos y táctiles, favorece el desarrollo creativo. Los materiales variados, los libros, la naturaleza y las experiencias sensoriales contribuyen a nutrir la mente creativa de los niños.

**Colaboración y Diversidad:** Fomentar la interacción entre los niños y la diversidad de ideas es esencial. El trabajo en grupo, la escucha activa y la valoración de las perspectivas diferentes amplían su horizonte creativo.

### **2.2.2.7 Dificultades en la creatividad infantil**

Según (Moreno, 2022) y de (Carvajal, 2017) se deduce que la creatividad en la infancia es un proceso fascinante y vital para el crecimiento completo de los niños. A continuación, enumero y describo algunas de las principales dificultades que pueden afectar su desarrollo creativo:

**Falta de Estímulo y Espacio Creativo:** Cuando los niños no tienen acceso a entornos ricos en estímulos, como materiales artísticos, libros o actividades lúdicas, su creatividad puede verse limitada. Esta falta de oportunidades para explorar y experimentar puede dificultar el florecimiento de ideas originales.

**Presión Académica y Estandarización:** En algunos sistemas educativos, la presión por cumplir con estándares académicos puede relegar la creatividad a un segundo plano. Las evaluaciones basadas en respuestas predefinidas pueden inhibir la imaginación y la búsqueda de soluciones únicas.

**Miedo al Error y la Crítica:** Los niños a menudo temen equivocarse o ser juzgados por sus ideas. El miedo al fracaso puede bloquear su creatividad. Es fundamental fomentar un ambiente donde se celebre la exploración y se vean los errores como oportunidades de aprendizaje.

**Falta de Tiempo para la Creatividad:** Las agendas sobrecargadas y la falta de tiempo libre pueden dificultar que los niños se sumerjan en actividades creativas. La creatividad necesita espacio y momentos de ocio para florecer.

**Rigidez en la Resolución de Problemas:** Algunos niños tienden a buscar soluciones convencionales y no se aventuran a pensar fuera de la caja. Fomentar la flexibilidad mental y la búsqueda de múltiples enfoques es esencial.

**Impacto de los medios masivos de comunicación:** La sobreexposición a medios masivos de comunicación estandarizados puede limitar la imaginación. Es importante equilibrar el tiempo frente a pantallas con actividades creativas y al aire libre.

### **2.2.2.8 Dimensiones del desarrollo de la creatividad:**

Gutiérrez y Quispe (2022)...Plantean como dimensiones:

#### **Originalidad**

La originalidad en la promoción sobre la inventiva en los niños de educación preescolar implica la capacidad de generar ideas únicas y novedosas. En esta etapa, se manifiesta a través del juego imaginativo, el arte y la resolución de problemas creativos. Fomentar la originalidad desde temprana edad es primordial, ya funda las bases para el pensamiento creativo futuro. Para promoverla, es necesario proporcionar oportunidades de exploración y experimentación, así como animar a expresar sus pensamientos de manera personal. Reconocer y celebrar la originalidad de cada niño contribuye a crear un ambiente que favorece su desarrollo creativo. Esto implica valorar sus contribuciones, independientemente de si siguen patrones preestablecidos, y cultivar una atmósfera de confianza y aceptación

Las acciones observables que contribuyen a medir la originalidad, mediante la producción de ideas únicas y distintivas, donde el niño muestra su capacidad para generar respuestas que van más allá de lo convencional, también se puede observar combinar elementos de manera innovadora, expresando su propia perspectiva y estilo en sus creaciones y también las destrezas para encontrar soluciones creativas a problemas y en la innovación que demuestra al inventar nuevas formas de jugar

#### **Flexibilidad**

Son destrezas de adaptación y cambio de enfoque, perspectiva o método para abordar un problema o situación de manera creativa, conlleva a habilidad de pensar de manera fluida y abierta, considerando múltiples posibilidades y soluciones sin estar limitado por reglas o convenciones preestablecidas. En los niños, la flexibilidad se manifiesta a través de la capacidad de explorar diferentes ideas, probar diferentes enfoques y estar dispuestos a aceptar y aprender de los errores. Fomentar la flexibilidad en esta etapa del desarrollo creativo es fundamental, ya que permite a los niños les permite cultivar destrezas de pensamiento analítico, crítico y adaptativo que serán valiosas a lo largo de sus vidas.

Entre los criterios observables de la flexibilidad se tiene: la para cambiar de enfoque, explorar múltiples soluciones, adaptarse a nuevas ideas, aceptar errores y ser flexible en el juego, estas acciones observables reflejan la habilidad del niño para pensar y actuar de manera adaptable y abierta en diferentes situaciones creativas, lo que es fundamental para un desarrollo saludable de su creatividad.

#### **Fluidez**

Se considera a la habilidad dar origen un gran número de ideas, respuestas o expresiones

de manera rápida y sin esfuerzo aparente. Implica la habilidad de pensar de manera ágil y libre, produciendo una variedad de opciones sin quedarse atascado en una sola idea o solución la fluidez infantil se manifiesta a través de la capacidad de expresarse de manera espontánea y creativa en actividades como el juego, el dibujo, la narración de historias o la resolución de problemas, para potencializar la fluidez en esta etapa del desarrollo creativo implica proporcionar oportunidades para la exploración y la experimentación, así como alentar la expresión libre y sin juicios de las ideas de los niños. Esto ayuda a cultivar una mentalidad abierta y receptiva que favorece el desarrollo continuo de la creatividad infantil.

Entre los indicadores que se consideran para medir la fluidez se tiene: la cantidad y variedad de ideas generadas por el niño en un tiempo determinado, su rapidez en la generación de ideas, su capacidad para cambiar de enfoque fácilmente, y su persistencia en generar nuevas ideas incluso después de encontrar una solución inicial. Estos ítems permiten evaluar la agilidad mental y la capacidad del niño para pensar de manera rápida, flexible y creativa en diversas situaciones. Se pueden utilizar tanto de manera cualitativa, mediante la observación directa del comportamiento del niño, como de manera cuantitativa, registrando y contando las respuestas o ideas producidas.

### **2.3 Definiciones de términos básicos.**

#### **Actividad lúdica**

Es una manera de aprendizaje basada en el juego que promueve el desarrollo integral del individuo, combinando diversión con educación, permite el fomento de destrezas cognitivas, sociales y emocionales mediante experiencias interactivas y creativas (Aldea, 2020).

#### **Creatividad**

Son destrezas que permiten generar ideas novedosas y originales, combinando conocimientos y experiencias para producir soluciones únicas, arte, o conceptos innovadores que no existían previamente, reflejando originalidad y pensamiento divergente,(Ramírez, 2019)

#### **Desarrollo infantil**

Es el proceso mediante el cual los infantes vivencian cambios físicos, cognitivos, emocionales y sociales en el trayecto nacimiento - adolescencia, adquiriendo destrezas primordiales para la vida, como el lenguaje, la motricidad y la interacción social (Fiszbein et al., 2016).

### **Juego infantil**

Son actividades espontáneas, divertidas y creativas que aviva el mejoramiento cognitivo, físico, social y emocional en los niños". Mediante el juego, los infantes examinan, aprenden y desarrollan habilidades esenciales para su crecimiento integral, (Meneses & Monge, 2010).

### **Ludismo**

Es la práctica de actividades lúdicas que fomentan el perfeccionamiento social, de los niños y su evolución emocional y cognitivo. Implica jugar de manera libre y creativa, siguiendo o no ciertas reglas, para aprender y divertirse(Lozano, 2023).

## Capítulo III

### Metodología

#### 3.1 Hipótesis

##### 3.1.1 General

H<sub>0G</sub>: Las actividades lúdicas no tienen ningún impacto en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023.

H<sub>aG</sub>: Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo y significativo en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023

##### 3.1.2 Específicas

H<sub>1</sub>: Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo y significativo en la dimensión originalidad en la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023

H<sub>2</sub>: Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo y significativo en la dimensión flexibilidad en la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023

H<sub>3</sub>: Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo y significativo en la dimensión fluidez en la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023.

#### 3.2 Variables

V I: Actividades lúdicas

Se trabajó mediante una propuesta de intervención pedagógica que se desarrolló en 10 sesiones de aprendizaje

V D: Desarrollo de la creatividad:

Se ha considerado, según Gutiérrez y Quispe (2022) 03 dimensiones básicas para el nivel inicial:

- Originalidad
- Flexibilidad
- Fluidez

### 3.3 Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Estructura	Descripción
Actividades lúdicas	(Araujo, 2021) Son las que tienen como intención principal el disfrute y la diversión infantil, también permiten aprender desarrollar sus habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales. Estas actividades pueden ejecutarse en espacios	Son las actividades que se realizan con fines educativos, recreativos o terapéuticos, utilizando el juego como medio para estimular el desarrollo integral de las personas, tienen por características ser voluntarias, placenteras, creativas,	Finalidad	Mejorar los estadios de la creatividad infantil en niños del nivel inicial en una I.E.I de Tarapoto.
			Campo de acción	Está vinculado al desarrollo de propuesta de las actividades lúdicas.
			Funciones	Brindar información sobre las actividades lúdicas en el nivel inicial Uso de acciones lúdicas en pro del desarrollo de la creatividad infantil.
			Fases	Planificación: considera los procesos pedagógicos y materiales que se usarán en las sesiones. Implementación: Se prevé en forma planificada los materiales para la planificación de las sesiones de aprendizaje. Ejecución: consiste en la ejecución de la propuesta mediante 10 sesiones de actividades lúdicas. Evaluación: consiste en medir los logros y dificultades de la ejecución de la propuesta en la optimización significativa del progreso de la creatividad en los infantes de cuatro años de inicial.
			Fundamentación teórica esencial	Piaget. Sostiene que el ludismo es fundamental del desarrollo infantil y contribuye significativamente a la obtención de conocimientos y destrezas.



	<p>abiertos como cerrados, se usan materiales como pelotas, pinturas, cartones, etc., entre las acciones son: jugar a las sillas musicales, poner la cola al burro, pasar la bolsa, pintar con cepillo de dientes, hacer figuras geométricas con plastilina, etc.</p>	<p>motivadoras y socializadoras</p>		<p>Gross. manifiesta la importancia de la acción lúdica infantil para el incremento de la psicomotricidad gruesa, que es la práctica para sistematizar los movimientos del cuerpo y coordinar los músculos grandes</p> <p>Teoría de juego de Vigotsky. Es un acto inherente en el desarrollo mental del niño porque permite apostar en la implementación de sus capacidades cognitivas, emocionales y sociales de manera agradable y creativa.</p>
			<p>Medios y materiales</p>	<p><b>Medios:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Juguetes</li> <li>Juegos de mesa</li> <li>Libros y cuentos</li> <li>Artes y manualidades</li> <li>Juegos de construcción</li> <li>Tecnología educativa</li> <li>Música y baile</li> <li>Deportes y juegos al aire libre</li> <li>Juegos de simulación</li> <li>Rompecabezas y acertijos</li> </ul> <p><b>Materiales</b></p> <p>Juguetes variados.</p>

				<p>Bloques de construcción.</p> <p>Material de arte (crayones, lápices, pinturas, papel).</p> <p>Juegos de mesa.</p> <p>Libros y cuentos.</p> <p>Rompecabezas.</p> <p>Pelotas y juguetes deportivos.</p> <p>Material educativo (pizarras, letras magnéticas, números).</p>
--	--	--	--	--

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Creatividad	Zambrano (2019) y de otros autores, La creatividad es la habilidad de generar ideas, conceptos o soluciones innovadoras y únicas para abordar problemas o situaciones, combinando de manera única elementos preexistentes o creando algo completamente nuevo, esto conlleva el desarrollo de la imaginación, la flexibilidad mental y la originalidad, y puede manifestarse en diversas áreas, como el arte, la ciencia, la tecnología o la	Son destrezas particulares de las personas para Producir ideas, conceptos o soluciones innovadoras y originales para enfrentar problemas o situaciones, combinando de manera única elementos preexistentes o creando algo completamente nuevo. Involucra la imaginación, la flexibilidad mental y la originalidad, Y puede expresarse en diversas disciplinas, como el arte, la ciencia, la tecnología o la solución de problemas diarios.	Originalidad	Expresa ideas y emociones con creatividad Usa materiales de manera singular Presenta alternativas propias a situaciones problemáticas	De las alternativas en la guía de observación 0: No o nunca 1: Casi nunca 2: Casi siempre 3: Siempre Escala del instrumento 0 – 20: Deficiente 21 – 40: Regular 41 – 60: Bueno
			Flexibilidad	Cambia de actividad o tarea en forma fácil Ejecuta acciones de diversas maneras Genera variedad de respuestas	
			Fluidez	Participa en la generación de ideas Genera ideas innovadoras, variadas y originales Modifica o amplía sus ideas	

	resolución de problemas cotidianos, también se considera como un proceso mental que puede ser cultivado y desarrollado, y desempeña un papel importante en la innovación y el progreso humano				
--	---	--	--	--	--

### **3.4. Metodología**

El recorrido metodológico en esta investigación se procedió así:

Se determinó las variables: Variable independiente: Las actividades lúdicas diseñadas para mejorar la creatividad infantil, dependiente: el desarrollo de la creatividad de los niños previa y posterior a la intervención.

Se determinó la muestra de estudio

Se determinó el diseño, empleándose el pre experimental

Se aplicó la prueba de diagnóstico o pre test antes de aplicarse la propuesta pedagógica

Se aplicó las actividades lúdicas diseñadas para mejorar la creatividad.

Se aplicó el post test después de la aplicación de la propuesta.

Se hizo el análisis de datos:

Se comparan las puntuaciones de creatividad antes y después de la intervención en ambos grupos para determinar si las actividades lúdicas tuvieron un impacto significativo en la mejora de la creatividad.

Se evalúan los resultados para determinar si las actividades lúdicas generaron una influencia considerable en la creatividad infantil. Se considera la relevancia y las implicaciones de los hallazgos.

Informe de resultados:

Los resultados se condensaron en el reporte de investigación que incluye detalles sobre el diseño del estudio, la metodología utilizada, los hallazgos y las conclusiones

### **3.5. Tipos de estudio**

Acorde con (Castillero, 2017), en lo referente al objetivo es básica, es descriptiva por la profundidad del estudio, cuantitativa por los datos del procesamiento, es experimental por cuanto, a la operacionalización con las variables, es hipotético deductiva por el tipo de inferencia y en cuanto a la temporalidad es longitudinal por usar sesiones de aprendizaje en un lapso.

### **3.6. Diseño**

Para Universidad de Sevilla (2017), un diseño es el plan y la estructura que usada para llevar a cabo un estudio o una investigación.

En esta investigación se usó el diseño cuasi experimental cuyo diseño es:

GE: O1.....X..... O2

GC: O3 .....O4

Donde:

O1 y O3: Resultados del pre test de los GE y GC

O2 y O4: Resultados del post test de los GE y GC

X: Propuesta de actividades lúdicas

### 3.7. Población, muestra y muestreo

#### 3.7.1. Población:

Díaz (2018), dice que es un conjunto completo de individuos u objetos de los cuales se buscan ideas durante una investigación, Incluye diversas entidades como individuos, seres vivos, historiales médicos, muestras de laboratorio o incidentes de tránsito. Es conjunto definido, limitado y accesible de casos que guían el proceso de selección, puede representar una nación o un grupo específico de entes, Este conjunto donde el punto de inicio para la adquisición muestral.

Tabla 1

*Presentación por aulas de los estudiantes*

<b>Secciones</b>	<b>Total</b>
Aula 1	30
Aula 2	29
Aula 3	31
<b>Total</b>	<b>90</b>

*Nota:* Nóminas oficiales de la I.E.I N°168- Tarapoto

#### 3.7.2. Muestra

Díaz (2018), es un fragmento de la sociedad, por lo que poseen las mismas características, tiene como característica ser representativa.

Tabla 2

*Distribución muestral según grupo de estudio*

<b>Secciones</b>	<b>Total</b>
G. Control	30
G. Experimental	29
<b>Total</b>	<b>59</b>

*Nota:* nóminas oficiales de la I.E.I N°168.Tarapoto

### 3.7.3. Muestreo:

Otzen y Manterola (2017), Es la técnica que permite obtener un fragmento poblacional representativo, hay dos tipos de muestreo: Probabilístico y no probabilístico; en esta investigación se ha usado el no probabilístico.

### 3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

#### Técnica.

Valdéz (2018), entendiéndose como técnica al procedimiento particular utilizado para recopilar, analizar y presentar datos con la finalidad de dar respuesta a una pregunta de investigación o alcanzar un objetivo específico.

En la variable independiente se usó la propuesta de actividades lúdicas.

En la VD se usó la observación

#### Instrumentos:

En el desarrollo de la creatividad se utilizó la guía de observación que lo integraron. 20 ítems dividido en 3 dimensiones:

La originalidad con 6 ítems

Flexibilidad, 7 ítems

Fluidez, 7 ítems

Las alternativas de los ítems fueron

Nunca: 0 puntos; Casi nunca: 1 punto; Casi siempre: 2 puntos; Siempre: 3 puntos

El instrumento fue validado por el criterio de juicio de experto, los resultados fueron:

Tabla 3

*Validación del instrumento por 3 expertos*

Experto	Grado o título	Criterio sobre la aplicabilidad
Nery Viena Flores	Doctora	Aplicable
Angélica María Torres Camacho	Licenciada	Aplicable
Silvia Pinedo Rojas	Profesora	Aplicable

Confiabilidad del instrumento por Cronbach:  $\alpha = 0.83$

### **3.9. Métodos de análisis de datos**

En esta sección se tomaron en cuenta 2 fases:

- Descriptiva

Se elaboró tablas, figuras estadísticas y las correspondientes descripciones, dentro de cada tabla se consideró las frecuencias absolutas y de porcentajes, promedio aritmético, desviación estandarizada y coeficiente de variación; se trabajó esta sección con Excel 2019

- Inferencial

Se inició con la prueba de normalidad, se contrastaron las hipótesis general y derivadas, se usó el aplicativo SPSS V 26.



## Capítulo IV

### Resultados Obtenidos

#### 4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados

Tabla 4

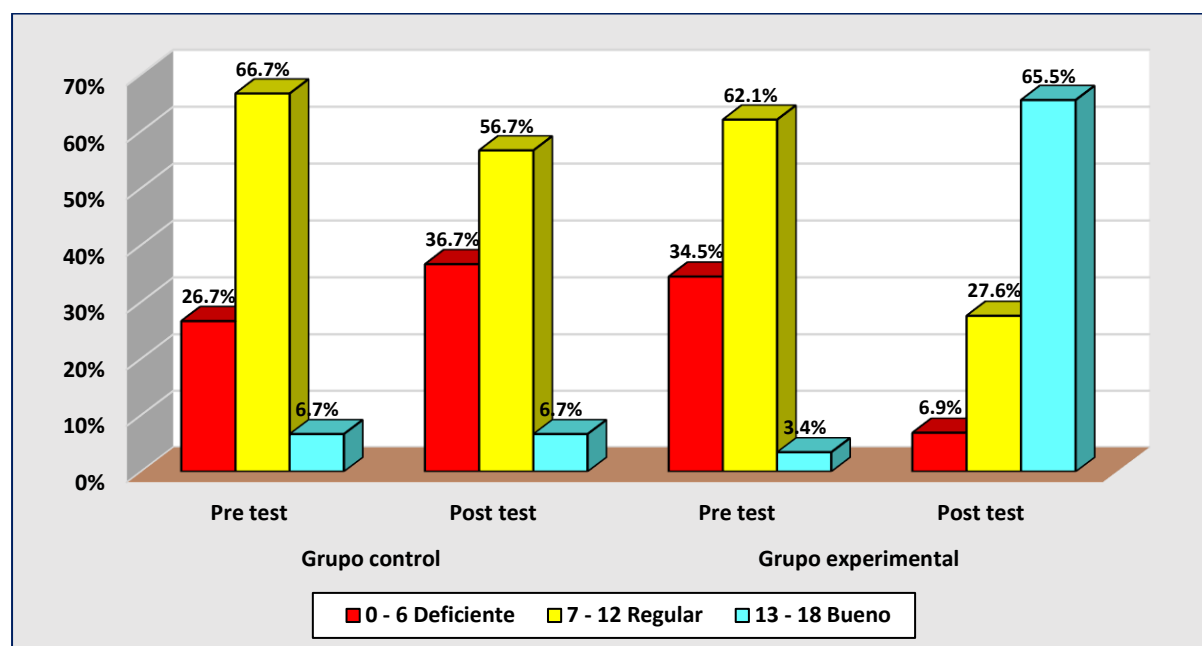
Niveles de la originalidad del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023.

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 6	Deficiente	8	26.7	11	36.7	10	34.5	2	6.9
7 - 12	Regular	20	66.7	17	56.7	18	62.1	8	27.6
13 - 18	Bueno	2	6.7	2	6.7	1	3.4	19	65.5
Media		8.7		8.5		8.5		13.8	

Nota: Base de la variable desarrollo de la creatividad

Figura 1

Gráfica porcentual de la originalidad



#### Descripción

En el G. Control

Antes de aplicarse la propuesta, el 26.7% categoría deficiente, el 56.7% obtuvo el rango regular y el 6.7% estuvo el rango bueno. El promedio fue de 8.7 puntos que está enmarcado en el rango regular.

En el post test el 36.7% estuvo en deficiente, el 56.7% estuvo el regular y el 6.7% alcanzó el rango bueno, el promedio fue de 8.5 puntos que corresponde a regular.

En el G. experimental

El pre test registra el 34.5% en la categoría deficiente, el 62.1% estuvo el regular el y el 3.4% logró el buen nivel. La media fue de 8.5 puntos que pertenece al rango regular.

En este grupo después de aplicarse la propuesta se obtuvo un 6.9% en la categoría deficiente, el 27.6% obtuvo la categoría regular y el 65.5% ha registrado un buen nivel. El promedio fue de 13.8 puntos que corresponde a la categoría de buen nivel.

Se observa que existe diferencia significativa en el post test del GE frente a las demás pruebas del mismo grupo y del GC.

*Tabla 5*

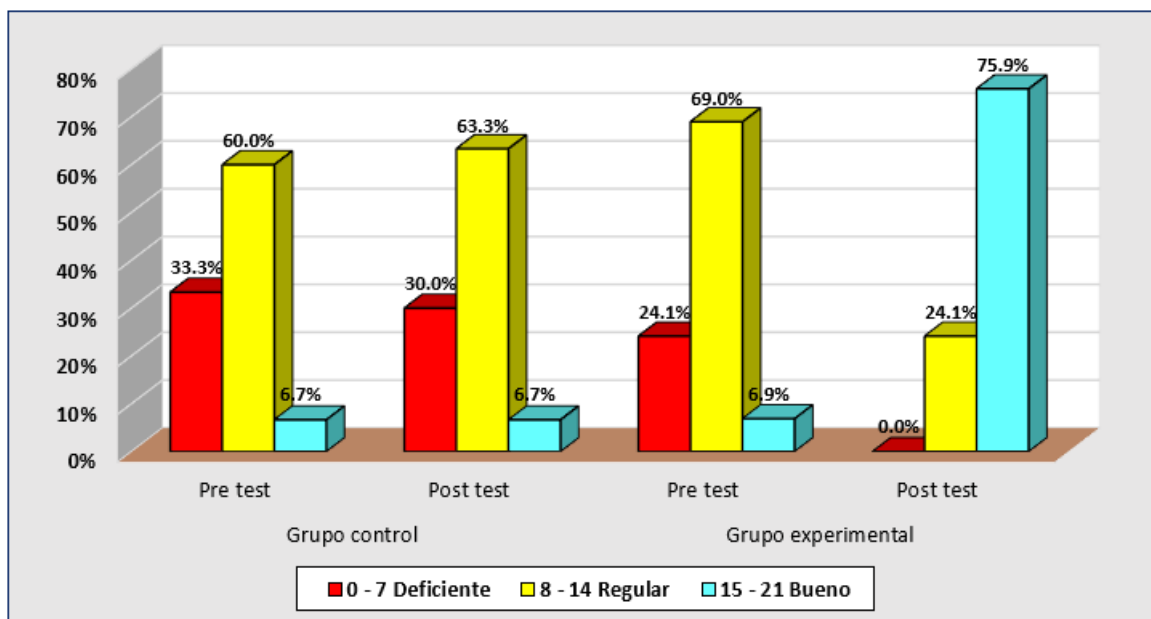
*Niveles de la flexibilidad del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023*

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 7	Deficiente	10	33.3	9	30.0	7	24.1	0	0.0
8 - 14	Regular	18	60.0	19	63.3	20	69.0	7	24.1
15 - 21	Bueno	2	6.7	2	6.7	2	6.9	22	75.9
Media		10.7		11.0		10.9		17.2	

*Nota: Base de la variable desarrollo de la creatividad*

Figura 2

Gráfica porcentual de la flexibilidad



### Descripción

En el G. Control

En esta prueba el 33.3% estuvo en deficiencias, el 60.0% estuvo en la categoría regular y el 6.7% estuvo en rango bueno. El promedio fue 10.5 puntos correspondiéndoles categoría regular.

En post test presenta a un 30.0% con deficiencias, el 63.3% estuvo en el regular y el 6.7% ocupó un buen nivel. El promedio fue de 11.0 puntos que corresponde a la categoría regular.

En el G. experimental

Antes de la aplicación de la propuesta el 24.1% estuvo en el rango deficiente, el 69.0% estuvo en el rango regular y el 6.9% ocupó un buen nivel. En la prueba registró el valor de 10.9 puntos que corresponde a la categoría regular.

Tabla 6

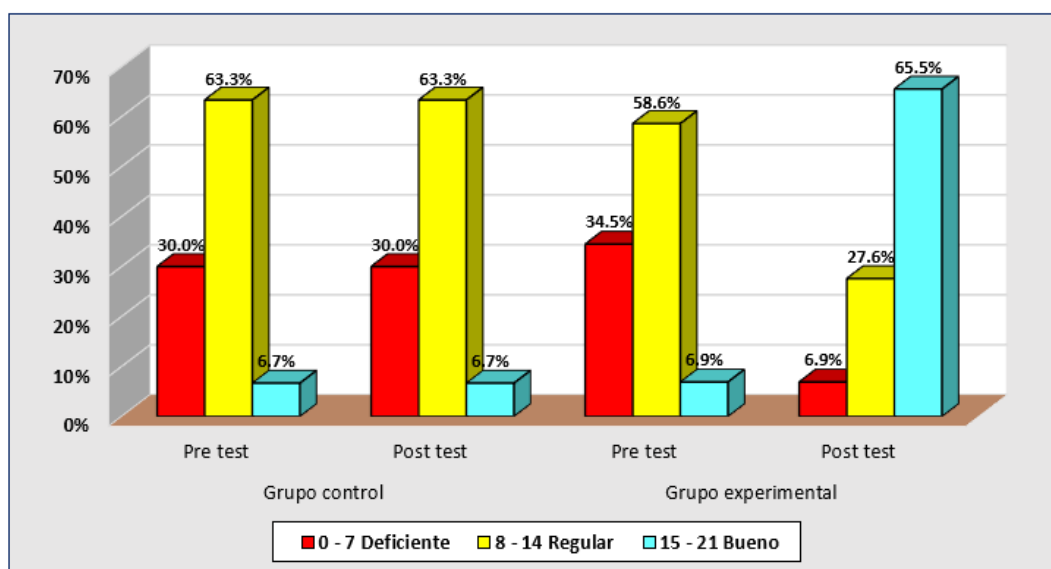
Niveles de la fluidez del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 7	Deficiente	9	30.0	9	30.0	10	34.5	2	6.9
8 - 14	Regular	19	63.3	19	63.3	17	58.6	8	27.6
15 - 21	Bueno	2	6.7	2	6.7	2	6.9	19	65.5
Media		9.5		9.1		9.0		16.0	

Nota: Base de la variable desarrollo de la creatividad

Figura 3

Gráfica porcentual de la flexibilidad



### Descripción

En el G. Control

En el pre test, el 30.0% estuvo con deficiencias, el 63.3% estuvo en el regular y el 6.7% estuvo en buenas condiciones. 9.5 puntos, promedio que corresponde al rango regular.

El post test indica al 30.0% en la categoría deficiente, el 63.3% la categoría regular y el 6.7% de los niveles bueno. El promedio fue de 9.1 puntos que corresponde la categoría regular.

En el G. experimental

El pre test presenta al 34.5% en la categoría con deficiencias, el 58.6% estuvo en el rango regular y el 6.9% ocupó el nivel bueno. El promedio fue de 9.0 puntos correspondiente al rango regular.

En la prueba posterior a la aplicación de la propuesta, el 6.9% estuvo en el rango con deficiencias, el 27.6% ocupó la jerarquía regular y el 65.5% estuvo en un buen nivel. El promedio fue de 16.0 puntos que corresponde a un buen nivel.

Tabla 7

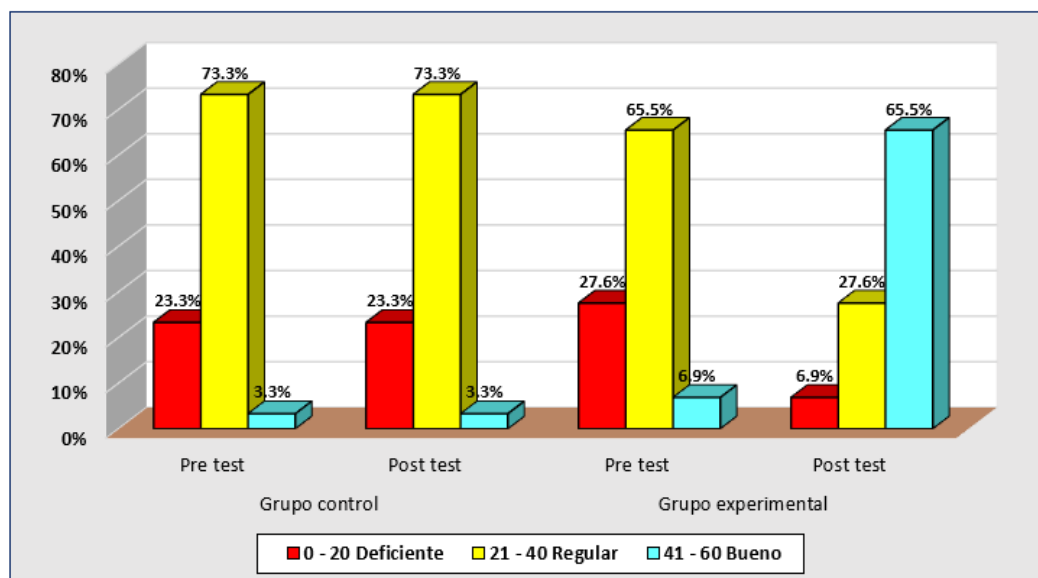
Niveles del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 20	Deficiente	7	23.3	7	23.3	8	27.6	2	6.9
21 - 40	Regular	22	73.3	22	73.3	19	65.5	8	27.6
41 - 60	Bueno	1	3.3	1	3.3	2	6.9	19	65.5
Media		28.9		28.6		28.4		47.0	

Nota: Base de la variable desarrollo de la creatividad

Figura 4

Gráfica porcentual del desarrollo de la creatividad



Descripción

En el G. Control

El pre test indica que el 23.3% se encontró con deficiencias, el 73.3% presentó el rango regular y el 3.3% se marcó en un buen nivel. El promedio fue de 28.9 puntos correspondiente al rango regular.

En el post test el 23.3% estuvo en el rango con deficiencias, el 73.3% estuvo en la categoría regular y el 6.9% alcanzó un nivel bueno. El promedio fue de 28.6 puntos que corresponde al rango regular.

En el G. experimental

El pre test presenta el 27.6% en el rango deficiente, el 65.5% estuvo en el rango regular y el 6.9% estuvo en el segundo nivel. El promedio fue de 28.4 puntos correspondientes al rango regular.

El post test presenta a 6.9% en la jerarquía deficiente, el 27.6% en el rango regular y el 65.5% estuvo en el nivel bueno. El promedio fue 47.0 puntos que corresponde al nivel bueno.

*Tabla 8*

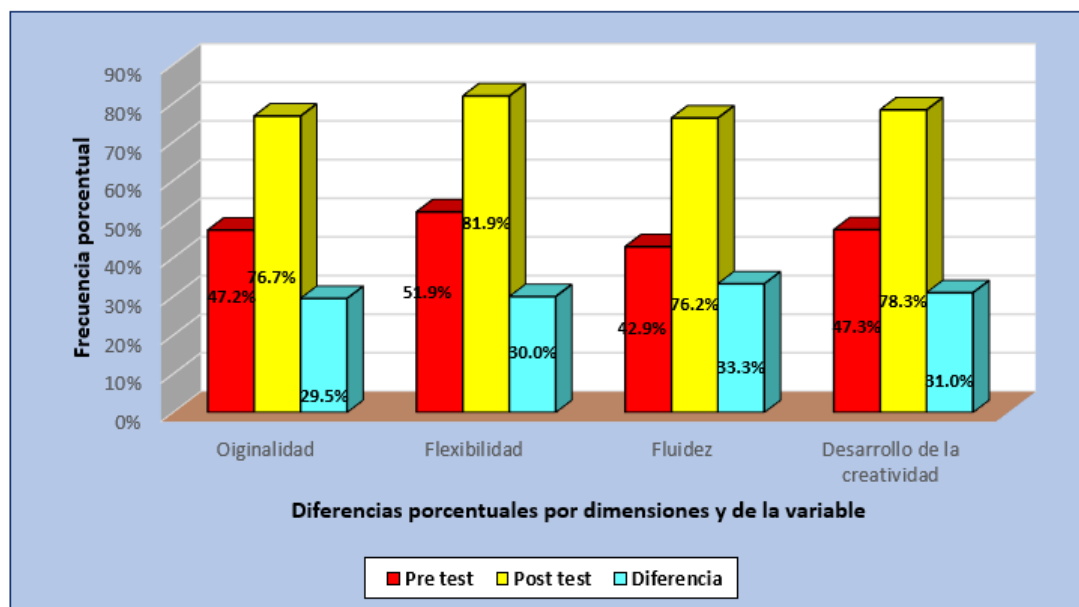
*Eficacia porcentual de las actividades lúdicas en niños de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023*

<b>Dimensiones/ Variable</b>	<b>Pre test</b>		<b>Post test</b>		<b>Diferencia</b>	
	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %
Originalidad	8.5	47.2	13.8	76.7	5.3	29.5
Flexibilidad	10.9	51.9	17.2	81.9	6.3	30.0
Fluidez	9.0	42.9	16.0	76.2	7.0	33.3
Desarrollo de la creatividad	28.4	47.3	47.0	78.3	18.6	31.0

*Nota:* Base de datos del desarrollo de la creatividad

Figura 5

Grafica de la diferencia porcentual de las dimensiones y el desarrollo de la creatividad



### Descripción

Los resultados anteriores indican que:

En la originalidad, entre el post y pre test del GE como una diferencia de 25.3 puntos equivalente al 29.5% de eficacia porcentual que ayuda al post test.

En la flexibilidad de la diferencia de medias fue de 6.3 puntos que equivale al 30.0% y favorece también al post test.

En la fluidez, la diferencia de medias fue 7.0 puntos que equivale el 33.3% de eficacia porcentual de las actividades lúdicas sobre el desarrollo de la creatividad que también favorece al post test.

En la variable desarrollo de la creatividad, el pre test registró 28.4 puntos y post test logró a 47.0 puntos viviendo una diferencia de 18.6 puntos que equivale al 31.0% de eficacia porcentual que también ayuda al post test.

Tabla 9

## Prueba de normalidad

Dimensiones y variable	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test de la Originalidad	,243	59	,000	,875	59	,000
Post test de la Originalidad	,141	59	,005	,907	59	,000
Pre test de la Flexibilidad	,242	59	,000	,841	59	,000
Post test de la Flexibilidad	,141	59	,005	,924	59	,001
Pre test de la Fluidez	,111	59	,070	,960	59	,051
Post test de la Fluidez	,204	59	,000	,909	59	,000
Pre test del Desarrollo de la Creatividad	,192	59	,000	,909	59	,000
Post test del Desarrollo de la Creatividad	,183	59	,000	,908	59	,000

## Descripción

La muestra está conformada por 30 elementos del GC y 29 de GE, la muestra total es 59, por lo que se asume el criterio de los teóricos Kolmogorov – Smirnov usado cuando la muestra sobrepasa 50. Los niveles de se registran en estos teóricos en mayoría son inferiores a 0.05, razón por la que en la contrastación se usó la prueba U de Mann Whitney.

La decisión para aceptación o rechazo de hipótesis formuladas, si  $p < 0.05$ , no hay significancia, por el contrario, si  $p > 0.05$ , existe significancia estadística.

## 4.2 Contrastación de las Hipótesis.

## 1. De la dimensión originalidad



a. Hipótesis.

$H_{0E1}$ : El programa de actividades lúdicas no muestra eficacia porcentual en la dimensión originalidad del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023.

$$H_{0E1}: \eta_1 - \eta_2 = 0$$

$H_{aE1}$ : El programa de actividades lúdicas muestra eficacia porcentual y significativa en la dimensión originalidad del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023.

$$H_{aE1}: \eta_1 - \eta_2 > 0$$

b. Estadístico de contraste. U de Man Whitney

c. Nivel de significancia:  $\alpha = 0.05$

d. Resultados.

Contrastación	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Originalidad	Pre test GE	409.000	-0.402	0.688	No existe
	Pre test GC				
	Post test GE	135.500	-4.581	< 0.001	Sí, existe
	Post test GC				

e. Decisión.

Al contrastar los pre test de los GC y GE arroja  $p = 0.688$  lo que involucra que no existe significancia estadística y al contrastar los posts test de los GC y GE arroja  $p < 0.001$ , por tanto,  $p < 0.05$ , lo que sugiere que hay relevancia estadística por lo que se acepta  $H_{a1}$ .

## 2. De la dimensión Flexibilidad

### a. Hipótesis.

$H_{0E2}$ : El programa de actividades lúdicas no muestra eficacia porcentual en la dimensión flexibilidad del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023.

$$H_{0E2}: \eta_1 - \eta_2 = 0$$

$H_{aE1}$ : El programa de actividades lúdicas muestra eficacia porcentual y significativa en la dimensión flexibilidad del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023.

$$H_{aE1}: \eta_1 - \eta_2 > 0$$

### b. Estadístico de contraste. U de Man Whitney

### c. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

### d. Resultados.

Contrastación	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Flexibilidad	Pre test GE	425.00	-0.153	0.878	No existe
	Pre test GC				
	Post test GE	123.500	-4.756	< 0.001	Sí, existe
	Post test GC				

### e. Decisión.

Al contrastar los pre test de los GC y GE arroja  $p = 0.878$  lo que implica que no existe significancia estadística y al contrastar los posts test de los GC y GE arroja  $p < 0.01$ , por tanto,  $p < 0.05$ , lo que sugiere que hay relevancia estadística por lo que se acepta  $H_{a2}$ .

### 3. De la dimensión *Fluidez*

#### a. Hipótesis.

$H_{0E2}$ : El programa de actividades lúdicas no muestra eficacia porcentual en la dimensión fluidez del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023.

$$H_{0E2}: \eta_1 - \eta_2 = 0$$

$H_{aE1}$ : El programa de actividades lúdicas muestra eficacia porcentual y significativa en la dimensión fluidez del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023.

$$H_{aE1}: \eta_1 - \eta_2 > 0$$

#### b. Estadístico de contraste. U de Man Whitney

#### c. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

#### d. Resultados.

Contrastación	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Fluidez	Pre test GE	390.500	-0.679	0.497	No existe
	Pre test GC				
	Post test GE	129.000	-4.670	< 0.001	Sí, existe
	Post test GC				

#### e. Decisión.

Al contrastar los pre test de los GC y GE arroja  $p = 0.497$  lo que implica que no existe significancia estadística y al contrastar los posts test de los GC y GE arroja  $p < 0.001$ , por tanto,  $p < 0.05$ , lo que sugiere que hay relevancia estadística a por lo que se acepta  $H_{a3}$ .

### 3. Del desarrollo de la creatividad

#### a. Hipótesis.

$H_{0G}$ : El programa de actividades lúdicas no muestra eficacia porcentual en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023.

$$H_{0G}: \eta_1 - \eta_2 = 0$$

$H_{aE3}$ : El programa de actividades lúdicas muestra eficacia porcentual y significativa en la creatividad de los niños de cuatro años de la I.E.I N°168 -Tarapoto, 2023.

$$H_{aG}: \eta_1 - \eta_2 > 0$$

#### b. Estadístico de contraste. U de Man Whitney

c. Nivel de significancia:  $\alpha = 0.05$

d. Resultados.

Contrastación	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Desarrollo de la creatividad	Pre test GE	398.000	-0.562	0.574	No existe
	Pre test GC				
	Post test GE	131.000	-4.618	< 0.001	Sí, existe
	Post test GC				

e. Decisión.

Al contrastar los pre test de los GC y GE arroja  $p = 0.574$  lo que implica que no existe significancia estadística y al contrastar los posts test de los GC y GE arroja  $p < 0.001$ , por tanto,  $p < 0.05$ , lo que sugiere que hay relevancia estadística por lo que se acepta  $H_a3$ .

## 4.2. Discusión de resultados

Las actividades lúdicas tienen un desempeño importante para desarrollar los aspectos creativos en infantes de cuatro años, dichas actividades brindan un entorno divertido y apremiante que fomenta la imaginación, la exploración y la expresión personal, entre estas razones, se tiene:

Son un factor estimulante de la imaginación, porque dichas actividades brindan un entorno protegido para que los infantes puedan descubrir su imaginación y crear su propio mundo, sea mediante juegos de roles, construcción de bloques, dibujo o pintura, los niños pueden inventar historias, personajes y escenarios, lo que fomenta su capacidad para pensar de manera creativa.

Contribuyen al fomento de las habilidades resolutivas, porque estas actividades presentan desafíos y problemas que los niños deben resolver usando criterios de originalidad, puesto que al enfrentar situaciones imaginarias o construir estructuras, los infantes usan su ingenio y creatividad para resolver algunas dificultades que se le presenten, ello impulsa la potencialización de destrezas para resolver problemas de manera innovadora y flexible.

Contribuyen a potencializar la expresión emocional y pensamientos ya que ese tipo de actividades ayudan a los infantes al progreso de la expresión emocional y las formas de pensar.

Ayudan a la estimulación sensorial porque dichas actividades lúdicas requieren del uso de diferentes materiales y texturas, lo que estimula los sentidos de los niños, ello contribuye a su desarrollo cognitivo y creativo, ya que experimentar con diferentes materiales les permite descubrir nuevas posibilidades y usar su imaginación para transformar objetos simples en algo más complejo y significativo.

Ayudan en el fomento de la autonomía y confianza, porque ayudan a los infantes la ocasión de asumir la responsabilidad de tomar decisiones y ejercer autoridad sobre su propio proceso de juego; a medida que desarrollan ideas y las llevan a cabo, ganan confianza en sus habilidades creativas y desarrollan un sentido de autonomía.

Lo planteado anteriormente, fueron el motivo fundamental para realizar la presente investigación. Para obtener una información estadística se ha hecho una guía de observación que estuvo dispuesta por unos 20 ítems distribuida en 3 dimensiones: originalidad con 6 ítems, la flexibilidad con 7 ítems y la fluidez con 7 ítems. El instrumento fue sometido de validez y la confiabilidad por el alfa de Cronbach.

En los resultados, en la originalidad, el pre y post test del GC y el pre test del GE alcanzaron la categoría regular al registrar promedio de 8.7 puntos, 8.5 puntos y 8.5 puntos respectivamente, en cambio el post test del GE alcanzó un promedio de 13.8 puntos que lo

ubica en la categoría alta; se observa que existe una diferencia de medias entre el pre y post test del GE de 5.3 puntos que equivale a 29.5% de diferencia porcentual a favor del post test, esto se corrobora con la contrastación de hipótesis ya que entre el post test del GE y pre test del GE se ha obtenido  $p < 0.001$  lo que demuestra que existe significancia estadística, lo cual no sucede al contrastar el pre test del GE con el pre test del GC en la que se obtuvo  $p = 0.688$ . Por esta razón se desestima la  $H_0$  y se acepta  $H_a$ .

Los hallazgos obtenidos son coherentes con el estudio realizado por Beltrán (2023), de la Universidad Politécnica del Ecuador en su tesis de maestrante de actividades lúdicas, se trazó por propósito el análisis de incidencia estratégico, los resultados indican que los docentes logran en un 64% una mejor actividad en el perfeccionamiento del lenguaje oral; también se indica que el 68% logran facilitar los aprendizajes por lo que se transforma en una herramienta adecuada para la mejora de los aprendizajes y se concuerda con Moreno (2022), el artículo de la narración infantil para el perfeccionamiento de la creatividad en Pre escolares y que en sus resultados el 52% de los infantes han mostrado bastante interés en la lectura, el 60% de los padres han considerado que es importante en el desarrollo de la misma, el 48% comparte de la lectura con sus hijos sólo una vez a la semana y el 51% de los infantes han potenciado el pensamiento creativo haciendo uso de la narración de cuentos infantiles y coincide de acuerdo con lo estipulado en el contexto teórico que indica que las acciones lúdicas optimizan de forma sustancial el pensamiento creativo infantil

En la flexibilidad en las pruebas del pre y post test del GC, así como el pre test del GE alcanzaron el nivel regular al registrar promedio de 10.7 puntos, 11.0 puntos y el post test del GE alcanzó a 17.2 puntos, existiendo una diferencia de 6.3 puntos que equivale a 30.0% de diferencia porcentual que favorece al post test del GE, en la contrastación de la hipótesis no hay significancia estadística al contrastar las pruebas de los pre test de ambos grupos por qué se registró  $p = 0.878$  en cambio al contrastar los post test de ambos grupos existe diferencia significativa porque se registró  $p < 0.001$ , por esta razón se acepta la hipótesis alternante. Esto concuerda con la investigación de Periche (2022), de la Universidad Cesar Vallejo en: Desarrollo de la creatividad en infantes de inicial en Puente Piedra, quien determinó el desarrollo de los aspectos creativos en una entidad educativa de Lima, indicó que, en la creatividad, el 30.0% ocupó la categoría baja, el 36.7% estuvo en el rango medio y el 33.3% registró un alto nivel. En cuanto a la dimensión flexibilidad, el 63.3% obtuvo el rango bajo, el 13.3% estuvo en la categoría media y el 23.3% obtuvo el rango alto; en cuanto a la fluidez el 36.7% obtuvo el rango bajo, el 30.0% estuvo en la categoría media y el 33.3% obtuvo el rango alto. Asimismo se concuerda con Cáceres y Limachi (2020), de la Universidad de San Agustín

de Arequipa, tuvo por intención principal establecer el grado de asociativa entre el juego libre en sectores y el desarrollo creativo en infantes de 5 años; en los resultados se ha obtenido que en la fluidez en inicio estuvo el 30%, en proceso y el 40% en logro previsto y el 30%; en la flexibilidad el 25% estuvo en inicio, el 45% en proceso y el 30% en el nivel previsto; en cuanto a la originalidad el 10% estuvo en inicio el 70% en proceso y el 20% en logro previsto; a nivel de la creatividad ningún estudiante obtuvo el nivel de inicio, el 85% estuvo en proceso y el 15% estuvo en logro previsto. Y si mismo de acuerdo con lo planteado en el marco teórico, el cual señala la trascendencia de los aspectos lúdicos en el progreso de la creación de los niños.

En la fluidez en post test del GE alcanzó un promedio de 16.0 que corresponde al rango alto, en las demás pruebas que corresponden al pre y post test del GC y pre test del GE, se registraron niveles regulares al mostrar promedios de 9.5 puntos, 9.1 puntos y 9.1 puntos respectivamente la diferencia de medias entre el post test y pre test del GE alcanzó a 7.0 puntos que equivale al 33.3% de eficacia porcentual a favor del post test. En la contrastación entre los pre test de ambos grupos no hay significancia estadística porque se registró  $p = 0.497$ , en cambio al contrastarse los posts test de ambos grupos lo que demuestra que existe significancia estadística por cuanto se registró  $p < 0.001$ ; por esta razón se acepta  $H_a$ . Estos resultados concuerdan con la investigación de Reátegui (2019), quien trata de los juegos lúdicos en el desarrollo de las destrezas comunicacionales; en el trabajo se señala que los alumnos antes de la aplicación de una propuesta de intervención hay un ascenso significativo en todas las dimensiones de estas habilidades comunicacionales, ello implica que ha habido un impacto positivo de la variable independiente sobre la dependiente. También se concuerda con Isuiza (2023) quien, en un trabajo sociativo entre las actividades lúdicas y la autonomía, se observa que existe una asociatividad entre las variables ha alcanzado  $\rho = 0.778$  con  $p = 0.000$ .

En el desarrollo de la creatividad, el post test del GE ha asentado un promedio de 47.0 puntos que corresponde a la categoría buena, en cambio en las demás pruebas los alumnos han registrado el nivel regular al obtener promedios de 28.9 puntos, 28.6 puntos y 28.4 puntos respectivamente, la diferencia de medias entre ambas pruebas del GE alcanzó a 18.6 puntos que porcentualmente equivale 31.0% de eficacia porcentual al aplicarse las estrategias lúdicas. Al verificar la hipótesis, se evidencia que no hay una disparidad considerable en la comparación de los pretest de ambos grupos, en cambio al contrastar el post test del GC y post test del GE, se observa que sí existe significancia por cuanto se obtuvo  $p < 0.001$  aceptándose la  $H_a$ . Estos resultados guardan concordancia con Ruiz (2022), en el artículo sobre aplicación metodológica para el desarrollo creativo infantil, tuvo por propósito fundamental determinar si al aplicarse la metodología propuesta mejora la creatividad en los infantes; en los resultados a nivel de la

variable, antes de la aplicación de la propuesta el 59.3% estuvo en inicio, el 40.7% en la fase de procesual y ninguno en la categoría lograda; después de aplicarse la propuesta no se registró a ningún estudiante en inicio, el 14.8% estuvo en proceso y el 85.2% registró la categoría lograda. En la fluidez la frecuencia porcentual con mayoría absoluta estuvo en inicio, el 77.8%, en tanto que en el post test la mayoría absoluta con el 59.3% estuvo en la fase lograda; en la flexibilidad, también en el pre test estuvo el 63% estuvo en inicio, y el post tres el registró el 66.7% en el logro.



## Capítulo V

### Conclusiones y Recomendaciones

#### 5.1. Conclusiones

- Primera: Las estrategias lúdicas han influido de forma relevante en el desarrollo de la creatividad en niños de cuatro años de la I.E.I N°168- Tarapoto, por cuanto se obtuvo una diferencia porcentual entre el post test del GE y el pre test del mismo grupo una diferencia de 5.3 puntos que equivale al 31%. Esto se ratifica en la contrastación de la hipótesis al contrastarse los posts test de ambos grupos que alcanzó  $Z = -4.618$  con  $p < 0.001$  por lo que se acepta la  $H_{aG}$ .
- Segunda: Las actividades lúdicas han influido de manera significativa en la originalidad en infantes de cuatro años de la I.E.I N°168- Tarapoto, por cuanto se obtuvo una diferencia porcentual entre el post test del GE y el pre test del mismo grupo una diferencia de 5.3 puntos que equivale al 29.5%. Esto se ratifica en la contrastación de la hipótesis al contrastarse los posts test de ambos grupos que alcanzó  $Z = -4.581$  con  $p < 0.001$  por lo que se acepta la  $H_a$ .
- Tercera: La propuesta de las actividades lúdicas han influido de manera significativa en la flexibilidad en niños de cuatro años de la I.E.I N°168- Tarapoto, por cuanto se obtuvo una diferencia porcentual entre el post test del GE y el pre test del mismo grupo una diferencia de 6.3 puntos que equivale al 30.0%. Esto se ratifica en la contrastación de la hipótesis al contrastarse los posts test de ambos grupos que alcanzó  $Z = -4.756$  con  $p < 0.001$  por lo que se acepta la  $H_a$ .
- Cuarta: La propuesta de las actividades lúdicas han influido de manera significativa en la fluidez en niños de cuatro años de la I.E.I N°168- Tarapoto, por cuanto se obtuvo una diferencia porcentual entre el post test del GE y el pre test del mismo grupo una diferencia de 6.3 puntos que equivale al 33.3%. Esto se confirma en la contrastación de la hipótesis al contrastarse los posts test de ambos grupos que alcanzó  $Z = -4.670$  con  $p < 0.001$  por lo que se acepta la  $H_a$ .

## **5.2. Recomendaciones**

- Primera: A las profesores del nivel inicial de la I.E.I N°168 - Tarapoto, a aplicar estrategias de actividades lúdicas para mejorar de manera significativa la creatividad infantil, porque esta es una herramienta relevante en el progreso de los niños.
- Segunda: A los directivos de la I.E.I N°168 - Tarapoto, a apoyar a los docentes en la elaboración de propuestas de innovación pedagógica para que puedan incorporar actividades lúdicas en sus acciones diarias.
- Tercera: A los progenitores, brindar los recursos necesarios para implementar propuestas que mejoren los espacios de aprendizajes de sus hijos porque influirá directamente en su desarrollo académico.

## Referencias Bibliográficas

- Acosta, S., & Jara, S. (2018). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de Matemática en niños de educación inicial* [Universidad Católica de Trujillo].  
[https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/468/1/016100025I\\_016250018H\\_T\\_2018.pdf](https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/468/1/016100025I_016250018H_T_2018.pdf)
- Aldea, M. (2020). *La importancia de la actividad lúdica en la educación inicial*.  
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63521/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20ALDEA%20FLORIAN.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Alvarez, A. (2019). *Justificación de la Investigación*. 3.  
<https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10821/Nota%20Acad%C3%A9mica%205%20%2818.04.2021%29%20%20Justificaci%C3%B3n%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Araujo, L. (2021). Actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL 01, 2020 [Universidad Cesar vallejo]. In *Universidad César Vallejo*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76522>
- Barraza, A. (2007). Apuntes sobre Metodología de la Investigación Confiabilidad. *Universidad Pedagógica de Durango*, 6, 6–10.
- Beltrán, L. (2023). *Actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo del lenguaje oral en niños de educación inicial* [Universidad Politécnica Salesiana].  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación* (Tercera).  
<file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Metodologia>
- Cáceres, S., & Limachi, F. (2020). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del IE San José de Cerro Colorado, Arequipa 2019* [Universidad Nacional San Agustín].  
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8dd1dc56-3870-456b-a083-81ea70aac2f0/content>
- Carvajal, R. (2017). *La creatividad para la psicoterapia psicoanalítica*.  
<https://www.centroeleia.edu.mx/blog/la-creatividad-para-la-psicoterapia-psicoanalitica/>
- Castillero, O. (2017). *Los 15 tipos de investigación (y características)*.  
<https://psicologiaymente.com/miscelanea/tipos-de-investigacion>
- Daza-Mejía, M., Fuentes-Merelo, A., Achundía - Arboleda, & Casquete-Muñoz, R. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de

- educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu. *Polo Del Conocimiento*, 7, 462–478. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8399867>
- Díaz, N. (2018). *Población y muestra*. <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- Espinoza, María, & Urbano, B. (2018). *La psicomotricidad fina en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de la IEI 805 "San Nicolás", Las Trancas*. [Universidad Nacional de Hancavelica]. [http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2089/TESIS\\_SEG.ESP\\_MARIA TERESA ESPINOZA POMA Y BERTHA LUCÍA URBANO SÁNCHEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2089/TESIS_SEG.ESP_MARIA_TERESA_ESPINOZA_POMA_Y_BERTHA_LUCÍA_URBANO_SÁNCHEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Fiszbein, A., Guerrero, G., & Rojas, V. (2016). *Medición del desarrollo infantil de América latina*. <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2016/12/Medicio%CC%81n-del-Desarrollo-Infantil-en-America-Latina-FINAL-1.pdf>
- Gallardo, J. (2018). *teorías del juego como recurso educativo*. [https://www.researchgate.net/publication/324363292\\_TEORIAS\\_DEL\\_JUEGO\\_COMO\\_RECURSO\\_EDUCATIVO](https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO)
- Gonzales, M., & Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial* [Universidad estatal de Milagro]. [http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL.pdf](http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS_ACTIVIDADES_LÚDICAS_COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL.pdf)
- Görlich, Y. (2023). Development of Creative Process Assessment Scale (CPAS). *Journal of Creativity*, 33(1), 100042. <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100042>
- Gutiérrez, M., & Quispe, R. (2022). *Hora del juego libre de sectores y desarrollo de creatividad en niños y niñas de 4 y 5 años de la IEI 506 de Tungasuca Canas-Cusco 2021* [Universidad San Antonio Abad del Cusco]. [https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6369/253T20220062\\_T C.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6369/253T20220062_T C.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hurtado, P. A., García, M., Rivera, D. A., & Forgiony, J. O. (2018). Las estrategias de aprendizaje y la creatividad: una relación que favorece el procesamiento de la información. *Revista Espacios*. <https://www.revistaespacios.com/a18v39n17/a18v39n17p12.pdf>
- Idd, J. (2018). *El juego, concepto y características* (pp. 1–20). [https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego\\_infantil\\_libroalumno\\_unidad1muestra.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf)

- Isuiza, M. (2023). *Actividades lúdicas y autonomía en niños de 5 años de la Institución Educativa n.º 121, Tocache - 2023* [Universidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121454/Isuiza\\_GM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121454/Isuiza_GM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Kozbelt, A., Beghetto, R. A., & Runco, M. A. (2010). Theories of Creativity. In *The Cambridge Handbook of Creativity* (pp. 20–47). Cambridge University Press.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511763205.004>
- Lozano, H. (2023). *Juegos lúdicos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes del tercer año de secundaria de la IE 0255, Lamas – San Martín - 2023* [Universidad Los Ángeles de Chimbote].  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/34716>
- Meneses, M., & Monge, M. (2010). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*, 25, 13. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Morales, C. (2017). *la creatividad, una revisión científica*. XXXVIII, 11.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3768/376852683005.pdf>
- Moreno, M. (2022). El cuento infantil como recurso didáctico para desarrollar la creatividad en los niños de preescolar. *Caribeña de Ciencias Sociales*, 13–23.  
<https://doi.org/10.51896/caribe/IREZ1237>
- Muños, E. (2022). *Teorías del juego*. 1–3.  
<https://es.scribd.com/document/582429463/TEORIAS-DEL-JUEGO>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagomez, A. (2014). *Metodología de la investigación* (Ediciones). <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2019/03/Metodologia-de-la-investigacion-Naupas-Humberto.pdf>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio*. 227–232. <https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Parra, M. (2019). *El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de inicial 2 de la UE “Fe y Alegría”. Chimborazo, Riobamba, Periodo 2018-2019* [Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5853/1/UNACH-FCEHT-PI-E.PARV-2019-000012.pdf>
- Periche, L. (2022). *Actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022*. [Universidad Cesar vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/111629/Periche\\_VLM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/111629/Periche_VLM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Quispe, G. (2018). *Las actividades lúdicas que utilizan los docentes del nivel inicial para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de canaria región Ayacucho durante el año académico 2018* [Universidad Los Angeles de Chimbote].  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4818/ACTIVIDADES\\_LUDICAS\\_Y\\_APRENDIZAJE\\_SIGNIFICATIVO\\_QUISPE\\_CURIÑAUPA\\_GREGORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4818/ACTIVIDADES_LUDICAS_Y_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_QUISPE_CURIÑAUPA_GREGORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ramírez, A. (2019). *Estrategias Pedagógicas para el Desarrollo de la Creatividad, en Estudiantes* (Vol. 22) [Universidad Piloto de Colombia].  
[http://repository.unipiloto.edu.co/bitstream/handle/20.500.12277/6511/LA\\_CREATIVIDAD\\_-\\_APROBADO.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://repository.unipiloto.edu.co/bitstream/handle/20.500.12277/6511/LA_CREATIVIDAD_-_APROBADO.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Reátegui, G. (2019). *Efecto de los juegos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños de 5 años en la IP Cleofé Arévalo del Águila - Banda de Shilcayo* [Universidad Cesar Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28777/Re%C3%A1tegui\\_PG.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28777/Re%C3%A1tegui_PG.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rodríguez-Martínez, A. (2021). Propuesta pedagógica de integración socioeducativa para el Mejoramiento de la comprensión lectora en 6°, IE La Frontera, 2019. *Aibi Revista de Investigación, Administración e Ingeniería*, 9(2), 1–8.  
<https://doi.org/10.15649/2346030X.1017>
- Ruiz, E. (2022). Aplicación de la metodología de Reggio Emilia para desarrollar la creatividad infantil. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 6203–6219.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.3869](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3869)
- Sandra, L. (2016). *Importancia del juego infantil en el nivel inicial*.  
<https://juegoseranlosdeantes.blogspot.com/2012/05/importancia-del-juego-en-el-nivel.html>
- Tzachrista, M., Gkintoni, E., & Halkiopoulos, C. (2023). Neurocognitive Profile of Creativity in Improving Academic Performance—A Scoping Review. *Education Sciences*, 13(11), 1127. <https://doi.org/10.3390/educsci13111127>
- Universidad de Sevilla. (2017). *Tipos de Investigación y Diseños*.  
[https://bib.us.es/educacion/sites/bib3.us.es.educacion/files/poat2016\\_2\\_4\\_1\\_tipos\\_y\\_disenos\\_de\\_investigacion\\_cuantitativa\\_y\\_cualitativa.pdf](https://bib.us.es/educacion/sites/bib3.us.es.educacion/files/poat2016_2_4_1_tipos_y_disenos_de_investigacion_cuantitativa_y_cualitativa.pdf)
- Universidad Europea. (2022). *Importancia del juego en la educación infantil*. Educación.  
<https://universidadeuropea.com/blog/juego-educacion-infantil/>

Valdéz, A. (2018). *Técnicas e instrumentos de investigación*.

[https://www.slideshare.net/AldoRamiro/7-tecnicas-e-instrumentos-de-investigacin?from\\_action=save](https://www.slideshare.net/AldoRamiro/7-tecnicas-e-instrumentos-de-investigacin?from_action=save)

Vergel, L., & García, Y. (2022). Propuesta fundamentada en estrategias lúdicas para concientizar a los estudiantes sobre la importancia de cuidar, querer y preservar el planeta. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6, 1–27.

Zambrano, N. (2019). El desarrollo de la creatividad en estudiantes universitarios. *Conrado*, 15. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000200354](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000200354)

## Anexos

### Anexo 1. Reporte del turnitin

#### ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



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

#### ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

#### DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Anibal Fernando Mendo García, docente de la ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO", Responsable del sistema Turnitin Originality declaro haber incluido al sistema la Tesis titulada: "**Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la I.E.I N°168-Tarapoto, 2023**", cuyos autores son: **Br. Ana Yovany, Guevara Ramos**, constatando que la investigación tiene un índice de similitud de **24.00 %**, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones a excepción de la bibliografía.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Tarapoto, 03 de febrero de 2025



GOBIERNO REGIONAL SAN MARTÍN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

Lic. Anibal Fernando Mendo García  
JEFE DE FORMACIÓN CONTINUA

Anibal Fernando Mendo García  
DNI N° 01118174



**Anexo 02: Matriz de consistencia**

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Instrumentos
<p><b>Problema general:</b> ¿Cuál es el impacto de eficacia porcentual de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b> ¿Cuál es la eficacia porcentual de la dimensión originalidad en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023? ¿Cuál es la eficacia porcentual de la dimensión flexibilidad en</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la eficacia porcentual de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Determinar la eficacia porcentual de las actividades lúdicas en la dimensión originalidad del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168 -Tarapoto, 2023 Determinar la eficacia porcentual de las actividades lúdicas en la</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> H<sub>0G</sub>: Las actividades lúdicas no tienen ningún impacto en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023. H<sub>aG</sub>: Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo y significativo en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023</p> <p><b>Hipótesis Específicas:</b> H<sub>1</sub>: Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo y significativo en la dimensión originalidad en la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023 H<sub>2</sub>: Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo y significativo en la dimensión flexibilidad</p>	<p><b>Instrumentos:</b> Guía de Observación</p>

<p>el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023?</p> <p>¿Cuál es la eficacia porcentual de la dimensión fluidez en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023?</p>	<p>dimensión flexibilidad del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023</p> <p>Determinar la eficacia porcentual de las actividades lúdicas en la dimensión fluidez del desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023</p>	<p>en la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023</p> <p>H<sub>3</sub>: Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo y significativo en la dimensión fluidez en la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023</p>	
<p><b>Diseño de investigación</b></p>	<p><b>Población y muestra</b></p>	<p><b>VARIABLES Y DIMENSIONES</b></p>	

<p>El diseño es cuasi experimental, cuyo diseño es: O1 ..... X ..... O2 O3..... O4</p> <p>Donde: M: muestra de 59 niños. O1 y O3: observaciones de en el pre test de los GE Y GC del desarrollo de la creatividad O2 y O4: observaciones de en el post test de los GE Y GC del desarrollo de la creatividad x: es la propuesta de las actividades lúdicas</p>	<p><b>Población</b></p> <p>Estuvo conformada por los 90 niños de cuatro años</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Secciones</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Aula 1</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Aula 2</td> <td>29</td> </tr> <tr> <td>Aula 3</td> <td>31</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>90</td> </tr> </tbody> </table>	Secciones	Total	Aula 1	30	Aula 2	29	Aula 3	31	Total	90	<p><b>Variables</b></p> <p>Propuesta de actividades lúdicas</p>	<p><b>Dimensiones</b></p> <p><b>Fases:</b></p> <p>Planificación: considera los procesos pedagógicos y materiales que se usarán en las sesiones</p> <p>Implementación: Se prevé en forma planificada los materiales para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje</p> <p>Ejecución: consiste en la ejecución de la propuesta mediante 10 sesiones de actividades lúdicas</p> <p>Evaluación: consiste en medir los logros y dificultades de la ejecución de la propuesta en la mejora significativa del desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de inicial</p>	
	Secciones	Total												
Aula 1	30													
Aula 2	29													
Aula 3	31													
Total	90													
<p><b>Muestra</b></p> <p>Estuvo compuesta por 59 estudiantes</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Secciones</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>G. Control</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>G. Experimental</td> <td>29</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>59</td> </tr> </tbody> </table>	Secciones	Total	G. Control	30	G. Experimental	29	Total	59	<p>Originalidad</p>					
Secciones	Total													
G. Control	30													
G. Experimental	29													
Total	59													

		Desarrollo de la creatividad	Flexibilidad Fluidez	
--	--	---------------------------------	-------------------------	--

### Anexo 03: Instrumentos de recolección de datos

#### Guía de observación de la creatividad

##### I. Datos generales

Sexo.....

##### II. Instrucciones

Estimada observadora, se le presenta a continuación una guía que contiene una serie de ítems que están divididos en dimensiones sobre la creatividad Ud., deberá leer detenidamente cada ítem y ponderar el nivel de logro, marcando con una (x) el valor obtenido por el estudiante. Se debe considerar los siguientes niveles:

Nunca: 0 puntos	Casi nunca: 1 punto	Casi siempre: 2 puntos	Siempre: 3 puntos
-----------------	---------------------	------------------------	-------------------

##### III. Cuerpo de la guía

Dimensiones e ítems	Nunca (0)	A veces (1)	Casi siempre (2)	Siempre (3)
<b>D1: Originalidad</b>				
1. El niño tiene capacidad para expresar sus emociones cuando usa materiales plásticos, musicales u otros.				
2. El niño tiene la capacidad para ejecutar alguna obra de arte sean: canciones, dibujos, poema, etc.				
3. Combina diversos materiales en forma particular.				
4. El niño manipula materiales para mejorar sus aprendizajes en forma propia.				
5. El niño comparte sus aportes realizados con sus compañeros.				
6. Presenta alternativas para modificar juegos o tareas.				
<b>D2: Flexibilidad</b>				
7. El niño muestra capacidad de adaptarse a los cambios con facilidad.				
8. Es capaz de ejecutar acciones con eficacia a pesar de haber realizado un cambio de actividad.				
9. Mantiene vivo el interés en el desarrollo de actividades no obstante haber cambiado de tarea.				

10. Usa diversos materiales para conseguir un mismo propósito.				
11. Busca y selecciona acciones que le permitan ejecutar de una mejor manera una tarea asignada.				
12. Es capaz de explicar de diversas maneras el logro de acciones en la ejecución de una tarea.				
13. El niño presenta una manera divergente en sus formas de pensar.				
<b>D3: Fluidéz</b>				
14. Muestra interés en la generación de ideas.				
15. Genera ideas con alegría y espontaneidad.				
16. Las ideas con las que aportan salen de lo común.				
17. Es capaz de modificar los ambientes donde trabaja para hacerlo más acogedor y agradable.				
18. Es flexible en la modificación de sus ideas si es que es necesario.				
19. Muestra capacidad para modificar sus ideas cuando alguien presenta una mejor alternativa.				
20. Es capaz de ampliar sus ideas para mejorar sus logros.				

### Baremación del instrumento

Escala	Total, de ítems	Nivel
0 - 20	20	Deficiente
21 - 40		Regular
41 - 60		Bueno

### Baremación por dimensiones

Dimensiones	No de ítems	Escala	Nivel
Originalidad	6	0 - 6	Deficiente
		7 - 12	Regular
		13 - 18	Bueno
Flexibilidad	7	0 - 7	Deficiente
		8 - 14	Regular

		15 - 21	Bueno
Fluidez	7	0 - 7	Deficiente
		8 - 14	Regular
		15 - 21	Bueno

## Anexo 04: Ficha de validación de instrumento

Experto 1

### CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 27 de noviembre de 2023

**SEÑORA: Doctora Nery Viena Flores**  
Apellidos y nombres del experto

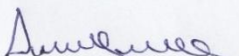
Asunto: **Evaluación de guía de observación de la creatividad**

Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarle que estoy elaborando mi tesis titulada: "**Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial. N° 168-Tarapoto, 2023**". A fin de optar título profesional.

Por ello, estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de una guía denominada: actividades lúdicas y desarrollo de la creatividad; por lo que, le solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de "Juicio de expertos".

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,

  
Guevara Ramos Ana Yovany  
DNI N° 43680449

**Adjunto:**

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*



CONSTANCIA

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Yo Dra. Nery Viena Flores, por la presente se deja constancia de haber revisado los instrumentos de investigación para ser utilizados en la investigación, cuyo título es: ***“Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial. N° 168-Tarapoto, 2023”***, de la autora **Guevara Ramos, Ana Yovany**, estudiante del Programa de estudio Inicial del EESPP Tarapoto.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por la autora, quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud del interesado(a) para los fines que considere pertinentes.

Tarapoto, 27 de noviembre de 2023

Atentamente,



.....  
Dra. Nery Viena Flores

**INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA**

**I. DATOS GENERALES**

**Apellidos y nombres del experto** : Doctora Nery Viena Flores  
**Institución donde labora** : EESPP-T  
**Especialidad** : Educación Inicial  
**Instrumento de evaluación** : Guía de observación de la creatividad  
**Autor del instrumento** : Ana Yovany Guevara Ramos

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

**MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)**

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				✓	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable:					✓
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				✓	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.			✓	✓	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
<b>PUNTAJE TOTAL</b>					53	


(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

**III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

*El presente instrumento es aplicable en la investigación.*

**PROMEDIO DE VALORACIÓN:** 53

Tarapoto 27 de noviembre de 2023

.....  
  
 Dra. Nery Viena Flores



**CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO**

Tarapoto, 27 de noviembre de 2023

**SEÑORA: Licenciada Angélica María Torres Camacho**

Apellidos y nombres del experto

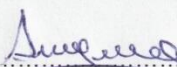
**Asunto: Evaluación de guía de observación de la creatividad**

Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarle que estoy elaborando mi tesis titulada: "**Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial. N° 168-Tarapoto, 2023**". A fin de optar título profesional.

Por ello, estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de una guía denominada: actividades lúdicas y desarrollo de la creatividad; por lo que, le solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de "Juicio de expertos".

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Gúevara Ramos Ana Yovany  
DNI N° 43680449

**Adjunto:**

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

## CONSTANCIA

### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

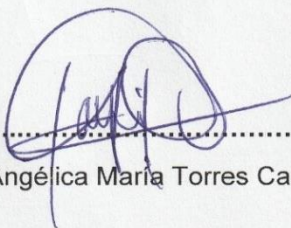
Yo Lic. Angélica María Torres Camacho, por la presente se deja constancia de haber revisado los instrumentos de investigación para ser utilizados en la investigación, cuyo título es: ***“Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial. N° 168-Tarapoto, 2023”***, de la autora **Guevara Ramos, Ana Yovany**, estudiante del Programa de estudio Inicial del EESPP Tarapoto.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por la autora, quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud del interesado(a) para los fines que considere pertinentes.

Tarapoto, 27 de noviembre de 2023

Atentamente,



Lic. Angélica María Torres Camacho



**INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA**

**II. DATOS GENERALES**

**Apellidos y nombres del experto** : Lic. Angélica María Torres Camacho  
**Institución donde labora** : EESPP-T  
**Especialidad** : Educación Inicial  
**Instrumento de evaluación** : Guía de observación de la creatividad  
**Autor del instrumento** : Ana Yovany Guevara Ramos

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

**MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)**

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				✓	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable:				✓	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				✓	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				✓	
<b>PUNTAJE TOTAL</b>						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

**IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

46

Tarapoto 27 de noviembre de 2023

.....  
 Lic. Angélica María Torres Camacho

**CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO**

Tarapoto, 27 de noviembre de 2023

**SEÑORA: Profesora Silvia Pinedo Rojas**

Apellidos y nombres del experto

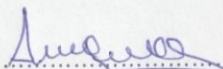
**Asunto: Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarle que estoy elaborando mi tesis titulada: "**Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial. N° 168-Tarapoto, 2023**". A fin de optar título profesional.

Por ello, estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de un cuestionario denominado: actividades lúdicas y desarrollo de la creatividad; por lo que, le solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de "Juicio de expertos".

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Guevara Ramos Ana Yovany  
DNI N° 43680449

**Adjunto:**

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*



## CONSTANCIA

### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

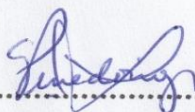
Yo Prof. Silvia Pinedo Rojas, por la presente se deja constancia de haber revisado los instrumentos de investigación para ser utilizados en la investigación, cuyo título es: *“Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial. N° 168-Tarapoto, 2023”*, de la autora **Guevara Ramos, Ana Yovany**, estudiante del Programa de estudio Inicial del EESPP Tarapoto.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por la autora, quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud del interesado(a) para los fines que considere pertinentes.

Tarapoto, 27 de noviembre de 2023

Atentamente,



Prof. Silvia Pinedo Rojas

**INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA**

**III. DATOS GENERALES**

**Apellidos y nombres del experto** : Prof. Silvia Pinedo Rojas  
**Institución donde labora** : EESPP-T  
**Especialidad** : Educación Inicial  
**Instrumento de evaluación** : Cuestionario  
**Autor del instrumento** : Ana Yovany Guevara Ramos

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

**MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)**

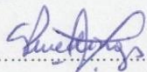
CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable:					✓
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				✓	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
<b>PUNTAJE TOTAL</b>						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

**V. OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El presente instrumento de investigación científica se encuentra en condiciones óptimas para su aplicación

**PROMEDIO DE VALORACIÓN:** 48

  
 .....  
 Prof. Silvia Pinedo Rojas

Tarapoto 27 de noviembre de 2023



## Anexo 05: Autorización de la institución donde realizó el estudio.



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN

UGEL SAN MARTÍN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 168 - TARAPOTO

Código Modular 0602789 - Código Local Escolar 481626

"AÑO DE LA PAZ, LA UNIDAD Y EL DESARROLLO"

### AUTORIZACIÓN

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 168 BARRIO HUAYCO-TARAPOTO, PROVINCIA Y REGIÓN SAN MARTÍN.


QUE SUSCRIBE:

AUTORIZA:

A Ana Yovany Guevara Ramos; estudiante del X ciclo de la "Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Tarapoto" en la especialidad de Inicial; para la aplicación del instrumento de investigación de la tesis titulada: "**Actividades Lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 168-Tarapoto, 2023**".


*Se expide el presente documento para brindar las facilidades correspondientes, tal como lo acredita este documento.*

Tarapoto, 06 de diciembre del 2023

 GOBIERNO REGIONAL SAN MARTÍN  
UGEL SAN MARTÍN  
I.E.I. N° 168 TARAPOTO  
*[Signature]*  
Alena Saavedra Perez  
DIRECTORA

Jr. Tacna N° 487 Barrio Huayco - Tarapoto - E.mail: Inicial168tarapoto@gmail.com

## Anexo 6: Constancia de aplicación de la investigación



**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN**  
**UGEL SAN MARTÍN**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 168 - TARAPOTO**  
Código Modular 0602789 - Código Local Escolar 481626

---

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

**LA QUE SUSCRIBE LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 168 DEL DISTRITO DE TARAPOTO DE LA REGIÓN Y PROVINCIA DE SAN MARTÍN OTORGA LA PRESENTE:**

**CONSTANCIA**

A la Srta. **ANA YOVANY GUEVARA RAMOS**, estudiantes del X ciclo de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Escuela de educación Superior Pedagógica Pública Tarapoto, quien **aplico el instrumento de investigación** de la tesis titulada "Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 168-Tarapoto, 2023"

Se expide la presente constancia a petición de la interesada para los fines que considere conveniente.

Tarapoto, 30 de abril de 2024



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 168 - TARAPOTO  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
UGEL SAN MARTÍN  
Código Modular 0602789 - Código Local Escolar 481626

---

Jr. Tacna N° 487 Barrio Huayco - Tarapoto

## Anexo 7: Confiabilidad por el alfa de Cronbach de la guía de observación del desarrollo de la creatividad

### Proyecto:

Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°168-Tarapoto, 2023

### Autora:

Guevara Ramos, Ana Yovany

### Resultados del estudio piloto

No	ít1	ít2	ít3	ít4	ít5	ít6	ít7	ít8	ít9	ít10	ít11	ít12	ít13	ít14	ít15	ít16	ít17	ít18	ít19	ít20	Desarrollo de la creatividad
1	0	1	2	2	0	2	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	17
2	0	1	3	0	0	0	0	1	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	0	1	15
3	0	1	2	0	2	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	2	1	13
4	0	1	0	1	1	1	0	1	0	2	0	1	0	2	0	0	1	1	0	0	12
5	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	32
6	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	30
7	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	28
8	1	0	2	1	3	3	2	3	1	1	2	3	2	1	0	1	2	0	1	1	30
9	2	2	3	1	0	3	2	2	0	0	2	0	2	1	3	2	0	0	0	2	27
10	3	1	2	0	2	2	3	2	1	0	2	3	3	0	3	2	2	2	0	2	35
	1	0.29	0.69	0.49	1.04	1.04	1.16	0.85	0.6	0.49	0.41	1.05	1.25	0.49	1.01	0.56	0.49	0.29	0.56	0.41	67.69
																					14.17

### Fórmula del alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$$

$$\alpha = 0.83$$

### **Interpretación de resultados del alfa de Cronbach**

Considerando que:

Los resultados alcanzan valores de 0.8 hacia arriba lo que le corresponde una muy buena confiabilidad tal como lo indica (Barraza, 2007), en donde se considera que:

<b>Valores de <math>\alpha</math></b>	<b>Criterio valorativo</b>
<b><math>\alpha &lt; 0.60</math></b>	Inaceptable
<b><math>0.60 &lt; \alpha &lt; 0.65</math></b>	Indeseable
<b><math>0.65 &lt; \alpha &lt; 0.70</math></b>	Mínimamente aceptable
<b><math>0.70 &lt; \alpha &lt; 0.80</math></b>	Respetable
<b><math>0.80 &lt; \alpha &lt; 0.90</math></b>	Muy Buena

Fuente: Barraza (2007)

Por lo tanto, el instrumento queda habilitado para ser aplicado a la muestra seleccionada

### **Anexo 8: Diseño de estrategias**

Fomentar la exploración porque brinda materiales diversos y deja que los infantes indaguen libremente, sin instrucciones específicas, para fomentar la experimentación y el descubrimiento.

Estimular la imaginación, porque los juegos de roles, disfraces, historias y narrativas para estimular la imaginación y la creatividad infantil, promoviendo crear sus propias narrativas y mundos imaginarios.

Motivan la creatividad artística ya que motivan a crear arte de manera libre y sin restricciones, promoviendo la expresión personal y la originalidad.

Fomentan la colaboración, al trabajar juntos los infantes pueden resolver dificultades o completar proyectos creativos, fomentando el trabajo asociado y el intercambio de ideas.

Fomentar la reflexión y la autoevaluación, porque después de completar una actividad, brinda oportunidades para que los infantes reflexionen sobre su proceso creativo y evalúen sus propias ideas y soluciones, promoviendo el pensamiento con criticidad y la autoconciencia.

Genera estilos de originalidad, porque Valora ideas y expresiones creativas de cada niño, promoviendo un ambiente en el que se sientan seguros para expresarse libremente y explorar su propia creatividad única.



Anexo 09: Evidencias fotográficas











### Anexo 10: Base de datos

Dimensión originalidad				Dimensión flexibilidad			
PreGC.O rigin	PostGC.O rigin	PreGE.O rigin	PostGE.O rigin	PreGC.Fl exibil	PostGC.Fl exibil	PreGE.Fl exibil	PostGE.Fl exibil
11	11	11	17	15	16	15	19
10	10	10	15	13	13	13	20
11	11	11	17	15	16	14	19
5	5	5	8	7	7	4	10
5	5	5	10	6	9	6	14
14	11	11	17	7	14	14	21
5	5	6	10	6	6	8	13
11	11	10	16	14	14	13	21
8	8	5	11	6	6	10	15
11	11	10	16	14	14	13	21
4	5	5	8	6	6	5	10
4	4	4	6	5	5	5	8
14	9	14	17	12	14	15	21
10	10	9	15	13	13	12	19
10	10	9	15	13	13	12	19
10	10	10	16	14	10	13	21
11	10	10	16	14	14	13	21
10	10	9	15	13	7	12	19
8	5	5	12	10	10	6	15
5	5	5	11	10	10	10	15
4	5	6	9	6	6	6	11
11	13	10	17	14	11	12	19
10	11	10	17	14	14	12	18
11	11	11	17	7	14	14	20
8	13	10	16	14	14	13	21
11	5	10	16	14	14	13	21
7	11	11	17	12	14	14	20
11	11	11	17	12	14	14	20
4	4	4	6	5	5	5	8
8	5			11	6		

Dimension fluidez							
PreGC.F luidez	PostGC. Fluidez	PreGE.F luidez	PostGE. Fluidez	PreGC.De s.Creat	PostGC.D es.Creat	PreGE.Des arr.Ceat	PostGE.De sa.Creat
15	11	15	20	41	38	41	56
12	10	10	20	35	33	33	55
13	11	11	19	39	38	36	55
6	5	5	8	18	17	14	26
8	7	7	10	19	21	18	34
15	15	11	17	36	40	36	55
5	7	6	10	16	18	20	33
12	11	10	18	37	36	33	55
9	8	7	14	23	22	22	40
10	11	10	16	35	36	33	53
6	5	5	12	16	16	15	30
5	4	4	6	14	13	13	20
13	11	15	17	39	34	44	55
8	6	9	20	31	29	30	54
11	6	9	21	34	29	30	55
8	10	10	19	32	30	33	56
12	10	10	19	37	34	33	56
8	10	9	19	31	27	30	53
6	8	7	12	24	23	18	39
6	8	7	11	21	23	22	37
7	6	6	9	17	17	18	29
13	11	10	20	38	35	32	56
8	16	10	20	32	41	32	55
8	11	11	20	26	36	36	57
12	11	10	21	34	38	33	58
12	11	10	21	37	30	33	58
13	11	11	19	32	36	36	56
13	11	11	19	36	36	36	56
5	4	4	6	14	13	13	20
5	8			24	19		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01

### I. TÍTULO:

**“ME DIVIERTO CON LAS PINTURAS AL DIBUJAR LIBREMENTE”**

### II. DATOS INFORMATIVOS

**DRE** : Moyobamba  
**UGEL** : San Martín  
**I.E.I** : 168  
**LUGAR** : Tarapoto  
**DIRECTORA** : Alena Saavedra Pérez  
**DOCENTE** : Mailis Dávila Torres  
**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años  
**SECCIÓN** : Amistosos  
**TURNO** : Mañana  
**EGRESADA** : Ana Yovany Guevara Ramos  
**FECHA** : 28-11-2023  
**ÁREA** : Comunicación

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

#### ÁREA: Comunicación

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p><b>“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”</b></p> <p><b>CAPACIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personajes usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, en teatro, música, los títeres, etc.</p>	<p>Explora diversos materiales y usando su creatividad e imaginación realiza el dibujo que más te gusta.</p>	<p>Usando el material de tu preferencia dibuja lo más te gusta.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p><b>INICIO</b></p>	<p>Invito a los niños y niñas a sentarse en asamblea para recordar los acuerdos del aula para poder dar inicio a la actividad.</p> <p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b></p> <p>Para despertar el interés de los niños y niñas les presento los siguientes materiales, pido a los niños que observen.</p>  <p><b><u>SABERES PREVIOS:</u></b></p> <p>¿Qué son estos materiales?</p> <p>¿Qué colores tienen?</p> <p>¿Qué podemos hacer con estos materiales?</p> <p>Permito que los niños respondan y retroalimenten.</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b></p> <p>Lo genero a partir de la siguiente pregunta:</p> <p>¿Qué les gustaría dibujar?</p> <p><b><u>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</u></b></p> <p>Que los niños y niñas usando su creatividad e imaginación y a través del dibujo libre, realicen el dibujo que más les gusta.</p>	<p><b>Temperas</b></p> <p><b>Pinceles</b></p> <p><b>Papel boom</b></p> <p><b>Crayolas</b></p> <p><b>Colores</b></p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Muy bien niños y niñas el día de hoy vamos a realizar una actividad muy divertida que tiene por título: <b>“Me divierto con las pinturas al dibujar libremente”</b>, donde ustedes podrán elegir el material que más les gusta para que dibujen lo que deseen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para poder realizar la actividad nos vamos a dirigir al patio, en completo orden, respetando nuestras normas de convivencia.</li> <li>• Ubico a cada niño en su respectivo espacio y entrego a cada uno el material que eligió, tempera, pincel, crayolas, colores y papel boom, muy bien niños como cada uno tiene sus materiales ya pueden realizar el dibujo que más les gusta.</li> <li>• Acompaño y permito que los niños dibujen libremente lo más les gusta.</li> </ul>	

	Después de que los niños realizaron sus dibujos les invito a sentarse formando media luna para que puedan apreciar y escuchar a cada compañero lo que dirá sobre el dibujo que realizo.	
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>REFLEXIONAMOS SOBRE LO APRENDIDO:</u></b></p> <p>Meta cognición:</p> <p><b>¿Qué aprendimos hoy?,</b></p> <p><b>¿Les pareció importante la actividad?, ¿Por qué?</b></p> <p><b>¿Cómo se sintieron al dibujar libremente?</b></p>	

---

**Egresada: Ana Y. Guevara Ramos**

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°02

### I. TÍTULO: “JUEGO Y CREO CON LA PLASTILINA”

### II. DATOS INFORMATIVOS

**DRE** : Moyobamba  
**UGEL** : San Martín  
**I.E.I** : 168  
**LUGAR** : Tarapoto  
**DIRECTOR** : Alena Saavedra Pérez  
**DOCENTE** : Mailis Dávila Torres  
**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años  
**SECCIÓN** : Amistosos  
**TURNO** : Mañana  
**EGRESADA** : Ana Yovany Guevara Ramos  
**FECHA** : 29-11-2023  
**ÁREA** : Comunicación

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

<b>ÁREA: Comunicación</b>				
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
<b>“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”</b>  <b>CAPACIDADES</b> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personajes usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, en teatro, música, los títeres, etc.	Explora diversos materiales y usando su creatividad e imaginación moldea la figura que más te gusta.	Moldea el dibujo que más te gusta con la plastilina.	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p><b>INICIO</b></p>	<p>Invito a los niños y niñas a sentarse en asamblea para recordar los acuerdos del aula para poder dar inicio a la actividad.</p> <p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b></p> <p>Para despertar el interés de los niños y niñas les pido que presten atención y observen las imágenes que voy a pagar en la pizarra.</p> <div data-bbox="331 696 1246 869" data-label="Image"> </div> <p><b><u>SABERES PREVIOS:</u></b></p> <p>¿Qué observan en las imágenes?          ¿De qué están hechos los dibujos?          ¿Será fácil o difícil hacer estos dibujos?</p> <p>Permito que los niños respondan y retroalimentación</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b></p> <p>Lo genero a partir de la siguiente pregunta:          ¿Con que material podemos realizar estos dibujos?          ¿Les gustaría moldear sus propios dibujos?</p> <p><b><u>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</u></b></p> <p>Que los niños y niñas usando su creatividad e imaginación, moldeen y creen la figura que más les gusta.</p>	<p><b>Plastilina</b></p> <p><b>Papel boom</b></p> <p><b>Cinta scotch</b></p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Muy bien niños y niñas el día de hoy vamos a realizar una actividad muy bonita y divertida que tiene por título: <b>“Juego y creo con la plastilina”</b>, donde ustedes podrán moldear la figura que más deseen, dejando volar su imaginación y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Niños no se olviden que debemos de respetar nuestras normas de convivencia para poder realizar nuestra actividad en completo orden.</li> <li>• Invito a los niños a sentarse en sus respectivos lugares y les entrego a cada uno sus plastilinas.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acompaño y permito que los niños moldeen el dibujo que más les gusta, después de que los niños realizaron sus dibujos les entrego una hoja de papel boom para que ubiquen ahí el molde que hicieron, invito a los niños a que escriban su nombre a su manara y luego pego con la cinta scotch a cada trabajo con su hoja, enseguida invito a los niños a publicar su trabajo, pido a todos los niños que presten atención para observar los dibujos que realizaron.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>REFLEXIONAMOS SOBRE LO APRENDIDO:</u></b></p> <p>Meta cognición:</p> <p><b>¿Qué aprendimos hoy?,</b></p> <p><b>¿Les pareció importante la actividad?, ¿Por qué?</b></p> <p><b>¿Cómo se sintieron al moldear libremente el dibujo que más les gusto?</b></p>	

-----

**Egresada: Ana Y. Guevara Ramos**



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°03

### I. TÍTULO:

**“APLICAMOS LA TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA”**

### II. DATOS INFORMATIVOS




**DRE** : Moyobamba  
**UGEL** : San Martín  
**LEI** : 168  
**LUGAR** : Tarapoto  
**DIRECTOR** : Alena Saavedra Pérez  
**DOCENTE** : Mailis Dávila Torres  
**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años  
**SECCIÓN** : Amistosos  
**TURNO** : Mañana  
**EGRESADA** : Ana Yovany Guevara Ramos  
**FECHA** : 30-11-2023  
**ÁREA** : Comunicación

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

#### ÁREA: Comunicación

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p><b>“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”</b></p> <p><b>CAPACIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personajes usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, en teatro, música, los títeres, etc.</p>	<p>Explora y aplica procesos creativos al aplicar la técnica de la dactilopintura.</p>	<p>Aplicando la técnica de la dactilopintura, realiza el dibujo que más te gusta.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

**IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

<b>MOMENTOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>SECUENCIA DE ESTRATEGIAS</b>	<b>MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<p>Invito a los niños y niñas a sentarse en asamblea para recordar los acuerdos del aula para poder dar inicio a la actividad.</p> <p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b></p> <p>Para despertar el interés de los niños y niñas les pido que presten atención y observen las imágenes que voy a pagar en la pizarra.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p><b><u>SABERES PREVIOS:</u></b></p> <p>¿Qué observan en las imágenes?</p> <p>¿Cómo podemos hacerlo?</p> <p>Permito que los niños respondan y retroalimentación</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b></p> <p>Lo genero a partir de la siguiente pregunta:</p> <p>¿Qué materiales podemos utilizar para realizar estos dibujos?</p> <p>¿Ustedes creen que podrán hacer estos dibujos?</p> <p><b><u>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</u></b></p> <p>Que los niños y niñas aplicando su creatividad e imaginación, logren realizar diversos dibujos aplicando la dactilopintura.</p>	<p><b>Temperas</b></p> <p><b>Papel boom</b></p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Muy bien niños y niñas el día de hoy vamos a realizar una actividad muy bonita y divertida que tiene por título: <b>“Aplicamos la técnica de la Dactilopintura”</b>, donde ustedes podrán realizar el dibujo que deseen usando las temperas y las palmas de sus manos, dejando volar su imaginación y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Niños no se olviden que debemos de respetar nuestras normas de convivencia para poder realizar nuestra actividad en completo orden.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invito a los niños a sentarse en sus respectivos lugares y entrego a cada uno sus materiales para que puedan trabajar, acompañó y apoyo en el aprendizaje de la técnica de la dactilopintura.</li> <li>• Después de que los niños aplicaron la técnica de la dactilopintura invito a cada niño a publicar su trabajo y a compartir lo que hizo, pido a los niños que presten atención para que puedan observar y escuchar a cada compañero.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>REFLEXIONAMOS SOBRE LO APRENDIDO:</u></b></p> <p>Meta cognición:</p> <p><b>¿Qué aprendimos hoy?,</b></p> <p><b>¿Les pareció importante la actividad?, ¿Por qué?</b></p> <p><b>¿Cómo se sintieron al aplicar la técnica de la dactilopintura?</b></p>	

-----

**Egresada: Ana Y. Guevara Ramos**

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°04

**I. TÍTULO:**  
“ME DIVIERTO CON EL JUEGO DE LA CAJA MÁGICA”



**II. DATOS INFORMATIVOS**

**DRE** : Moyobamba  
**UGEL** : San Martín  
**I.E.I** : 168  
**LUGAR** : Tarapoto  
**DIRECTOR** : Alena Saavedra Pérez  
**DOCENTE** : Mailis Dávila Torres  
**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años  
**SECCIÓN** : Amistosos  
**TURNO** : Mañana  
**EGRESADA** : Ana Yovany Guevara Ramos  
**FECHA** : 01-12-2023  
**ÁREA** : Comunicación

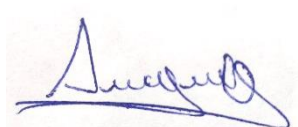
**III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

<b>ÁREA: Comunicación</b>				
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
<p><b>“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”</b></p> <p><b>CAPACIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personajes usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, en teatro, música, los títeres, etc.</p>	<p>Crea, explora y aplica proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas.</p>	<p>Crea tu propia historia y comparte lo que creaste con tus compañeros.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p><b>INICIO</b></p>	<p>Invito a los niños y niñas a sentarse en asamblea para recordar los acuerdos del aula para poder dar inicio a la actividad.</p> <p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b></p> <p>Para despertar el interés de los niños y niñas les pido que presten atención y observen las imágenes que voy a pagar en la pizarra.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p><b><u>SABERES PREVIOS:</u></b></p> <p><b>¿Qué observan en las imágenes?</b></p> <p><b>¿Les gustaría tener una caja así?</b></p> <p>Permito que los niños respondan y retroalimentación.</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b></p> <p>Lo genero a partir de la siguiente pregunta:</p> <p><b>¿Qué podríamos hacer con una caja mágica?</b></p> <p><b>¿Les gustaría descubrir lo que contiene la caja mágica?</b></p> <p><b><u>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</u></b></p> <p>Que los niños y niñas logren. Desarrollar la imaginación, la creatividad y el lenguaje a través del juego de la caja mágica.</p>	<p><b>Caja mágica</b></p> <p><b>Objetos</b></p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muy bien niños y niñas el día de hoy vamos a realizar una actividad muy bonita y divertida que tiene por título <b>“Me divierto con el juego de la caja mágica”</b>, donde ustedes podrán desarrollar la imaginación, la creatividad y el lenguaje a través del juego de la caja mágica. Niños no se olviden que debemos de respetar nuestras normas de convivencia para poder realizar nuestra actividad en completo orden.</li> <li>• Enseguida presento una caja mágica llena de objetos diversos y pregunto qué creen que hay dentro.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invito a los niños a sacar los objetos de la caja y pido que crean sus propias historias, personajes y escenarios doy un tiempo para que los niños puedan realizar sus historias o personajes.</li> <li>• Después pido a los niños que compartan sus historias y comenten sobre las historias o personajes que realizaron.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>REFLEXIONAMOS SOBRE LO APRENDIDO:</u></b></p> <p>Meta cognición:</p> <p><b>¿Qué aprendimos hoy?,</b></p> <p><b>¿Les pareció importante la actividad?, ¿Por qué?</b></p> <p><b>¿Cómo se sintieron al realizar sus propias historias y personajes?</b></p>	



-----

**Egresada: Ana Y. Guevara Ramos**

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°05

**I. TÍTULO:**

**“RECORTO TIRAS DE PAPEL Y CREO LO QUE MÁS ME GUSTA”**

**II. DATOS INFORMATIVOS**


**DRE** : Moyobamba  
**UGEL** : San Martín  
**I.E.I** : 168  
**LUGAR** : Tarapoto  
**DIRECTOR** : Alena Saavedra Pérez  
**DOCENTE** : Mailis Dávila Torres  
**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años  
**SECCIÓN** : Amistosos  
**TURNO** : Mañana  
**EGRESADA** : Ana Yovany Guevara Ramos  
**FECHA** : 04-12-2023  
**ÁREA** : Comunicación

**III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

**ÁREA: Comunicación**

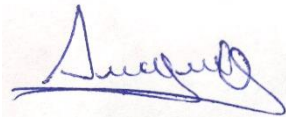
ÁREA: Comunicación				
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p><b>“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”</b></p> <p><b>CAPACIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personajes usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, en teatro, música, los títeres, etc.</p>	<p>Representa sus habilidades, vivencias y creatividad desarrollando actividades de arte.</p>	<p>Recorta y arma lo que más te gusta utilizando los papeles de colores.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p><b>INICIO</b></p>	<p>Invito a los niños y niñas a sentarse en asamblea para recordar los acuerdos del aula para poder dar inicio a la actividad.</p> <p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b></p> <p>Para despertar el interés de los niños y niñas les pido que presten atención y observen las imágenes que voy a pagar en la pizarra.</p>  <p><b><u>SABERES PREVIOS:</u></b></p> <p>¿Qué observan en las imágenes?          ¿De qué material lo abran hecho?</p> <p>Permito que los niños respondan y retroalimentación.</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b></p> <p>Lo genero a partir de la siguiente pregunta:          ¿Qué podríamos hacer con una caja mágica?          ¿Les gustaría descubrir lo que contiene la caja mágica?</p> <p><b><u>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</u></b></p> <p>Que los niños y niñas logren cortar tiras de papel y creen lo que más les gusta.</p>	<p><b>Papel de colores</b></p> <p><b>Tijera</b></p> <p><b>Goma</b></p> <p><b>Papel boom</b></p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Muy bien niños y niñas el día de hoy vamos a realizar una actividad muy bonita y divertida que tiene por título <b>“Recorto tiras de papel y creo lo que más me gusta”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• donde ustedes podrán desarrollar la imaginación y la creatividad al cortar papel de colores y realizar lo que más les gusta. Niños no se olviden que debemos de respetar nuestras normas de convivencia para poder realizar nuestra actividad en completo orden.</li> <li>• Enseguida hago entrega a cada niño sus materiales como papeles de colores y tijera, indico a los niños que deben de cortar con mucho cuidado sin lastimarse.</li> </ul>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Después entrego papel boom y goma a cada niño para que puedan hacer lo más les gustaría armar con las tiras recortadas de colores.</li> <li>• Para finalizar pido a los niños que compartan sus trabajos y expliquen que hicieron y como lo hicieron.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>REFLEXIONAMOS SOBRE LO APRENDIDO:</u></b></p> <p>Meta cognición:</p> <p><b>¿Qué aprendimos hoy?,</b></p> <p><b>¿Les pareció importante la actividad?, ¿Por qué?</b></p> <p><b>¿Cómo se sintieron al cortar las los papeles y armar su proyecto?</b></p>	



-----

**Egresada: Ana Y. Guevara Ramos**

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°06

**I. TÍTULO:**  
**“JUEGO DE ROLES”**

**II. DATOS INFORMATIVOS**

**DRE** : Moyobamba  
**UGEL** : San Martín  
**LE.I** : 168  
**LUGAR** : Tarapoto  
**DIRECTOR** : Alena Saavedra Pérez  
**DOCENTE** : Mailis Dávila Torres  
**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años  
**SECCIÓN** : Amistosos  
**TURNO** : Mañana  
**EGRESADA** : Ana Yovany Guevara Ramos  
**FECHA** : 05-12-2023  
**ÁREA** : Comunicación


**III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

**ÁREA: Comunicación**

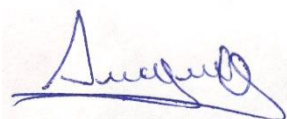
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p><b>“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”</b></p> <p><b>CAPACIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul>	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personajes usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, en</p>	<p>Explora sus habilidades, y creatividad desarrollando los juegos de roles.</p>	<p>Atreves del dialogo expresa que juego de roles realizaste y que dificultad tuviste.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

• Socializa sus procesos y proyectos.	teatro, música, los títeres, etc.			
---------------------------------------	-----------------------------------	--	--	--

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Invito a los niños y niñas a sentarse en asamblea para recordar los acuerdos del aula para poder dar inicio a la actividad.</p> <p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b></p> <p>Para despertar el interés de los niños y niñas les pido que presten atención y observen las imágenes que voy a pagar en la pizarra.</p>  <p><b><u>SABERES PREVIOS:</u></b></p> <p>¿Qué observan en las imágenes?          ¿Qué están haciendo los niños?</p> <p>Permito que los niños respondan y retroalimentación.</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b></p> <p>Lo genero a partir de la siguiente pregunta:          ¿Qué personajes podrían imitar?          ¿Qué materiales necesitamos?</p> <p><b><u>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</u></b></p> <p>Que los niños y niñas logren desarrollar su creatividad e imaginación al realizar los juegos de roles.</p>	<p><b>Bolsa mágica</b></p> <p><b>Implementos de doctor, chef y constructores</b></p> <p><b>Papel boom</b></p> <p><b>Lápiz</b></p> <p><b>Colores</b></p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Muy bien niños y niñas el día de hoy vamos a realizar una actividad muy bonita y divertida que tiene por título <b>“Juego de roles”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donde ustedes podrán desarrollar la imaginación y la creatividad al desarrollar los juegos de roles. Niños no se olviden que debemos de respetar nuestras normas de convivencia para poder realizar nuestra actividad en completo orden.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseguida presento una bolsa mágica y pido a los niños que me ayuden a descubrir que hay dentro, con sorpresa vamos sacando los materiales que hay en la bolsa mágica, implementos de doctor, implementos para chef e implementos para constructores.</li> <li>• Pregunto a los niños que materiales observan, enseguida pongo los materiales a disposición de los niños y les invito a desarrollar el juego de roles que más les gusta, permito que los niños realicen su juego en tranquilidad.</li> <li>• Después de que los niños realizan su juego invito a que compartan que juego de roles realizaron al culminar entrego papel boom, lápiz y colores para que dibujen su juego de roles que realizaron.</li> <li>• Para finalizar pido a los niños que compartan sus trabajos y expliquen que hicieron y como lo hicieron.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>REFLEXIONAMOS SOBRE LO APRENDIDO:</u></b></p> <p>Meta cognición:</p> <p><b>¿Qué aprendimos hoy?,</b></p> <p><b>¿Les pareció importante la actividad?, ¿Por qué?</b></p> <p><b>¿Cómo se sintieron al realizar sus juegos de roles?</b></p>	



-----

**Egresada: Ana Y. Guevara Ramos**

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°07

### I. TÍTULO:

**“APRENDO Y JUEGO CON EL STORY CUBES”**

### II. DATOS INFORMATIVOS

**DRE** : Moyobamba  
**UGEL** : San Martín  
**I.E.I** : 168  
**LUGAR** : Tarapoto  
**DIRECTOR** : Alena Saavedra Pérez  
**DOCENTE** : Mailis Dávila Torres  
**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años  
**SECCIÓN** : Amistosos  
**TURNO** : Mañana  
**EGRESADA** : Ana Yovany Guevara Ramos  
**FECHA** : 06-12-2023  
**ÁREA** : Comunicación


### III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

#### ÁREA: Comunicación

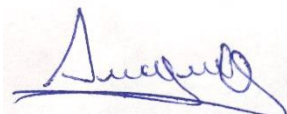
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p><b>“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”</b></p> <p><b>CAPACIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul>	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personajes usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, en</p>	<p>Explora, aplica y socializa sus habilidades, y creatividad al desarrollando el juego <b>Story cubes</b>.</p>	<p>Con el dado de Story cubes arma tu historia según la imagen que salga y comparte con tus compañeros.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

• Socializa sus procesos y proyectos.	teatro, música, los títeres, etc.			
---------------------------------------	-----------------------------------	--	--	--

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Invito a los niños y niñas a sentarse en asamblea para recordar los acuerdos del aula para poder dar inicio a la actividad.</p> <p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b></p> <p>Para despertar el interés de los niños y niñas les pido que presten atención y observen la sorpresa que he traído (<b>dado story cubes</b>).</p>  <p><b><u>SABERES PREVIOS:</u></b></p> <p>¿Qué observan? ¿Han visto alguna vez esta clase de dados?</p> <p>Permito que los niños respondan y retroalimentación.</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b></p> <p>Lo genero a partir de la siguiente pregunta: ¿Qué podemos hacer con estos dados?</p> <p><b><u>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</u></b></p> <p>Que los niños y niñas logren desarrollar su creatividad e imaginación a través del juego Story cubes haciendo sus propias historias con las imágenes que le sale.</p>	<p><b>Dado</b></p> <p><b>Story cubes</b></p> <p><b>Papel boom</b></p> <p><b>Lápiz</b></p> <p><b>Colores</b></p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Muy bien niños y niñas el día de hoy vamos a realizar una actividad muy bonita y divertida que tiene por título <b>“Aprendo y juego con el story cubes”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donde ustedes podrán desarrollar la imaginación y la creatividad al jugar con el dado <b>Story cubes</b>. Niños no se olviden que debemos de respetar nuestras normas de convivencia para poder realizar nuestra actividad en completo orden.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseguida doy las explicaciones del juego, niños el juego consiste en lo siguiente vamos hacer un círculo donde cada uno tendrá la oportunidad de botar el dado y según la imagen que les salga ustedes van armar su propia historia como a ustedes les guste.</li> <li>• Muy bien niños ahora que saben cómo es el juego lo vamos a realizar en completo orden y esperando su turno, invito a cada niño a jugar y a crear su propia historia.</li> <li>• Después de que los niños realizan su juego invito a que compartan como se sintieron y si tuvieron alguna dificultad, al culminar entrego papel boom, lápiz y colores para que dibujen su historia.</li> <li>• Para finalizar pido a los niños que compartan sus trabajos y expliquen que hicieron y como lo hicieron.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>REFLEXIONAMOS SOBRE LO APRENDIDO:</u></b></p> <p>Meta cognición:</p> <p><b>¿Qué aprendimos hoy?,</b></p> <p><b>¿Les pareció importante la actividad?, ¿Por qué?</b></p> <p><b>¿Cómo se sintieron al realizar sus Story cubes?</b></p>	



-----

**Egresada: Ana Y. Guevara Ramos**

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°08

**I. TÍTULO:** “ME DIVIERTO CREANDO Y ARMANDO MI ARCOÍRIS”

**II. DATOS INFORMATIVOS**

**DRE** : Moyobamba  
**UGEL** : San Martín  
**I.E.I** : 168  
**LUGAR** : Tarapoto  
**DIRECTOR** : Alena Saavedra Pérez  
**DOCENTE** : Mailis Dávila Torres  
**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años  
**SECCIÓN** : Amistosos  
**TURNO** : Mañana  
**EGRESADA** : Ana Yovany Guevara Ramos  
**FECHA** : 07-12-2023  
**ÁREA** : Comunicación

**III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**


**ÁREA: Comunicación**


ÁREA: Comunicación				
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p><b>“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”</b></p> <p><b>CAPACIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul>	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personajes usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, en teatro, música, los títeres, etc.</p>	<p>Explora, aplica y vivencia su creatividad al crear y armar su arcoíris.</p>	<p>Crea y arma tu propio arcoíris usando los papeles de colores que más te gusta.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

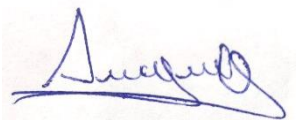


• Socializa sus procesos y proyectos.				
---------------------------------------	--	--	--	--

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Invito a los niños y niñas a sentarse en asamblea para recordar los acuerdos del aula para poder dar inicio a la actividad.</p> <p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b></p> <p>Para despertar el interés de los niños y niñas les pido que presten atención y se pongan de pie para cantar la canción que tiene por título <b>(El arcoíris)</b>.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=65uVBc6YKmQ">https://www.youtube.com/watch?v=65uVBc6YKmQ</a></p>  <p><b><u>SABERES PREVIOS:</u></b></p> <p>¿De qué trato la canción?</p> <p>¿Han visto alguna vez al arcoíris?</p> <p>Permito que los niños respondan y retroalimentación.</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b></p> <p>Lo genero a partir de la siguiente pregunta:</p> <p>¿Podrán ustedes crear su arcoíris?</p> <p><b><u>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</u></b></p> <p>Que los niños y niñas exploren y experimenten los lenguajes del arte logrando desarrollar su creatividad e imaginación al crear y armar su arcoíris como más le gusta.</p>	<p><b>Cartón</b></p> <p><b>Papeles de colores</b></p> <p><b>Goma</b></p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Muy bien niños y niñas el día de hoy vamos a realizar una actividad muy bonita y divertida que tiene por título <b>“Me divierto creando y armando mi arcoíris”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donde ustedes podrán desarrollar la imaginación y la creatividad al armar y crear su propio arcoíris usando los colores que más les gusta. Niños no se</li> </ul>	

	<p>olviden que debemos de respetar nuestras normas de convivencia para poder realizar nuestra actividad en completo orden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseguida presento los materiales que van a utilizar.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muy bien niños estos son los materiales que van a utilizar, para continuar con la actividad les voy a explicar las normas para que puedan trabajar, niños cada uno tendrá sus materiales para que puedan desarrollar su trabajo donde ustedes podrán crear y armar su arcoíris como más deseen.</li> <li>• Enseguida entrego a cada uno sus materiales he indico que ya pueden trabajar, enseguida pongo una música suave y despacio para que los niños se relajen al desarrollar su actividad.</li> <li>• Para finalizar invito a cada niño a que publique y comparta como se sintió y si tuvieron alguna dificultad al desarrollar su trabajo.</li> </ul>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b><u>REFLEXIONAMOS SOBRE LO APRENDIDO:</u></b></p> <p>Meta cognición:</p> <p><b>¿Qué aprendimos hoy?,</b></p> <p><b>¿Les pareció importante la actividad?, ¿Por qué?</b></p> <p><b>¿Cómo se sintieron al crear y armar su arcoíris?</b></p>	



-----

**Egresada: Ana Y. Guevara Ramos**

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°09

### I. TÍTULO:

**“CREO Y ME DIVIERTO CON LA ARENA MÁGICA”**

### II. DATOS INFORMATIVOS



**DRE** : Moyobamba  
**UGEL** : San Martín  
**I.E.I** : 168  
**LUGAR** : Tarapoto  
**DIRECTOR** : Alena Saavedra Pérez  
**DOCENTE** : Mailis Dávila Torres  
**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años  
**SECCIÓN** : Amistosos  
**TURNO** : Mañana  
**EGRESADA** : Ana Yovany Guevara Ramos  
**FECHA** : 08-12-2023  
**ÁREA** : Comunicación

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

#### ÁREA: Comunicación

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p><b>“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”</b></p> <p><b>CAPACIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personajes usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, en teatro, música, los títeres, etc.</p>	<p>Explora, aplica, socializa y vivencia su imaginación y creatividad al jugar y moldear lo que más te gusta con la arena.</p>	<p>Expresa tu creatividad al jugar y moldear lo que más te gusta con la arena.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p><b>INICIO</b></p>	<p>Invito a los niños y niñas a sentarse en asamblea para recordar los acuerdos del aula para poder dar inicio a la actividad.</p> <p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b></p> <p>Para despertar el interés de los niños y niñas les pido que presten atención y se pongan de pie para cantar la canción que tiene por título (<b>Jugamos en la arena</b>).</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=4r1StweGwq4">https://www.youtube.com/watch?v=4r1StweGwq4</a></p> <p><b><u>SABERES PREVIOS:</u></b></p> <p>¿De qué trato la canción?</p> <p>¿Han jugado con la arena?, ¿En dónde?</p> <p>Permito que los niños respondan y retroalimentación.</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b></p> <p>Lo genero a partir de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué podemos crear con la arena?</p> <p>¿Qué necesitamos?</p> <p><b><u>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</u></b></p> <p>Que los niños y niñas exploren y experimenten los lenguajes del arte logrando desarrollar su creatividad e imaginación al jugar y moldear lo que más te gusta con la arena.</p>	<p><b>Arena</b></p> <p><b>Agua</b></p> <p><b>Moldes</b></p> <p><b>Paletas</b></p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Muy bien niños y niñas el día de hoy vamos a realizar una actividad muy bonita y divertida que tiene por título <b>“Creo y me divierto con la arena mágica”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donde ustedes podrán desarrollar la imaginación y la creatividad al jugar y moldear lo que más les gusta con la arena. Niños no se olviden que debemos de respetar nuestras normas de convivencia para poder realizar nuestra actividad en completo orden.</li> <li>• Enseguida presento los materiales que van a utilizar.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muy bien niños estos son los materiales que van a utilizar, niños para poder jugar y moldear con la arena vamos a formar grupos donde cada grupo tendrá sus materiales para que puedan realizar su actividad.</li> <li>• Enseguida pido a los niños que para desarrollar la actividad nos vamos al patio en completo orden, entrego a cada grupo sus materiales he indico que ya pueden trabajar.</li> <li>• Para finalizar invito a cada grupo a que comparta lo que lograron crear y comenten como se sintió y si tuvieron alguna dificultad al desarrollar su trabajo.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>REFLEXIONAMOS SOBRE LO APRENDIDO:</u></b></p> <p>Meta cognición:</p> <p><b>¿Qué aprendimos hoy?,</b></p> <p><b>¿Les pareció importante la actividad?, ¿Por qué?</b></p> <p><b>¿Cómo se sintieron al jugar y moldear lo que más les gusto?</b></p>	

-----

**Egresada: Ana Y. Guevara Ramos**

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

**I. TÍTULO:**

**“ME DIVIERTO CREANDO MANUALIDADES CON LAS CUENCAS”**

**II. DATOS INFORMATIVOS**



**DRE** : Moyobamba  
**UGEL** : San Martín  
**I.E.I** : 168  
**LUGAR** : Tarapoto  
**DIRECTOR** : Alena Saavedra Pérez  
**DOCENTE** : Mailis Dávila Torres  
**EDAD DE LOS NIÑOS** : 4 años  
**SECCIÓN** : Amistosos  
**TURNO** : Mañana  
**EGRESADA** : Ana Yovany Guevara Ramos  
**FECHA** : 11-12-2023  
**ÁREA** : Comunicación

**III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

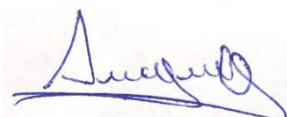
**ÁREA: Comunicación**

ÁREA: Comunicación				
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p><b>“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”</b></p> <p><b>CAPACIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personajes usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, en teatro, música, los títeres, etc.</p>	<p>Explora, aplica, socializa y vivencia su imaginación y creatividad al crear sus manualidades con las cuencas.</p>	<p>Expresa tu creatividad al jugar y moldear lo que más te gusta con la arena.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Invito a los niños y niñas a sentarse en asamblea para recordar los acuerdos del aula para poder dar inicio a la actividad.</p> <p><b><u>MOTIVACIÓN:</u></b></p> <p>Para despertar el interés de los niños y niñas les pido que presten atención y se pongan de pie para cantar la canción que tiene por título (<b>Somos creadores</b>).</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=0kf69KDm464">https://www.youtube.com/watch?v=0kf69KDm464</a></p> <p><b><u>SABERES PREVIOS:</u></b></p> <p>¿De qué trato la canción?</p> <p>¿Han creado algo alguna vez?, ¿Qué han creado?</p> <p>Permito que los niños respondan y retroalimentación.</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></b></p> <p>Lo genero a partir de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué les gustaría crear?</p> <p>¿Qué materiales les gustaría usar?</p> <p><b><u>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</u></b></p> <p>Que los niños y niñas exploren y experimenten los lenguajes del arte logrando desarrollar su creatividad e imaginación al crear sus manualidades con las cuencas.</p>	Cuencas  Hilo chino
DESARROLLO	<p>Muy bien niños y niñas el día de hoy vamos a realizar una actividad muy bonita y divertida que tiene por título <b>“Me divierto creando manualidades con las cuencas”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donde ustedes podrán desarrollar la imaginación y la creatividad al crear sus manualidades con las cuencas como collares, pulseras, o lo ustedes deseen. Niños no se olviden que debemos de respetar nuestras normas de convivencia para poder realizar nuestra actividad en completo orden.</li> <li>• Enseguida presento los materiales que van a utilizar.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muy bien niños estos son los materiales que van a utilizar, para poder realizar la actividad hare entrega a cada uno sus materiales y cada uno tiene que cuidar sus materiales.</li> <li>• Enseguida pido a los niños que para desarrollar la actividad deben de estar en orden en sus respectivos lugares seguidamente hago entrega a cada niño sus materiales he indico que ya pueden trabajar.</li> <li>• Para finalizar invito a cada niño que comparta lo que logro hacer y comente como se sintió y si tuvo alguna dificultad y como logro solucionar su dificultad.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>REFLEXIONAMOS SOBRE LO APRENDIDO:</u></b></p> <p>Meta cognición:</p> <p><b>¿Qué aprendimos hoy?,</b></p> <p><b>¿Les pareció importante la actividad?, ¿Por qué?</b></p> <p><b>¿Cómo se sintieron al crear su manualidad?</b></p> <p><b>¿Les gustó crear sus propias manualidades?, ¿Por qué?</b></p>	



-----

**Egresada: Ana Y. Guevara Ramos**