



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO**

"TEODORO PEÑALOZA"

CHUPACA

PROMOCIÓN 2017

**LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE
CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 30067 DE AZANA-CHUPACA,
MEDIANTE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN
LOS SECTORES, 2017**

AVANCE DE INFORME DE INVESTIGACIÓN - ACCIÓN

PRESENTADO POR:

QUISPEALAYA ORDOÑEZ, Katerine Iris

VALENZUELA LAGUNA, Yesenia Teodora

PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESORA

DE EDUCACIÓN INICIAL

CHUPACA – 2017

HOJA DE APROBACIÓN

TÍTULO: LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30067 DE AZANA – CHUPACA, MEDIANTE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES, 2017

RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE SUSTENTACIÓN N°: _____

FECHA DE SUSTENTACIÓN: _____

N°	SUSTENTANTES	RESULTADOS DE LA SUSTENTACIÓN
01.	QUISPEALAYA ORDÓÑEZ, Katerine Iris	
02.	VALENZUELA LAGUNA, Yesenia Teodora	

JURADOS:

CARGO	APELLIDOS Y NOMBRES	FIRMA
Presidente		
Vocal		
Secretario		

OBSERVACIONES:

--

DEDICATORIA:

Dedico este trabajo especialmente a Dios por haberme dado la vida y permitirme llegar a este momento en mi formación profesional.

A mis padres por ser el pilar más importante para este paso; a mis familiares por el apoyo incondicional; a mi asesor de tesis por el tiempo brindado y a mi compañera Yesenia porque sin el equipo formado no habiéramos logrado la meta.

Katerine Iris

DEDICATORIA:

Dedico este trabajo a Dios por la salud que me dio para llegar hasta este momento. A mi papá y hermana por el apoyo incondicional que me brindaron, porque creyeron en mí y la fuerza que me dio mi papá para llegar hasta el final; a mi asesor por el tiempo otorgado, y a mi amiga Katerine por su paciencia y comprensión.

Yesenia

Asesor:

Mg. César Juan Vargas Montes

RESUMEN

LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30067 DE AZANA – CHUPACA, MEDIANTE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES, 2017

Quispealaya Ordóñez, Katerine Iris – VALENZUELA LAGUNA, Yesenia Teodora
EDUCACIÓN INICIAL - 2017

El estudio realizado es una investigación acción orientada al desarrollo de la creatividad en veinte estudiantes de cuatro años de la I. E. N° 30067 de Azana, mediante la hora del juego libre en los sectores. El problema fue ¿Cómo se pueden desarrollar la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I. E. N° 30067 de Azana? La hipótesis de acción fue con el empleo de la hora del juego libre en los sectores se desarrolla de manera significativa la creatividad en los sujetos de la investigación. El objetivo fue fortalecer el desarrollo de la creatividad en los niños mencionados.

Se empleó los sectores como son: hogar, construcción, juegos tranquilos, biblioteca, ciencia y ambiente, y arte con sus procedimientos: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación aplicados ocho veces desde el 24/05 hasta el 28/06 del 2017. Los instrumentos fueron: lista de cotejo, diarios de campo y registros anecdóticos.

Las conclusiones son: 1. Basado en el objetivo general y en los resultados de la investigación se logró fortalecer el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N° 30067 de Azana. 2. Acorde al primer objetivo específico se hizo uso de la hora del juego libre en los sectores en ocho sesiones de aprendizaje: implementación de los sectores; jugando tumbalatas con el dado; representamos los tesoros, mi linda comunidad; nos informamos sobre las 3r; historia de la Batalla de Arica; reconocemos los trabajos que realiza un albañil; conociendo la fiesta patronal de San Juan y San Pedro, y trabajadores de mi localidad que permitieron desarrollar los niveles de creatividad de los niños y niñas. 3. Según el segundo objetivo específico se logró aplicar los sectores hogar, construcción, ciencia y ambiente, juegos tranquilos, arte y biblioteca con sus fases o momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación permitiendo desarrollar los niveles de creatividad expresiva, productiva, inventiva, innovadora y emergente. 4. Teniendo en cuenta el tercer objetivo se registró y describieron las manifestaciones de los niveles de creatividad como son: en la expresiva, desarrollaron ideas en torno a temas de su interés, transmitiendo y compartiendo mensajes. En la productiva, utilizaron objetos para explorar realizando acciones conocidas y producir un efecto deseado concretándose en respuestas y soluciones dadas ante determinadas situaciones. En la inventiva, plantearon alternativas de solución y manifestaron usos, aplicaciones diferentes a las habituales. En la creatividad innovadora propusieron alternativas de solución para resolver un mismo problema en situaciones de juego y exploración, generando nuevas respuestas y elaboración de situaciones novedosas. Y en la emergente actuaron y tomaron decisiones propias y resolvieron con autonomía situaciones cotidianas.

Palabras claves: creatividad – hora del juego libre - sectores

PRESENTACIÓN

Para esta investigación se tomó como principio el planteamiento de Edward De Bono (1989), con su afirmación que el pensamiento creativo o pensamiento lateral es importante porque le da al ser humano la capacidad de encontrar conocimientos e ideas nuevas que permitan solucionar problemas cotidianos.

Acorde a nuestra experiencia profesional muchos de nosotros sabemos que el juego es muy importante para el buen desarrollo y el aprendizaje no solo de los infantes, sino también de los adolescentes, jóvenes e incluso adultos. Debemos recordar que la creatividad es un elemento muy importante que ayuda a desarrollar muchas capacidades en las personas. Gracias a la creatividad pueden ser más constructivos, creativos, innovadores y tener pensamientos originales; ayudará a formarlos y afrontar los diferentes retos que ocurren en la vida. La creatividad es la capacidad de crear, tener pensamientos originales, constructivos, creativos o divergentes; es uno de los elementos que se valoran mucho en la actualidad, por ello los especialistas apuntan que es una actitud que se debe promover y potenciar desde la infancia y a través de la curiosidad, imaginación, indagación y exploración.

Basado en este planteamiento se planificó y ejecutó el presente estudio relacionado a los niños y niñas de cuatro años de edad. Es en la escuela donde las maestras deben contribuir a estimular la creatividad infantil, ya que la creatividad es también un modo de explorar el mundo que les rodea y a la vez establecen soluciones a los problemas que se encuentran cotidianamente; más aun haciendo uso de los sectores como son el hogar, construcción, ciencia y ambiente, biblioteca, arte, entre otros. Estudios recientes alrededor del mundo y en el Perú, así como los que fueron citados como antecedentes, han demostrado que los infantes que más juegan son más despiertos, crecen mejor y se desarrollan y obtienen altos logros de aprendizaje que los niños que se ven restringidos para jugar.

En tal sentido, felicito la labor desplegada por las señoritas investigadoras que pusieron mucho empeño en la planificación, ejecución y evaluación del presente estudio, y estoy muy seguro servirá como material de consulta para todas aquellas personas interesadas en el aprendizaje creativo de sus estudiantes.

Mg. César Juan Vargas Montes

ASESOR

INTRODUCCIÓN

Presentamos el presente informe de investigación acción intitulado: LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30067 DE AZANA – CHUPACA, MEDIANTE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES, 2017; con la finalidad de optar el título profesional de Profesora en la Carrera Profesional de Educación Inicial.

El presente trabajo de investigación acción se realizó con la finalidad de fortalecer el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa mencionada y para ello se hizo uso de los sectores con sus respectivas fases como son: la planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación. Y los niveles de creatividad desarrollados fueron la expresiva, productiva, inventiva, innovadora y emergente.

Para lo cual el informe se ha estructurado en cuatro capítulos cuyos contenidos se encuentran organizados así:

El Capítulo I hace referencia de la información descriptiva del estudio, donde se identifica, describe y formula el problema de investigación, y las actividades para detectar el problema, la caracterización de los sujetos de la investigación. Asimismo se considera la formulación del problema, hipótesis de acción, formulación de objetivos, la relevancia y pertinencia del estudio

realizado; las técnicas e instrumentos para recabar información sobre la problemática y sus causas, así como las acciones emprendidas y sus efectos.

El Capítulo II contiene el marco teórico, que contiene los antecedentes de la investigación, las teorías científicas y las bases conceptuales de la creatividad y la hora del juego libre en los sectores.

El Capítulo III se refiere a las acciones emprendidas y efectos en el que se detalla la descripción de las acciones efectuadas y los efectos intencionados y no intencionados.

El Capítulo IV se refiere a la interpretación. Comprende las formas de validación y verificación en cuanto a la planificación, ejecución y evaluación de resultados. Asimismo se ha interpretado los resultados obtenidos en las listas de cotejo, los diarios de campo y los registros anecdóticos. Seguidamente se realiza la triangulación de datos y la hipótesis que se corrobora.

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

Las autoras

ÍNDICE

HOJA DE APROBACIÓN	
ASESOR	
DEDICATORIA	
RESUMEN	
PRESENTACIÓN	
INTRODUCCIÓN	
ÍNDICE	

CAPÍTULO I

INFORMACIÓN DESCRIPTIVA

1.1. ORIGEN E HISTORIA DEL PROBLEMA.....	01
1.2. ACTIVIDADES PARA IDENTIFICAR EL PROBLEMA.....	05
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	07
1.4. HIPÓTESIS DE ACCIÓN O GUÍA DE ACCIÓN.....	07
1.5. OBJETIVOS	07
1.6. ACCIONES.....	08
1.7. RESULTADOS ESPERADOS.....	08
1.8. CARACTERIZACIÓN DEL ESCENARIO.....	12
1.9. CARACTERIZACIÓN DE LOS SUJETOS DE INVESTIGACIÓN.....	14
1.9. RELEVANCIA Y PERTINENCIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	20
1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECABAR INFORMACIÓN SOBRE:	22
1.8.1. PROBLEMÁTICA Y SUS CAUSAS.....	22
1.8.2. LAS ACCIONES EMPRENDIDAS Y SUS EFECTOS.....	23

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES.....	24
2.2. BASES TEÓRICAS.....	37
2.3. BASES CONCEPTUALES.....	43
2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.	67

CAPÍTULO III

ACCIONES EMPRENDIDAS Y SUS EFECTOS

3.1. DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES EFECTUADAS.....	69
3.2.PUESTA EN MARCHA DE ACCIONES PROPUESTAS.....	70
3.3. EFECTOS INTENCIONADOS DE LAS ACCIONES REALIZADAS.....	152
3.4 EFECTOS NO INTENCIONADOS DE LAS ACCIONES REALIZADAS.....	151

CAPÍTULO IV

INTERPRETACIONES

4.1.FORMAS DE VALIDACIÓN Y VERIFICACIÓN.....	152
4.1.1.EN CUANTO A LA PLANIFICACIÓN.....	152
4.1.2. DEL PROCESO DE LA EJECUCION DE LA INVESTIGACION	153
4.1.3. DE LA EVALUACIÓN DE RESULTADOS.....	153
4.2. CONSOLIDADO DEL RESULTADO DE LAS LISTAS DE COTEJO.....	154
4.3. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	156
4.3. CONSOLIDADO DEL RESULTADO DE LOS DIARIOS DE CAMPO.....	156
4.4. INTERPRETACIÓN DE LOS DIARIOS DE CAMPO.....	160
4.5. CONSOLIDADO DE LOS REGISTROS ANECDÓTICOS.....	162
4.6.INTERPRETACIÓN DE LOS REGISTROS ANECDÓTICOS.....	163
4.4.TRIANGULACIÓN DE DATOS.....	165
4.5.ANÁLISIS DE LA TRIANGULACIÓN DE DATOS.....	167
4.6. HIPÓTESIS QUE SE CORROBORA.....	171

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

CONCLUSIONES

1. Basado en el objetivo general y en los resultados de la investigación se logró fortalecer el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 30067 del barrio Azana, Chupaca.
2. Acorde al primer objetivo específico se hizo uso de la hora del juego libre en los sectores durante ocho sesiones de aprendizaje: implementación de los sectores; jugando tumbalatas con el dado; representamos los tesoros, mi linda comunidad; nos informamos sobre las 3r; historia de la Batalla de Arica; reconocemos los trabajos que realiza un albañil; conociendo la fiesta patronal de San Juan y San Pedro, y trabajadores de mi localidad que permitieron desarrollar los niveles de creatividad de los sujetos de la investigación.
3. Según el segundo objetivo específico se logró aplicar los sectores hogar, construcción, ciencia y ambiente, juegos tranquilos, arte y biblioteca con sus fases o momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación que permitió desarrollar los niveles de creatividad expresiva, productiva, inventiva, innovadora y emergente en los sujetos de la investigación.
4. Teniendo en cuenta el tercer objetivo se registró y describieron las manifestaciones de los niveles de creatividad como son: en la expresiva, desarrollaron ideas en torno a temas de su interés, transmitiendo y compartiendo mensajes. En la productiva, utilizaron objetos para explorar realizando acciones conocidas y producir un efecto deseado concretándose en respuestas y soluciones dadas ante determinadas situaciones. En la inventiva, plantearon alternativas de solución y manifestaron usos, aplicaciones diferentes a las habituales. En la innovadora propusieron

alternativas de solución para resolver un mismo problema en situaciones de juego y exploración, generando nuevas respuestas y elaboración de situaciones novedosas. Y en la emergente actuaron y tomaron decisiones propias y resolvieron con autonomía situaciones cotidianas.

RECOMENDACIONES

1. Basado en nuestra experiencia investigativa, se recomienda al director de Gestión Pedagógica y especialista del nivel de Educación Inicial de la Ugel Chupaca a que organicen jornadas de capacitación y actualización sobre el uso de la hora del juego libre en los sectores en el desarrollo de habilidades creativas, dirigido a maestras que laboran en Instituciones Educativas del nivel inicial.
2. A los docentes del nivel de Educación Inicial de las instituciones públicas y privadas de la Ugel de Chupaca a que deben incidir en el desarrollo de los niveles de creatividad: expresiva, productiva, inventiva, innovadora y emergente de sus estudiantes en las áreas de comunicación, ciencia y ambiente y personal social.
3. A las estudiantes de todos los semestres de la Carrera Profesional de Educación Inicial del I.E.S.P.P. "Teodoro Peñaloza" de Chupaca a que en sus prácticas pre profesionales programen, ejecuten y evalúen sesiones de aprendizaje de desarrollo de los niveles de creatividad con el empleo de la hora del juego libre en los sectores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Artezano, K. y otros (2004). *La narración de cuentos como estrategia para mejorar la interpretación y el desarrollo de la creatividad de niños de 05 años del J.N.E. N° 303 “Virgen de Lourdes” de Chupaca*. Tesis para optar el título de profesor de educación inicial en el ISPP “Teodoro Peñaloza” de Chupaca-Perú.
- Artola, T., y Hueso, M. (2006). *Cómo desarrollar la creatividad en los niños*. España: Palabra. Disponible en <https://www.casadellibro.com/libro-como-desarrollar-la-creatividad-en-los-ninos/9788498400120/1106153>
- Ayala, S. y Brañez, E. (2000). *La creatividad dramática en el teatro de títeres como propuesta de trabajo docente en la educación inicial*. Tesis para optar el título de profesor de educación inicial en el ISPP “Teodoro Peñaloza” de Chupaca-Perú
- Ballesteros, A. (2013). *Estudio sobre la creatividad infantil. Tesis de grado de Educación Infantil por la Universidad de Valladolid España*. Disponible en <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3955/1/TFG-G%20327.pdf>
- Bautista, I y otros (2007). *Juegos dinámicos para desarrollar la socialización en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa de Estimulación Integral cuna jardín “Teodoro Peñaloza” Chupaca*. Tesis para optar el título de profesor de educación inicial en el IESPP “Teodoro Peñaloza” Chupaca-Perú
- Bernabéu y Goldstein (2009). *Creatividad y aprendizaje*. España: Narcea.
- Buitrón y otros (2011). *Teatro de títeres en la creatividad en niños y niñas de 4 años de la I. E. N° 315 Huancán – Huancayo*. Tesis de licenciada en la Uncp.
- Caillois, R. (1958). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*.
- Cánepa, C., Brenda, F., y Evans, D. (2015). *Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años: un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito*

de San Miguel. Tesis de licenciada por la Universidad Católica del Perú.
Disponible en <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/6546>

Cangahuala, J. y Alfaro, L. (2010). *“El aula” un espacio educativo de creación y descubrimientos de aprendizajes*. Lima Perú: Cangahuala.

Cárdenas, M. y otros (2007) *El teatro como estrategia para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de cinco años de la Institución Educativa de niños “José Gálvez” N° 435- Chilca*. Tesis para optar el título de profesor de educación inicial en el Instituto Superior Pedagógico Público “Teodoro Peñaloza” de Chupaca – Perú.

Crisólogo, A. (2011). *Diccionario pedagógico*. Lima Perú: Abedul.

De Bono (1989). *Del Carpio, R. y otras. (2010). Diccionario y guía de ideas sobre educación*. Lima Perú: San Marcos.

Del Carpio (2010). *Diccionario y guía de ideas sobre educación*. Lima Perú: San Marcos

De Zubiría, J. (2000). De Zubira, J. (2000) La creatividad exige asumir riesgos. En Revista Pedagógica Maestros. Lima. p 12-14

Esteban, E. (2000). *Cómo elaborar un proyecto de investigación en educación*. Huancayo Perú: Grafi Centro.

Fernández, R. (1978). *Juego de dramatización*. Madrid: Santillana.

Galván, I. (2003). *Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo y la pintura para niños de 6 a 10 años*. Tesis de licenciatura por la Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle” Disponible en <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/144/TL%20EI%20EI%20H83%202014.pdf?sequence=1>

García, A. y otros 2006) *Influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en los niños y niñas de cinco años de la sección “rosa” del jardín de niños estatal N°320- “La Merced” – Umuto*. Tesis para optar el

título de profesor de educación inicial en el Instituto Superior Pedagógico Público “Teodoro Peñaloza” de Chupaca – Perú.

Gonzales y otros (1997). *Características de los materiales didácticos del aula en los sectores*. Trabajo en los Centros educativos de educación inicial estatal y no estatal en el ámbito de Huancayo metropolitano. Tesis de licenciatura por la Uncp.

Guilford, P. (1965). *Creatividad y Educación*. España: Paidós

Groos, K. (1902). *The play of man*. Nueva York: Appleton.

Hinostroza, A. (2000). *Arte y creatividad en la educación*. Lima Perú: San Marcos.

Huamán, J. (2004). *El proceso de titulación*. Huancayo: Imagen Gráfica SRL.

Huizinga, Johan (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Editorial Alianza S.A. Tercera edición,

León y otros (1999). *Efectos de la técnica del modelado con plastilina casera en el desarrollo de la creatividad plástica de los niños de cinco años del C.E.I. N° 465 “Sagrado Corazón de Jesús” – Huancayo*. Tesis de licenciatura por la Uncp.

López, B. (2000). *Pensamiento crítico y creativo*. México: Trillas

Mejía, E. (2001). *La investigación científica*. Lima Perú: San Marcos.

Ministerio de Educación (2012). *Favoreciendo la actividad autónoma y juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años*. Lima Perú: Minedu.

Muñoz y otros (2006). *La técnica del dibujo en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del C.E.I. N° 465 “Sagrado Corazón de Jesús” de Huancayo*. Tesis de licenciada por la Uncp.

Otorola, D. y Pun, M. (2004). *El juego como estrategia en el desarrollo del conocimiento del número en el J. N. E. N° 602 Manchego Muñoz*. Tesis para optar el título de profesor de educación inicial en el ISPP “Teodoro Peñaloza” de Chupaca-Perú.

- Peña, A., y Castro, A. (2012). *Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil*. Bogotá: Cinde.
- Piaget, J. (1956). *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura.
- Rodríguez, J. (2005). *La investigación acción educativa*. Lima Perú: Doxa
- Rodríguez, L. y Varillas, V. (2006). *Control de la agresividad de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. N° 303 "Virgen de Lourdes" Chupaca a través de los juegos de roles*. Tesis para optar el título de profesor de educación inicial en el ISPP "Teodoro Peñaloza" de Chupaca-Perú.
- Salas, A. (2012). *Programa "Jugando en los sectores" para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao*. Tesis de maestro en educación por la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima. Disponible en [epositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1316/1/2012_Salas_Program a%20Jugando%20en%20los%20sectores](http://positorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1316/1/2012_Salas_Program_a%20Jugando%20en%20los%20sectores).
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego o jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Sarlé, P., Rodríguez, I. y Rodríguez, E. (2014). *El juego en el nivel inicial*. Buenos Aires: Baires Print.
- Silva, G. (2010). *El juego como motor y espejo del desarrollo infantil*. Lima Perú: PUCP.
- Soto, V. (2013). *Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil*. Tesis de grado en Educación Infantil por la Universidad de Valladolid, España. Disponible en <http://studylib.es/doc/5401295/dise%C3%B1o-y-aplicaci%C3%B3n-de-un-programa-de-creatividad-para---e>
- Taylor, I. (1959). *La naturaleza del proceso creativo*. New York: Wiley.
- Torrance, E. "Educación y Capacidad Creativa".- Morova.- Madrid1977.
- Torrance, E (1965). *Cómo es el niño sobre dotado y cómo enseñarle*. Trad. Thomas, Juan J. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina.

Vigil, R. (2002). *El aula: un ambiente para aprender jugando*. Lima Perú: Copyright.

Vigil, R (2004). *Leer comprendiendo y escribir con creatividad*. Lima Perú: Copyright.

Vigostky, L. (1993). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

Vigotsky, L. (1924). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30067 DE AZANA – CHUPACA, MEDIANTE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES, 2017

INVESTIGADORAS: QUISPEALAYA ORDÓÑEZ, Katerine Iris - VALENZUELA LAGUNA, Yesenia Teodora

PROBLEMA DE ACCIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	ACCIONES	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	CONCLUSIONES
¿Cómo se pueden desarrollar la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 30067 del barrio Azana, Chupaca?	<p>Objetivo general</p> <p>Fortalecer el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 30067 del barrio Azana, Chupaca.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>-Hacer uso de la hora del juego libre en los sectores en ocho sesiones de aprendizaje que permitan desarrollar los niveles de creatividad de los estudiantes de años de la Institución Educativa</p>	<p>Con el empleo de la hora del juego libre en los sectores se desarrolla de manera significativa la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 30067 del barrio Azana, Chupaca</p>	<p>Acción 1</p> <p>Selección de áreas, competencias, capacidades e indicadores relacionados al desarrollo de la creatividad.</p> <p>Acción 2</p> <p>Organización del uso de la hora del juego libre en los sectores para el desarrollo de la creatividad</p>	<p>-Se seleccionó las áreas de comunicación, ciencia y ambiente y personal social con sus respectivas competencias, capacidades e indicadores que fueron diseñadas para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 4 años.</p> <p>-Se logró organizar el uso de la hora del juego libre en los sectores: hogar, construcción, ciencia y ambiente, juegos tranquilos, arte y biblioteca que permitió desarrollar la creatividad de los sujetos de la investigación.</p>	<p>Técnica:</p> <p>-Observación</p> <p>Instrumentos:</p> <p>-Lista de cotejo</p> <p>-Diario de campo</p> <p>-Registro anecdótico</p>	<p>1. Basado en el objetivo general y en los resultados de la investigación se logró fortalecer el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 30067 del barrio Azana, Chupaca.</p> <p>2. Acorde al primer objetivo específico se hizo uso de la hora del juego libre en los sectores durante ocho sesiones de aprendizaje: implementación de los sectores; jugando tumbalatas con el dado; representamos los tesoros, mi linda comunidad; nos informamos sobre las 3r; historia de la Batalla de Arica; reconocemos los trabajos que realiza un albañil; conociendo la fiesta patronal de San Juan y San Pedro, y trabajadores de mi localidad que permitieron desarrollar los niveles de creatividad de los sujetos de la investigación.</p> <p>3. Según el segundo objetivo específico se logró aplicar los sectores hogar, construcción, ciencia y ambiente, juegos tranquilos, arte y biblioteca con sus fases</p>

	<p>N° 30067 del barrio Azana, Chupaca.</p> <p>-Aplicar los sectores; hogar, construcción, ciencia y ambiente, juegos tranquilos, arte y biblioteca con sus respectivas fases o momentos orientados al desarrollo de los niveles de la creatividad de los estudiantes mencionados.</p> <p>-Registrar y describir las manifestaciones de los niveles de creatividad expresiva, productiva, inventiva, innovadora y emergente de los sujetos de la investigación.</p>		<p>Acción 3</p> <p>Programación, ejecución y evaluación de sesiones de aprendizaje orientados al desarrollo de la creatividad</p>	<p>-Se programó, ejecutó y evaluó la aplicación de 8 sesiones de aprendizaje orientados al desarrollo de los niveles de creatividad: expresiva, productiva, inventiva, innovadora y emergente de los sujetos de la investigación.</p>	<p>o momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación que permitió desarrollar los niveles de creatividad expresiva, productiva, inventiva, innovadora y emergente en los sujetos de la investigación.</p> <p>4. Teniendo en cuenta el tercer objetivo se registró y describieron las manifestaciones de los niveles de creatividad como son: en la expresiva, desarrollaron ideas en torno a temas de su interés, transmitiendo y compartiendo mensajes. En la productiva, utilizaron objetos para explorar realizando acciones conocidas y producir un efecto deseado concretándose en respuestas y soluciones dadas ante determinadas situaciones. En la inventiva, plantearon alternativas de solución y manifestaron usos, aplicaciones diferentes a las habituales. En la innovadora propusieron alternativas de solución para resolver un mismo problema en situaciones de juego y exploración, generando nuevas respuestas y elaboración de situaciones novedosas. Y en la emergente actuaron y tomaron decisiones propias y resolvieron con autonomía situaciones cotidianas.</p>
--	--	--	---	---	---