

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO
ESTRATEGIA ACTIVA MEJORA EL DESARROLLO DE
LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1572 DEL DISTRITO DE
CULEBRAS – HUARMEY – 2019.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

**NAVARRO HUERTA, JESSICA MIRTHA
ORCID: 0000-0002-7312-6072**

ASESORA

**PÉREZ MORÁN, GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Navarro Huerta, Jessica Mirtha

ORCID: 0000-0002-7312-6072

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú.

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Mg. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez

Presidente

Mg. Sofía Susana Carhuanina Calahuala

Miembro

Mg. Luis Alberto Muñoz Pacheco

Miembro

Dra. Graciela Pérez Morán

Asesora

AGRADECIMIENTO

A mi Dios todopoderoso, que me acompaña y bendice en el camino de la vida, sin él nada sería. Infinitamente gracias mi señor porque a pesar de mis errores nunca me abandonas y percibo tu presencia siempre.

A mis docentes de la ULADECH por sus enseñanzas durante este proceso de formación, a mis asesores de la tesis por su dedicación, aliento y apoyo constante.

A mi familia por apoyarme en este nuevo sendero por las alegrías compartidas y por el valioso soporte emocional que me han brindado, y de manera especial a mis hijas Lisa y Anahí, por estar conmigo dándome alegría y cariño, animándome siempre a seguir cumpliendo mis sueños.

DEDICATORIA

Desde el momento en que me dieron la vida han trabajado incansablemente por hacer de mí una buena persona, no conozco seres humanos más maravillosos que ustedes, por este motivo dedico mi investigación a mis amados padres Leoncia Huerta y Eusebio Navarro, de quienes recibí su apoyo incondicional en cada una de mis decisiones, me alientan a no decaer y seguir firme en mis ideales, todo lo que soy y mis futuros logros serán por y para ustedes.

A mi querido Padre Eusebio Navarro Cobeñas, quien desde el cielo cuidará de mí hoy y siempre. Su recuerdo está presente en todo momento.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general: “Determinar si el juego libre en los sectores como estrategia activa mejora el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa del distrito de Culebras – Huarney-2019”. La investigación fue de tipo cuantitativo, el diseño que se consideró fue un diseño pre experimental; en donde se aplicó un pre y post test a un solo grupo de 22 niños y niñas de cuatro años. En las técnicas de procesamiento y análisis de datos se utilizó la estadística descriptiva y para la comprobación de la hipótesis la prueba de Wilcoxon. Los resultados obtenidos fueron: en el pre test se comprobó que los niños obtuvieron el 54,5% obteniendo un nivel “C”, mientras que en el post test se obtuvo el 72,7%, finalmente se concluye que el juego libre en los sectores como estrategia ha mejorado el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años. En cuanto a la comprobación de la hipótesis, se aplicó la prueba de Wilcoxon en donde el valor de W (Wilcoxon) fue - 4,539 6 y el valor de P es 0,000; y como $P < 0,05$, podemos afirmar que los resultados de los estudiantes de la muestra en el Pretest difieren de los obtenidos en el Post test. Esto se aprecia en el valor de $P = 0,000 < 0,05$; se concluye que hay una diferencia significativa en el logro de aprendizajes obtenidas entre el Pre test con el Post test.

Palabras clave: Activa, creatividad, estrategia, juego libre, sectores.

ABSTRACT

The present research had the general objective: To determine if free play in the sectors as an active strategy improves the development of creativity in four-year-old children from the educational institution of the Culebras district - Huarmey - 2019. The research was of a quantitative nature, the design that was considered was a pre-experimental design; where a pre and post test was applied to a single group of 22 four-year-old boys and girls. Descriptive statistics were used in data processing and analysis techniques, and the Wilcoxon test was used to test the hypothesis. The results obtained were: in the pre-test it was found that the children obtained 54.5% obtaining a level "C", while in the post-test 72.7% were obtained, finally it is concluded that free play in the Sectors as a strategy have improved the development of creativity in four-year-old children. As for testing the hypothesis, the Wilcoxon test was applied where the value of W (Wilcoxon) was - 4,539 6 and the value of P is 0.000; and as $P < 0.05$, we can affirm that the results of the students in the sample in the pretest differ from those obtained in the posttest. This can be seen in the value of $P = 0.000 < 0.05$; It is concluded that there is a significant difference in the achievement of learning obtained between the pretest and the posttest.

Keywords: Active, creativity, strategy, free play, sectors.

ÍNDICE DE CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	ii
JURADO EVALUADOR DE TESIS	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
2.1. Antecedentes.....	7
2.1.1. Internacionales	7
2.1.2. Nacionales.....	9
2.1.3. Regional.....	14
2.2. Bases teóricas.....	15
2.2.1. Estrategias	15
2.2.2. El juego.....	18
2.2.2.1. Tipos de juego.....	19

2.2.2.1.1. Juego motor.....	20
2.2.2.1.2. Juego cognitivo en los infantes.....	20
2.2.2.1.3. El juego social.....	21
2.2.2.1.4. El juego simbólico	21
2.2.2.2. Funciones del juego	22
2.2.2.3. Beneficios del juego infantil:	23
2.2.3. La creatividad en la educación inicial en los niños y niñas.....	24
2.2.4. La Creatividad.....	26
2.2.4.1. El educar de manera creativa desde la infancia	27
2.2.5. El Juego Libre en Sectores.....	28
2.2.5.1. Objetivos de la Hora Libre en los Sectores:.....	28
2.2.5.2. Fluidez verbal.....	29
2.2.5.3. Crear espacios para inspirarse.....	30
2.2.5.4. Flexibilidad	30
2.2.5.5. Inventiva y elaboración.....	31
2.2.6. La hora del juego libre en los sectores.....	31
2.2.6.1. Características del juego Libre.....	32
2.2.6.2. El juego en educación inicial	32
2.2.6.3. La importancia del juego en educación inicial.....	34

2.2.6.3.1. Características del juego en educación inicial	34
2.2.6.3.2. Reglas del juego que lo sostienen.	35
2.2.6.3.3. El juego contribuye de forma privilegiada al Desarrollo Psicomotor	36
2.2.6.3.5. El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social.....	37
2.2.6.3.6. Permite Desarrollar El Lenguaje.....	38
III. HIPÓTESIS	39
IV. METODOLOGÍA.....	40
4.1 Diseño de la investigación.....	40
4.2 Población y muestra.....	40
4.2.1. Población	40
4.2.2. Muestra	41
4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores	49
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	51
4.4.1. La Observación.....	51
4.4.2. Lista de Cotejo.....	51
4.5. Validación del instrumento.....	52
4.5.1. Validez de instrumento	52

4.6. Plan de análisis.....	52
4.6 Matriz de consistencia	54
4.7 Principios éticos.....	55
V. RESULTADOS.....	56
5.1 Resultados.....	56
5.2 Análisis de resultados	71
VI. CONCLUSIONES.....	78
VII. RECOMENDACIONES	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	81
ANEXOS	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudio de los niños del nivel inicial de la I.E: N° 1572	41
Tabla 2. Muestra de estudio de los niños de 4 años de la I.E: Inicial N° 1572.....	41
Tabla 3. Matriz de operacionalización.....	49
Tabla 4. Matriz de consistencia.	54
Tabla 5. Resultado del pre test aplicado a los niños de 4 años de la I.E. N° 1570	56
Tabla 6. Resultado de la primera sesión.	57
Tabla 7. Resultado de la segunda sesión.....	58
Tabla 8. Resultado de la tercera sesión.....	59
Tabla 9. Resultado de la cuarta sesión	60
Tabla 10. Resultado de la quinta sesión.....	61
Tabla 11. Resultado de la sexta sesión.....	62
Tabla 12. Resultado de la sétima sesión	63
Tabla 13. Resultado de la octava sesión	64
Tabla 14. Resultado de la novena sesión	65
Tabla 15. Resultado de la décima sesión	66
Tabla 16. Resultado de la décima primera sesión.....	67
Tabla 17. Resultado de la décima segunda sesión	68
Tabla 18. Resultado del post test aplicado a los niños de 4 años de la I.E. N° 1570.....	69
Tabla 19. Prueba de Wilcoxon.....	70

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultado porcentual del pre test obtenido mediante la lista de cotejo.....	56
Figura 2. Resultado porcentual obtenido de la primera sesión.....	57
Figura 3. Resultado porcentual obtenido de la segunda sesión.....	58
Figura 4. Resultado porcentual obtenido de la tercera sesión.....	59
Figura 5. Resultado porcentual obtenido de la cuarta sesión.....	60
Figura 6. Resultado porcentual obtenido de la quinta sesión.....	61
Figura 7. Resultado porcentual obtenido de la sexta.....	62
Figura 8. Resultado porcentual obtenido de la séptima sesión.....	63
Figura 9. Resultado porcentual obtenido de la octava sesión.....	64
Figura 10. Resultado porcentual obtenido de la novena sesión.....	65
Figura 11. Resultado porcentual obtenido de la décima sesión.....	66
Figura 12. Resultado porcentual obtenido de la décima primera sesión.....	67
Figura 13. Resultado porcentual obtenido de la décima segunda sesión.....	68
Figura 14. Resultado porcentual obtenido mediante el post test.....	69

I. INTRODUCCIÓN

Los seres humanos desde que nacemos estamos en constante movimiento, generamos sensaciones, conocimientos, relacionándonos con el mundo a través de nuestro cuerpo y apropiándonos de ello pasando a ser parte de nuestra vida.

Siendo la de importancia el desarrollo personal como una disciplina obtenida mediante el juego donde cada niño se integra para emplear más su cuerpo, relacionarse y percibir todo lo que los rodea dícese el mundo, de este modo los infantes tratan de comunicarse con el mundo que los rodea e incluso a desarrollar ciertas habilidades en ellos.

De esta manera, la ejecución de esta investigación cumple el interés de fomentar la creatividad en los niños a base de actividades, propiciando la imaginación, el interés en ellos, mediante las actividades que llamen la atención y motive el interés y contribuya en su desarrollo, al respecto cada infante en las escuelas públicas o particulares al transcurrir el tiempo van apoderándose de los juegos libres en los sectores demostrando sus habilidades siendo un medio para expresarse sintiéndose así seguros de sus acciones que desarrollan naturalmente, contribuyendo de esta manera en su aprendizaje.

Cada infante al desenvolverse en los juegos se incorpora a un universo o zona donde sus fantasías o deseos son intensos; además de ansiedades manifestadas, esta acción se desenvuelve de forma personal y grupal. Aucouturier (2004) nos menciona que “jugar es una manera de ser y estar en el mundo del niño hoy, aquí y ahora. Por ello jugar constituye una necesidad vital, tan importante y necesaria como moverse y respirar” siendo vitales para el desarrollo de su personalidad.

Las acciones mediante el juego desarrollan la imaginación en los niños y niñas donde requiere también de varios factores dentro de ello tener una buena autoestima, sentirse seguros, motivados ente otros con el propósito de poder incrementar en los infantes sus destrezas en cuanto a la creatividad o imaginación.

En efecto, que cada niño tiene diversas inquietudes, necesidades y debemos estar atentos siendo responsables con el propósito de dar atención adecuada, asimismo de reforzar a los niños o niñas en cada una de las acciones haciendo la labor de orientarlos de forma más accesible y seguro, pero resulta gratificante el esfuerzo cuando el logro es efectuado por uno mismo, donde se busque lograr resultados positivos.

En relación con eso, tomando como la importancia las actividades mediante el juego libre de sectores, se ha considerado como objetivo general: Determinar si el juego libre en los sectores como estrategia activa mejora el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de edad, en la institución educativa del distrito de Culebras – Huarmey.

En los aportes de Blanco (2012), nos manifiesta que: “El juego es la actividad primordial del niño y hoy en día más que un hecho es un derecho reconocido por organismos nacionales e internacionales que trabajan en favor de la niñez” (p.23).

Asimismo, en el artículo 31, perteneciente a la “Convención sobre los Derechos del Niño”, se pone de manifiesto que el juego y toda acción de índole recreativa, deben ser ofrecidas al infante de manera sostenida en el hogar y en la escuela (UNICEF, 1989); disposición que permite enfrentar a la problemática mundial donde diversos factores afectan congruentemente a su desarrollo.

Siendo necesario dar a conocer, que “los niños que reciben una estimulación desde pequeños son capaces de desarrollar su creatividad, de mejor manera, esto los demuestra al momento de realizar sus actividades ya sea mediante la pintura, el arte, el juego entre otros de sus distintas manifestaciones, de la misma manera es propicia para desarrollar actividades mediante el juego para desarrollar la creatividad en los niños”.

Salas (2012), manifiesta que sería necesario que a temprana edad deberíamos conocer el desarrollo de los estudiantes en lo emocional como en lo cognitivo, de esta manera y mediante el juego se desarrollaría mejor la creatividad y las relaciones intrapersonales e interpersonales; es decir los niños se sienten más sociables y dispuestos a participar en las actividades. Asimismo, Salas (2012), indica que es importante que “el juego infantil genera motivación en los niños” (p. 27).

Además, “Se dice que el juego es la forma de aprender por excelencia, hay que brindar a los niños y niñas mayor variedad de juguetes y espacios para el juego y compartir con ellos, es una oportunidad para que cultiven sus habilidades” (Salas; p.76).

A lo manifestado por el autor (Salas; 2012; p.76), el juego siempre será una estrategia motivadora para hacer participar a los infantes en las actividades diarias, es necesario por lo que resuelve problemas emocionales en los niños, y contribuye al desarrollo de sus capacidades.

Con respecto al contexto local los niños y niñas de la institución educativa al momento de integrarse a la institución presentan dificultades en cuanto a la socialización entre ellos, expresan sus temores en cuanto al decir su nombre, señalar objetos, de la misma manera, se siente desmotivado por problemas de los padres influye en el desarrollo

psicológico y personal en los infantes.

Con referencia a los niños de cuatro años de la I. E. I. N° 1572 – “Distrito de Culebras, Provincia de Huarney”, se demuestra la poca participación en los niños, en el desarrollo de actividades permanentes, con deficiencias en la incorporación y falta de participación en cada actividad, siendo necesario ambientar lugares apropiados para el desarrollo de los juegos en los sectores consiguiendo que los niños logren una mejor estimulación desde temprana edad, para despertar la imaginación y que puedan desarrollar sus habilidades y destrezas al máximo; formando niños y niñas con la capacidad de resolver problemas en diferentes ámbitos de la vida cotidiana sin temor alguno.

Ante la situación del problema descrito en líneas arriba se dice:

¿De qué manera el juego libre en los sectores como estrategia activa mejora el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de edad, en la institución educativa del distrito de Culebras – Huarney-2019?

De esta manera, se ha planteado la pregunta de investigación en el cual nos conduce a formular el objetivo general: Determinar si el juego libre en los sectores como estrategia activa mejora el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa 1572 del distrito de Culebras – Huarney-2019.

De la misma manera, para llegar a logro del objetivo general, se ha determinado los siguientes objetivos específicos como: Evaluar la creatividad en los niños de cuatro años de la Institución Educativa del distrito de Culebras mediante un pre test; Aplicar el juego libre en los sectores como estrategia activa en la mejora del desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años y evaluar el desarrollo de la creatividad en los

niños y niñas de 4 años a través de un post test.

La justificación del estudio, desde el aspecto teórico se fundamentó por aportar diversas teorías que sustentan el trabajo de investigación. En el campo metodológico, Por aplicarse el método científico basado en procesos y técnicas como la observación, el registro de incidencias, considerando como instrumento la lista de cotejo y hacer uso de la estadística no paramétrica. En cuanto al aspecto social, se benefició directamente la mejora del desarrollo de la creatividad de niños de cuatro años.

La metodología de estudio fue de tipo aplicada y enfoque cuantitativo, manteniendo un nivel explicativo de las variables de la investigación, Asimismo, se consideró un diseño preexperimental, en donde se aplicó un pre y post test a un solo grupo de 22 niños y niñas de cuatro años. Como técnica de evaluación se desarrolló la observación. Asu vez, se empleó la lista de cotejo como instrumento para determinar el nivel de desarrollo de la creatividad de cada niño. Para el procesamiento y análisis de datos se utilizó la estadística descriptiva y para la comprobación de la hipótesis la prueba de Wilcoxon.

Los resultados a través de la calificación obtenida, demostraron que el 54,5% (12 niños) presentaron dificultades en cuanto a sus habilidades para el desarrollo de su creatividad. Por su parte, en el post test, luego de la aplicación de 12 sesiones de aprendizaje enfocados en el uso del juego libre en los sectores como estrategia activa, reflejaron que el 72,7 % (16 niños) obtuvieron un nivel “A” en el desarrollo de su creatividad.

Concluyéndose que, no se rechaza la hipótesis de la investigación, en

consecuencia, se afirma que el juego libre en los sectores como estrategia activa mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa 1572 del distrito de culebras, Huarney.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Solís (2018), en su tesis titulada “El juego y el concepto de género en los niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa González Suárez”, estudió la relación, desde un enfoque mixto, entre el juego y el concepto de género en los niños y niñas de la Unidad Educativa González Suárez. Se recogió información a través de la entrevista y la observación; modalidad bibliográfica al investigar en tesis, artículos de revistas indexadas y libros, de campo al realizar la observación directa con el lugar investigado; nivel descriptivo al detallar minuciosamente el problema, puesto que se tomó en cuenta todas las características evidenciadas que sirvieron de aporte para el desarrollo de la investigación y de asociación de variables al relacionar el juego con el concepto de género y se ayudó de la ficha de observación aplicada a ochenta niños y niñas y la entrevista a tres docentes para recoger la información. Las conclusiones de este trabajo determinaron que el concepto género está en proceso de construcción porque los niños participan en juegos propios de cada género de carácter estereotipado, no se trabaja la desestructuración, integración y diálogo al respecto; los juegos de tradición escolar no permiten interactuar entre sexos y existe resistencia de los niños en el uso de juguetes del género opuesto. Los resultados de la propuesta reflejan resultados positivos, ya que ambos sexos interactúan en juegos cooperativos, mostrando inicialmente cierta incomodidad que fue superado por la interacción entre género, alcanzando los objetivos propuestos.

De igual manera, Márquez (2015), en Ecuador, con su investigación titulada “El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego”, tuvo como objetivo determinar el desarrollo de las capacidades comunicativas y

sociales en la metodología de juego, donde se concluye que el juego es mucho más que un placer, es la primera herramienta de aprendizaje que dispone el niño para aprender del mundo que le rodea, asimismo, organizar la clase por rincones de juego es una estrategia que integra las actividades de aprendizaje y las necesidades básicas del estudiante, es así que, los rincones facilitan en ellos posibilidades de jugar individual y grupalmente, motivándolo a comunicarse con sus pares y a desarrollar sus habilidades comunicativas y sociales.

Baracaldo y Niño (2015) en su tesis “El Juego Dramático como propuesta Pedagógica para fortalecer la Autoestima en los adolescentes de 15 a 18 años de edad en la Fundación Mazal”, ubicada en la ciudad de Bogotá, Colombia, entre las conclusiones a las que arribó, se considera: El juego dramático cumplió con los objetivos del proyecto, ya que logró que los participantes adquirieran competencias y habilidades que fortalecieron sus niveles de autoestima y contribuyó al planteamiento de una reflexión y resignificación de su proyecto de vida. Si consideramos que los estudiantes en los juegos dramáticos expresan de manera espontánea sus vivencias y anhelos, haciendo uso del juego de roles y los sociodramas, donde exteriorizan sus vivencias y experiencias, no solamente a través del lenguaje oral, sino también del lenguaje corporal, también es importante considerar que este tipo de juego es utilizado por lo general en el juego libre en los sectores, donde los estudiantes asumen roles diversos para jugar al como si fuera, es decir a jugar asumiendo roles diversos de personajes reales o imaginarios y haciendo uso de su creatividad y su imaginación, todo lo que en el trabajo de investigación nos demuestra que contribuye a la formación de la autoestima.

Vera (2018), en su tesis: “Estrategias para desarrollar la creatividad en niños de educación inicial”. Basado en una metodología preexperimental, aplicando la lista de cotejo como instrumento, está orientado a desarrollar los principales conceptos de la creatividad y su importancia en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje; así mismo, se plantea la conceptualización de lo que significan las estrategias didácticas que permiten promover la creatividad en los niños y niñas, en el ámbito de la Educación Inicial. De la misma manera, la creatividad, es la capacidad que tiene el ser humano para crear algo de otras ideas que son nuevas e interesantes, es decir, la capacidad para analizar y valorar nuevas ideas, resolviendo problemas que se presentan en el transcurso de la vida del ser humano y los desafíos que se presentan en lo académico y cotidiano. Concluye que el 75% de los niños del grupo experimental demostraron diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas de cantidad, clasificación y orden en comparación con el grupo control después de la aplicación del programa jugando en los sectores.

2.1.2. Nacionales

Otero (2015) en su investigación: “El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao”. Consideró que el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao como propósito es determinar la relación que existe entre los mencionados. La muestra estuvo conformada por 75 estudiantes, utilizándose la técnica de observación, siendo así un estudio de tipo cuantitativo y se empleó un diseño correlacionar. Los instrumentos empleados fueron preparados por el autor y consideraron el juego libre en los sectores en los momentos de ejecución, planificación, organización, socialización, orden, y representación, así como,

las habilidades comunicativas orales en sus dimensiones de hablar y de escuchar. El Ministerio de Educación planteo respondiendo estos aspectos, a las actuales tendencias y enfoques educativos. El coeficiente de Kuder Richardson da la confiabilidad de estos instrumentos hallados y la validez de contenido se obtuvo con el criterio de jueces. Los resultados obtenidos de la investigación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales reportaron que existe una relación significativa, así también, con sus dimensiones de hablar y de escuchar.

Cuba y Palpa (2015) en su investigación: “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. De la localidad de Santa Clara”, en donde su investigación tuvo como propósito principal fue determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa clara. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularon los datos y con el Software SPSS v.21. Los resultados indicaron que con un nivel de confianza del 95% se halló que: Existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Flores (2018). En su investigación: “Juego Libre en los sectores y la autoestima en los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 210 de la Cantuta, Cusco”. En su metodología de trabajo que se viene dejando de lado en las aulas de Educación Inicial, sobre todo porque se considera que el juego que no tiene planificación o intervención de la docente no coadyuva al desarrollo de capacidades y competencias, en

tal sentido el objetivo del presente estudio es determinar en qué medida el juego libre en los sectores se relaciona con la autoestima en los estudiantes de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N° 210 de la Cantuta, Cusco. Es un estudio de tipo descriptivo correlacional de diseño no experimental de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 47 niños y niñas de las edades de 4 y 5 años de edad, utilizándose la técnica de la observación, se aplicó una lista de cotejo elaborada por la autora que considero el juego libre en los sectores en sus momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, del mismo modo utilizando la técnica de la encuesta, se aplicó el cuestionario EDINA para evaluar la Autoestima en la Infancia, propuesto por Antonio Serrano el 2013. Para el estudio de la confiabilidad de los instrumentos se usó la técnica de Cronbach como indicador principal de esta, usada en cuestionarios en las que las respuestas no son necesariamente bipolares, sino que se dan en escalas. Los datos obtenidos tras la aplicación de los instrumentos de recolección fueron organizados, resumidos y presentados haciendo uso de tablas y gráficos estadísticos con ayuda del software IBM SPSS STATISTIC versión 21 y Excel. Los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existe un nivel de correlación alto igual a 0,860 entre las variables juego libre en los sectores y Autoestima, así mismo existe niveles de correlación altos y moderados entre las dimensiones de las variables.

Ugaz y Vargas (2019), en su investigación: “El juego libre en los sectores y las interacciones de calidad en el nivel inicial-II ciclo, Trujillo 2018”. Consideró como propósito, lograr interacciones de calidad en los niños y las niñas de 5 años, durante la hora de juego libre en los sectores, posibilitando solucionar los conflictos que se presenten

durante el juego en equipos formados, lo que permitirá a los niños y las niñas utilizar las habilidades sociales que están a su alcance y que le facilite las relaciones interpersonales, permitiendo elaborar y modificar modelos de conductas propias y con valores al establecer acuerdos de convivencia para que al interactuar en equipo, pongan en práctica la empatía, comunicación, convivencia, interacción y cooperación y el manejo adecuado de los conflictos. El objetivo general de esta investigación es: Determinar si el juego libre en sectores mejorará significativamente las interacciones de calidad en los niños y niñas de 5 años azul de la Institución Educativa N° 1685 “María Inmaculada” de la Urbanización Mochica del distrito de Trujillo. El tipo de investigación que se utilizó es hipotética deductiva, pues nos planteamos evidenciar que la variable independiente “juego libre en los sectores” mejora la variable dependiente “las interacciones de calidad” a través del empleo de métodos de observación de la realidad concreta “niños y niñas de la sección de 5 años “Azul”, por lo cual hemos planteado criterios precisos que nos facilite verificar lo observado. El diseño es preexperimental, pues se ajusta al tipo de investigación que se ha realizado, donde se aplicó como instrumento de recolección de datos, lista de cotejos y la escala de Likert al aplicar el Programa “Mejorando Las Interacciones” con la utilización de un pre – test y post- test, empleando la técnica de la observación; con una población muestra conformada por 23 niños y niñas de 5 años de la sección azul de la Institución Educativa N° 1685 María Inmaculada - II ciclo, de la urbanización Mochica de la ciudad de Trujillo 2018. En cuanto a las conclusiones en el resultado del post test, se evidenció la mejora significativa de las interacciones de calidad en un 82.61% respecto al 20.65% de la evaluación del pre test durante el juego libre en los sectores, resaltando la empatía,

esperar turno y escucha activa.

Samamé (2019), en su tesis de investigación: “Juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 370 – Pomalca. El presente trabajo de investigación se ha titulado Juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 370 de Pomalca. Siendo una investigación de diseño descriptivo – correlacional, cuyo objetivo general es: Determinar si existe relación entre el juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial 370 – Pomalca. La muestra consta de 21 niños de 5 años, elegida por criterio del investigador, al grupo en estudio se aplicó una lista de cotejo para la variable juego libre en sectores, y una lista de cotejo para la variable habilidades sociales, las mismas que tienen validez y confiabilidad. Entre los resultados que se obtuvieron están para la variable de juego libre en sectores, que los niños se encuentran en un nivel de inicio (100%), en cuanto a las habilidades sociales se encuentran en un 57.14% en un nivel normal y 42.86% en un nivel bajo, en resumen, las habilidades sociales están en proceso, posiblemente porque les falta jugar más en los sectores del aula. Con los resultados obtenidos se concluye que existe una relación significativa en el nivel 0.01 (bilateral) entre el juego libre en sectores y las habilidades sociales, este dato se obtuvo al aplicar la prueba estadística de Pearson la cual alcanzó una correlación de 0.666 que demuestra la correlación entre ambas variables. Rechazando la hipótesis nula y admitiendo la hipótesis alterna: Existe relación entre el juego libre en sectores y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa 370, Pomalca.

2.1.3. Regional

Valverde (2015), en su investigación titulada: “El Juego y trabajo en Sectores en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial. Propuesta, Nuevo Chimbote, 2014”. El presente trabajo de investigación surgió de una problemática de la realidad observadas en las distintas instituciones educativas del nivel inicial, en donde se encontró distintas deficiencias referidos al uso de los sectores para el desarrollo de las inteligencias múltiples; es por ello que nace el título del informe “El Juego y Trabajo en Sectores en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial. Propuesta. Nvo. Chimbote - 2014.”, cuyo objetivo fue el elaborar una nueva propuesta de Juego y Trabajo en Sectores para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples; para ello el tipo de investigación que se utilizó fue el Descriptiva Proposicional; cuya población estuvo conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial; de Garatea, Nuevo Chimbote y la muestra de investigación también estuvo conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial, pertenecientes a instituciones educativas públicas de Garatea, Nuevo Chimbote; conformando así una población muestral; cuyo instrumento utilizado fue la Guía de observación de los documentos: este instrumento contó con distintos ítems, que permitió analizar documentos referidos a la Metodología de Juego y Trabajo en Sectores y finalmente se obtuvo como conclusión la nueva propuesta creada.

Gamarra (2016), en su tesis titulada: “Juego en los sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016”, utilizó el juego en los

sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Tiellos, Bolognesi, 2016. En su investigación manifiesta: El estudio realizado del juego en sectores como interviene en el desarrollo de la psicomotricidad, sostuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos en sectores con visión socio- cognitivo en la mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 274 Tiellos, Bolognesi, 2016. La metodología implementada inicia en análisis del desarrollo psicomotricidad de los niños (as) de 05 años de edad; una muestra de 15 niños y niñas; se aplicó técnica de observación, el mecanismo fue la prueba de exploración psicomotriz adaptado, se sistematizó mediante la estadística descriptiva, la hipótesis se comprobó mediante el test de student. Concluye que, los juegos en sectores intervienen significativamente en el desarrollo de psicomotricidad en los niños (as) de 05 años de edad. En la pre - prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente. Mientras que la post prueba el 53% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno y un 47% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno; el $p = 0,000$ y es $< 0,05$; mejorando la coordinación viso motora, el tono corporal y el grafo motriz.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Estrategias

Las estrategias, es un término que nace de como poder abordar un tema, un objeto o como sortear una situación o un problema o dificultad que se presente, ante este obstáculo o situación se requiere formas o maneras de enfocar o resolver la situación, para ello se

piensa, se planea, se planifica situaciones para poder afrontar, esa situación se plasma en lo concreto; es decir los medios o recursos como poder afrontar y cómo afrontar y esto nos conlleva a aplicar o hacer uso de las estrategias.

De esta manera, se empleaba como táctica o estrategia; en donde se manifiesta como un conjunto de acciones, de habilidades en donde todo empieza como una planificación o acciones para lograr los objetivos; en este caso los objetivos deben estar relacionados al sistema educativo.

Las estrategias son muy aplicadas en todo contexto; es decir se habla estrategias en la gestión, en el campo militar, en todo campo del conocimiento; en conclusión, las estrategias son los que orienta o donde se apoya las actividades para lograr lo propuesto; este logro se da mediante las actividades a realizar.

En este campo, podemos mencionar algunas personas quienes definen a las estrategias como en el caso de Monereo (1994), citado por Loret de Mola, (2011, p. 3) define:

Las estrategias de aprendizaje es el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo a las necesidades del estudiante estos procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el estudiante elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objetivo que servirán para su enseñanza - aprendizaje, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. Esto permite explicar que las estrategias de aprendizaje se pueden relacionar con el rendimiento académico, para verificar logros en los estudiantes ya que las estrategias juegan un papel muy importante en todo este proceso. (p.9)

Monereo (2007), citado por De la Fuente y Justicia (2003, p.4), nos precisan sobre la

estrategia de aprendizaje que:

“Son conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales, necesarios para complementar un determinado objetivo, siendo un proceso de toma de decisiones, conscientes e intencionales, en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, siempre en función de las condiciones de la situación educativa en que se produce la acción”. (p.9)

Al respecto, las estrategias en el ámbito educativo se desarrollan específicamente en dos campos como son: en la dimensión del campo de la enseñanza y en el campo del aprendizaje, en tal sentido en ambas está orientado al logro de los objetivos propuestos, de la misma manera las estrategias son los que manifiesta o determinan los pasos a seguir, de la misma manera las estrategias son implícitos en las actividades realizadas. “Somos conscientes que estas estrategias permiten asimilar la información en forma sistemática, fácil y con mucha motivación” (Cario; 2006).

Al decir de las estrategias son aplicadas en todo el proceso tanto del aprendizaje como de la enseñanza haciendo uso de los recursos y métodos utilizado para el logro de los objetivos.

Al respecto Loret de Mola (2011) nos manifiesta que las estrategias es:

“Un proceso de aprendizaje donde se considera que el aprendiente tiene que procesar, clasificar, categorizar, almacenar, asimilar la información para luego producir nuevas informaciones gracias a la actividad de nuestros procesos mentales” (p.43).

Con respecto a lo disertación del autor, se evidencia que para la conclusión o ejecución de una estrategia tiene que seguir un proceso ordenado en el cual se dice metodológico, es por ello que también se les conoce estrategias metodológicas.

2.2.2. El juego

Con respecto a las actividades del juego, tenemos a Blanco (2012) en donde nos describe que:

El juego es una actividad dinámica, es decir requiere de movimiento en todo sentido; movimiento corporal, gestual, mental, físico es decir en todas sus formas y maneras, como actividad que se realiza genera interés, dinamismo en la persona, de la misma manera el juego se caracteriza por ser espontaneo practicado por parte los niños y niñas, a la vez también se manifiesta el juego de manera Impuesto, planificado o didáctico; por decir jugar de acuerdo a las instrucciones de un instructor (docente) en este caso el juego de ser espontaneo se convierte en didáctico o reglamentado; tenemos como ejemplo: Jugar al futbol, vóley, etc.(pag.36)

Además, Aguirre (2014) nos precisa que:

“El juego es una actividad inherente al ser humano, en donde todas las personas han aprendido a relacionarse con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego” (p.32).

Asimismo, Aguirre (2014) describe que:

“El juego en la infancia es primordial, a su través el niño y la niña descubren y tratan de comprender el mundo que los rodea y a partir de ello manifiestan sus sentimientos e inquietudes” (p.31).

El juego por ende es beneficios entre los infantes, al jugar los niños desprenden energías físicas siendo necesario para el desarrollo de la motricidad gruesa, por lo que mediante el juego los niños saltan, corren, trepan obstáculos, realizan un sin números de actividades, de esta manera los infantes se socializan e interactúan de manera favorable

entre todos.

De la misma manera, Aguirre (2014) indica que el docente representa un medio que adquiere relevancia en el proceso direccional de enseñanza- aprendizaje, así mismo hace referencia que el docente es el responsable de orientar, encaminar y aplicar estrategias pedagógicas adecuadas que permitan el logro de los objetivos o desarrollar sus capacidades; esto referido a la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes.

Asimismo, el docente debe enfocar el planteamiento de sus actividades hacia la construcción de una relación social positiva, de esta manera, se genera la reciprocidad entre los participantes y poder compartir los procesos de aprendizaje entre ellos.

Jaume (2004) afirma que “el juego es uno de los principales transmisores y constructores de conductas sociales porque el juego requiere la implicación de todo el grupo provocando el surgimiento de sentimientos de aceptación y consideración hacia las demás personas” (p.14).

De esta manera, el juego desarrolla habilidades motrices en los infantes, estas habilidades relacionado a sistema interpersonales; es decir estas actividades ayudan a los infantes a desarrollarse, a relacionarse, a la creatividad y aún más a desarrollar su empatía; es decir ayudar o cooperar entre ellos.

2.2.2.1. Tipos de juego

Según MINEDU (2010), existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente, dentro de ello tenemos los juegos más representativos y más usuales en el desarrollo de las habilidades en los niños del nivel inicial.

2.2.2.1.1. Juego motor

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

Del mismo modo, en Aguirre (2014) nos dice que: “Los niños pequeños disfrutaban mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo” (pag,43).

En la etapa de la infancia, los niños se encuentran con mucha energía por descubrir, de tal manera que está orientado a realizar una serie de movimiento, lógicamente que estos movimientos deben de ser variados, es decir que llamen la atención dentro del grupo.

Mucho profesional recomienda que las actividades de tipo motor; es decir orientado a desarrollar la motricidad en los niños son recomendados por los especialistas con la finalidad de que ellos vayan ejercitando los músculos ya sea de las extremidades, músculos del tronco entre ello.

De la misma manera, recomienda acondicionar espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

2.2.2.1.2. Juego cognitivo en los infantes

Este tipo de juego está relacionado con los ejercicios mentales que realiza los infantes, el juego cognitivo tiene relación cuando los infantes en la etapa de bebe entran en contacto con los objetos en donde empieza a explorar, manipular, observar para luego experimentar los sucesos o acontecimientos que desprende.

Los niños o niñas al manipular un objeto desarrollan un proceso cognitivo, identifica ciertas características del objeto como el tamaño, color, forma entre otros, de esta manera son pequeñas características en donde los niños van asimilando de menos a más. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos Juego social.

2.2.2.1.3. El juego social

Se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño.

Claros ejemplos de juegos sociales en diferentes etapas de los niños, tenemos: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, etc.

El juego social, empieza con la interacción entre la madre y el niño, luego niño con su entorno familiar, de esta manera los niños y niñas van desarrollando su socialización con su entorno, los infantes van adquiriendo costumbres, reglas de convivencia, motivación en las actividades, etc.

Mediante el juego social, los infantes desarrollan las relaciones interpersonales, la manera de comunicarse, la autoestima en cada uno de ellos, de la misma manera las relaciones sociales en los niños se dan mediante los juegos.

2.2.2.1.4. El juego simbólico

Con respecto al juego simbólico, esto tiene relación entre el mundo real con el

mundo irreal como manifiesta Ugaz Alva & Vargas Gomez (2019), en su tesis de investigación que “El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos” (p.27).

En este proceso de juego los niños echan a desarrollar su imaginación, su creatividad en donde los niños viven un mundo irreal; por ejemplo: Imaginarse a que ellos son desempeñan el papel de enfermera o doctora, en donde los niños imaginan que es lo que hace la enfermera o la doctora, asimismo este mundo imaginario tiene relación con sus vivencias, es decir en algún momento ha observado las actividades de las profesionales que es lo que hacen en su centro de trabajo.

Ante la situación del juego simbólico nos preguntamos: ¿En qué consiste el juego simbólico? Con referencia al juego simbólico, Blanco (2012), nos describe que:

“El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida” (p.15).

De esta manera, los infantes van desarrollando sus habilidades en el desarrollo de este juego, asimismo, los niños y niñas entre los 12 y 15 meses presentan la capacidad para representar situaciones de carácter imaginario. “El niño es capaz, desde entonces, de evocar símbolos derivados de actividades que imita” (p.12).

2.2.2.2. Funciones del juego

Con respecto al juego, podemos decir que es una actividad muy importante en la

participación de los infantes, como actividad es planificada; es decir los niños y niñas determinan la manera de jugar, fijando sus propias reglas o normas, además son ellos los que determinan los tiempos de sus actividades.

Con respecto al juego son actividades que desarrollan el aspecto corporal, cognitivo y por qué no decir el aspecto social en el ser humano, de la misma forma promueve actitudes vitales en donde es capaz de transformar al ser humano.

El juego es una actividad lúdica por lo que desarrolla o está orientada a un fin que es desarrollar el aprendizaje en los niños, además es lúdica por que genera la motivación, la alegría, genera la libertad en los infantes.

En los aportes de Blanco (2012), nos refiere que el “juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz) como mental: en este sentido, de esta manera el juego constituye un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento” (p.43).

Como se aprecia en los aportes del autor, el juego promueve actividades de aprendizaje, generando estrategias entre ellos, interactuando de manera que se genera un aprendizaje en conjunto; es decir; uno aprende del otro y viceversa.

Como indica Blanco (2012), con respecto al juego:

“El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario” (p. 23).

2.2.2.3. Beneficios del juego infantil:

Según Gómez (2014), considera que el juego estructura el “yo” de la persona;

genera capacidad de autoestima en los niños, también les ayuda a comprender el mundo que los rodea, es decir empieza a conocer su contexto, interactuar con las personas de su edad, personas de confianza, se siente más seguro en expresar sus ideas, el juego en la etapa infantil es considerado como una actividad de trabajo; es decir los infantes derrochan sus energía al momento de poner en práctica sus actividades mediante el juego.

Para Gómez (2014), el juego como herramienta didáctica educativa adquiere importancia significativa, porque nos describe que las actividades mediante el juego enriquecen la imaginación; respaldado por pedagogos quienes sostiene que el juego aporta relevancia en el proceso creativo.

A la vez, nos describe que el juego en los niños ha quedado demostrado que más que una terapia se considera salud para los infantes, esto se evidencia en el estado de ánimo de los infantes, cuando los niños y niñas pasan por un estado depresivo, ellos no quieren participar, eluden a las actividades, pero si se encuentran en un estado emocional bien estable, ello se evidencia con su acción activa y participativa.

2.2.3. La creatividad en la educación inicial en los niños y niñas

La educación inicial es la base de la educación sistematizada o de la educación básica regular (EBR); es decir es el inicio en donde los infantes empiezan a adecuar sus aprendizajes o desarrollar sus habilidades, en donde estos aprendizajes son impuestos de manera involuntaria a los niños, pero también proporciona cuidado y condiciones de cómo tratar o trabajar con niños a temprana edad.

Morales y Medrano (2015), nos refiere: “El maestro creativo estimulará a los niños

para que investiguen, descubran y experimenten, recompensándoles y alimentando su creatividad e inventiva espontáneas” (p.51).

Ante el resumen del párrafo, se deduce que para generar el aprendizaje en los infantes se requiere de estrategias motivadoras que generen interés y de esta manera llevar o generar el interés en los niños y niñas, además de su curiosidad que tiene ellos es necesario encaminar a la investigación de las cosas, de tal manera que son procesos que va desarrollando los infantes.

Asimismo, Nagol (1960), citado por Morales y Medrano (2015), señala que: “El niño desde sus primeros contactos con el mundo se interroga por todo, por su entorno, por las cosas y los sujetos que lo rodean” (p.51).

Los infantes en edad infantil o de inicio, están en un proceso de curiosidad; es decir se siente en la necesidad de investigar que es lo que sucede a su alrededor, o dentro de su espacio, se encaminan en busca de la verdad, de la creatividad en el cual, ellos necesitan su atención, su delicadeza por lo que hay infantes que son sensibles y ante una mala reacción se bloquean ante su necesidad de indagar.

En este sentido, Morales y Medrano (2015), sustentan que: “El niño especialmente en la etapa de la educación inicial aprende a través del juego. El descubrimiento es el medio, la participación el método, y los conocimientos los objetivos de búsqueda” (p. 103).

Aprenden actuando de manera recíproca con las cosas, con niños y adultos, y así van asentando una auto representación del mundo, pero en este camino de interrogación y respuestas también se enfrentan a su entorno .

La creación en las personas está vinculado a la experiencia de las personas que

sucede en la vida diaria, de tal manera que se genera la recepción y comprensión que permiten dar lugar a la posibilidad de creación.

De esta manera, nos conlleva a la reflexión de ¿cómo piensan los infantes con respecto a una circunstancia o experiencia que ellos viven?

Es una interrogante muy importante en donde nos invita a la reflexión; es decir no solamente la propuesta o las buenas intenciones de trabajar con los niños y niñas, sino también depende de los docentes quienes tienen la responsabilidad de trabajar con los infantes, y para ello deben de estar también motivados, predispuestos al trabajo técnico pedagógico con los infantes.

2.2.4. La Creatividad

En cuanto a la creatividad es la capacidad que demuestra los infantes ante situaciones en donde hace uso de su inteligencia de su habilidad para dar solución ante las circunstancias presentadas.

Según Martínez (2008), nos manifiesta que: “La creatividad, manifiesta que es la capacidad que le permite al hombre cambiar formas tradicionales de pensar y actuar ante contradicciones no conocidas, planteando soluciones oportunas” (p.14).

A la vez, el autor manifiesta que: “Ante los problemas, fluidez en todos los sentidos, flexibilidad, originalidad, actitud analítica y una tendencia marcada en el desarrollo del pensamiento” (p.12). Esto nos da entender, que ante dificultades nace la creatividad; además, la creatividad puede ser una actividad, pero no toda actividad es creadora, recayendo la iniciativa de un correcto uso de estrategias.

Al respecto, para la creatividad es necesario la concentración, la atención en donde se manifiestan como parte del desarrollo personal que tiene las personas para transformar, contribuir, ayudar; en fin, la creatividad es inherente de las personas en donde resalta ante la necesidad que se les presenta en las personas.

Asimismo, la creatividad contribuye a la transformación a través de la experiencia, de igual modo, el pensamiento se rige por patrones adquiridos, formalismo de la realidad y la imitación de acciones seleccionadas, concebidas como adecuadas para ser empleadas.

2.2.4.1. El educar de manera creativa desde la infancia

El educador creativo debe respetar la infancia y su necesidad lúdica como medio de acercarse al mundo, por ello, es importante formar especialistas en educación inicial, que tengan como características la paciencia y empatía, es decir desarrollar las cualidades humanas y habilidades que generen confianza en los niños.

Morales y Medrano (2015), el docente creativo debe:

“Alentar e incentivar a sus alumnos a pensar creativamente, a experimentar, a explorar, a ensayar, a formular hipótesis, a realizar constataciones y contrastaciones, donde se determina la realidad le muestra” (p. 60).

Por otro lado, Madueño (2016), nos manifiesta que, el “Docente debe ser un investigador permanente de la vida infantil que conozca el desarrollo de cada etapa evolutiva en su aspecto fisiológico, social y cultural, siendo consciente que el mundo es una unidad, donde el aprendizaje y la enseñanza son parte del cosmos, donde el todo tiene un movimiento espiralado y dinámico” (p.45).

De la misma manera, si se quiere propiciar la creatividad desde la niñez, se debe empezar fomentando desde la disciplina, fortaleciendo los valores. La creatividad es parte de los procesos o acciones que realiza los infantes, enseñarles a tomar decisiones, a resolver problemas, generar el pensamiento y la discusión de sus actos.

2.2.5. El Juego Libre en Sectores

Aguirre (2014), nos describe que: “El juego libre en los sectores, tiene un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando el niño juega libre para poner en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima y su autonomía de una manera importante” (p.41).

El desempeño del juego, involucre roles activos de interacción frente a otros niños. “Este ejercicio refuerza sus habilidades sociales: aprende a manejar sus emociones, proponer, apoyar, ayudar, afrontar y resolver conflictos, cooperar y comunicarse con efectividad” (p.41).

Asimismo, se dispone que: “El juego también es el canal por el cual el niño deja salir su mundo interior: sus ansiedades y miedos, sus formas de percibir las relaciones humanas, sus conflictos, ilusiones y deseos, todo esto se expresa a través de juego” (p.42).

“De esta forma, el juego es una potente herramienta a través de la cual el niño gana capacidad expresiva, lo cual afianza su identidad” (Ministerio de Educación, 2009).

2.2.5.1. Objetivos de la Hora Libre en los Sectores:

Al respecto, el Ministerio de Educación (2010), en sus disertaciones manifiesta que

son tres objetivos generales para brindar este objetivo:

Parte de ello nos refiere que se debe brindar las oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: “social, emocional, intelectual y físico”.

Mediante el juego, los niños despejan o disipan sus energías y por lo tanto también expresan sus vivencias, desarrollan sus habilidades intersociales, sus potencialidades en la interacción social, en tal sentido que mediante el juego también van adecuando su carácter su conducta; es decir empiezan a moldear una serie de atributos personales, en tal sentido depende también de las actividades que desarrolla.

Las actividades toman una relevancia social, por lo que los niños al jugar ellos interactúan situaciones de juego, intercambios de ideas, experiencias, además se forman o van reforzando su comportamiento social.

En lo emocional, los niños se inclinan por la satisfacción o actividades que gozan haciendo; es decir pueden desarrollar situaciones de juego, propiciar la responsabilidad o roles entre ellos, adopta situaciones de personas con responsabilidad y respeto por los demás.

Asimismo, en lo intelectual, explora, experimenta, organiza o interactúa dentro de un contexto social adquiere nuevos conocimientos y experiencias que los hace madurar en el sentido personal.

2.2.5.2. Fluidez verbal.

“Es la habilidad, en donde en este caso las personas o los niños demuestra tener el desarrollo de la expresión oral, es decir la facultad para expresarse con nitidez, claridad y

coherencia entre los demás” (Otero, 2015).

En tal sentido, la fluidez verbal en los infantes, esto se demuestra al momento de hablar, expresar sus ideas, argumentar lo que quiere decir, en tal sentido que los infantes explican o justifica lo que quiere transmitir y de esta manera demuestra el dominio de sus habilidades en cuanto a la fluidez, presencia y coordinación al momento de expresar.

2.2.5.3. Crear espacios para inspirarse.

Los espacios de juego deben ser inspiradores, agradables, seguros; es decir espacios en donde desarrollen sus habilidades, en donde se sientan libres de jugar y expresarse, se dice que estos espacios deben de cumplir la seguridad y la confianza en donde los infantes desarrollen sus actividades como pintar, jugar, saltar, etc.

De la misma manera, estos espacios deben ser acogedores para el estudio o para el deporte. Cuando se trabaja en un aula también el aula debe ser ambientada, colorida, llamar la atención en donde los niños se sientan como en casa, de esta manera se inculca a los infantes a desarrollar valores con respecto a las cosas; es decir valorar el espacio en donde se encuentra, valorar el trabajo, valorar el cuidado y valorar el esfuerzo de todos los que participan.

2.2.5.4. Flexibilidad

“En las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas; no se estancan en una idea, operan contrariamente a la rigidez” (p.58).

2.2.5.5. Inventiva y elaboración

En este proceso los infantes desarrollan sus diversas potencialidades y además refuerzan sus dimensiones de ser humano como: el cuerpo, los sentimientos, las emociones y la mente.

Como manifiesta Gamarra (2016), los infantes van desarrollando su creatividad o su aspecto personal, asimismo los niños desarrollan habilidades como: “Permite generar ideas, imágenes a nivel abstracto, mental, espiritual y cuando eso se plasma en el mundo de lo concreto vamos a la elaboración, a la obtención de un producto, este refleja ese cosmos que circula dentro de del SER” (p.32).

De tal manera, que la comunicación que realizan se puede dar en diferentes maneras como mediante de imágenes, señales, o expresiones de tal manera que da entender o expresar algo ante los demás o al mundo que lo rodea.

2.2.6. La hora del juego libre en los sectores

Es una actividad pedagógica que se realiza diariamente, lo que consta de 60 min y se realiza en el aula, o también se puede desarrollar en campo abierto, o diferentes sectores del centro educativo. (MINEDU, 2010).

Podemos mencionar entonces que la actividad del juego libre permite acceden de manera libre a los sectores del aula para que el niño pueda desarrollar su creatividad, sus relaciones entre padre e hijo, así también el juego libre brinda orientación en el uso de los materiales educativos, ayudando a desarrollar las actividades grupales, favoreciendo el aprendizaje del niño. Como ejemplo del juego, la profesora indica lo que los niños deben

realizar, en orden de la lista, conduciendo a cada sector del aula, para enseñar algunas características y capacidades.

2.2.6.1. Características del juego Libre

El juego libre se caracteriza por generar una diversidad de acciones o estímulos en los niños como son: Generar una actividad personal con entorno al niño, el juego libre se denomina no literal. A su vez, en esta actividad lo positivo siempre va de la mano con el juego, es decir siempre los involucrados se divierten. También se le denomina un juego flexible, a su vez una incertidumbre no se sabe cómo terminará el juego. Por otro lado, el proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el "Viaje" el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre "Aquí y ahora" se vive siempre en tiempo presente.

2.2.6.2. El juego en educación inicial

El juego en educación inicial ya sea para niño o niña representa una simple manera de explorar el alrededor, conectarse con los sucesos y experiencias, sentimientos, siendo así actividades o ejercicios creativos.

En tanto, el juego libre para el niño es una aventura de creatividad. Desde que llega al mundo siente la necesidad de explorar el mundo externo. El niño debe desarrollar estrategias que le ayuden adaptarse afuera cuando sale del vientre de la madre.

Gamarra (2016), nos manifiesta que: “Al inicio le es complicado lograrlo porque en su proceso de evolución no encuentra las herramientas que le permitan crear estrategias” (p. 32).

De tal manera, que genera motivo para caer en desgano y generar sueño en el niño y esto le genera desgano por aprender. Mediante el juego, es importante por lo que se conecta con el mundo externo, logrando así sus primeros juegos, y desarrollando su capacidad creadora de ser humano (Cabas, 2004).

El juego es un proceso de operaciones que se relacionan en un momento dado, donde el sujeto logra satisfacer sus necesidades en una parte real y la otra en pura fantasía, manteniendo libertad plena, tanto externa como interna (Abad, 2009).

En Blanco (2012), refiere que el juego genera momentos de gratitud, en donde los infantes son libres de realizarlo en donde los propios niños trazan sus reglas de la misma manera señala que: “Genera la propia situación lúdica, o en las normas sociales que solicitan los compañeros de juego, en el caso de que este sea compartido” (p. 12).

A lo descrito por el autor se puede señalar que las actividades que realizan los infantes mediante el juego ayudan a ellos a salir de la rutina, en donde los infantes se sienten libres de expresar sus ánimos, sus vivencias, su alegría, etc. En otro punto de vista el juego es una actividad divertida, donde los participantes permiten al niño, la solución de problemas, el aprendizaje de lenguaje y otro aspecto cognoscitivo. (Cecilia, 2014).

Por lo tanto, el juego libre, permite al infante expresar sus deseos y resolver sus inquietudes, mediante la relación con otros niños o con las personas adultas, donde en esta actividad se usan los objetos, donde el niño puede explorar y entretenerse.

En conclusión: como manifiesta Cecilia (2014), en sus aportes que: “el juego es una expresión natural y espontánea que brinda placer, es una necesidad del ser humano que a su vez desarrolla ciertas conexiones con el desarrollo de la creatividad” (p.19).

El juego por ser espontáneo desarrolla la libertad, la autonomía en los infantes, no está direccionado o esperando órdenes de mayores para actuar, los mayores deben de monitorear las acciones y evitar el peligro en todo caso de las acciones que realizan los infantes.

2.2.6.3. La importancia del juego en educación inicial

El juego toma importancia en los niños por la misma naturaleza de su crecimiento en donde se ven obligados diría con la finalidad de desarrollar sus habilidades físicas y motoras; es decir mediante el juego el niño aprende de acuerdo a sus edades cronológicas a desarrollar sus habilidades motoras.

“Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego” (p. 40).

2.2.6.3.1. Características del juego en educación inicial

En Madueño (2016), con respecto al juego o los juegos que se desarrolla en las actividades de educación inicial, nos refiere que los juegos ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades motrices; es decir los juegos en educación inicial son planificados, son evaluados mediante un proceso psicológico; es decir los juegos tienen un sustento psicológico.

De la misma manera, los juegos son actividades libres en donde no se siente obligados, menos sometido a participar del juego, en tal sentido los que participan del juego se caracterizan por ser los infantes más participativos.

Bernabeu y Goldstein (2008), definen: El juego es una actividad libre, donde su

expresión original como lo expresa Hilda Cañeque, corresponde al deseo y elección subjetiva del jugador.

La realidad imaginaria del juego se origina de la mezcla de realidad con fantasía. El psiquiatra D.W. Winnicott, en su obra *Realidad y juego*, sitúa la actividad lúdica en el espacio fronterizo entre el mundo exterior y el mundo interior del individuo.

El espacio de juego es un lugar simbólico, fronterizo entre la realidad y la fantasía; el tiempo del juego es también imaginario; un tiempo “fuera del tiempo” en el que cualquier cosa puede suceder. Es muy fácil entrar y salir del espacio y del tiempo del juego. Los niños que juegan lo hacen con total espontaneidad.

2.2.6.3.2. Reglas del juego que lo sostienen.

Al momento de jugar, el niño debe presentarse, conocerse entre ellos, interactuar entre ellos con la finalidad de generar confianza, al momento de la interacción con los demás niños es necesario enseñarle a manifestarse e indicar que todos somos iguales, además de dar las indicaciones en el juego no hay ganadores ni tampoco perdedores; es más bien los juegos ayudan a la socialización de las personas y a conocernos un poco más.

“En el devenir del juego, los jugadores se van poniendo de acuerdo, libremente, en una serie de convenciones o reglas que, una vez formuladas, son respetadas escrupulosamente por todos. Su trasgresión supone perder el juego o ser expulsado del espacio lúdico” (Quispe, 2008).

“A pesar del orden que crean las reglas del juego, este tiene siempre un destino incierto: va improvisado su desarrollo a medida que se ejecuta y se vivencia. No hay etapas

ni desenlaces previstos” (Otero, 2015).

Esa incertidumbre es lo que mantienen al jugador en tensión, en desafío permanente, para descubrir y resolver las distintas situaciones que se le van presentando .

Aunque se realice el juego en múltiples oportunidades, jamás es lo mismo, pues los jugadores enfrentan la toma de decisiones, para lo cual hacen toman en consideración diversas estrategias frente a nuevas situaciones suscitadas.

Como se ha manifestado, el juego como actividades fomenta muchas características o satisfacciones en los infantes, genera relaciones interpersonales unos a otros, además los infantes se desenvuelven de manera libre.

Como señala Cecilia (2014), “El juego está afuera de la disyunción, sensatez y necesidad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por si, una función moral, ni se dan en virtud o pecado” (p.6).

Por lo tanto, Huizinga relaciona: “El juego con el arte, pues este se acompaña de toda clase de elementos de belleza. Desde un principio, en las formas más primitivas del juego se engarzan la alegría y la gracia, el ritmo y la armonía” (Huillca,2018).

2.2.6.3.3. El juego contribuye de forma privilegiada al Desarrollo Psicomotor

En este aparte se reconoce el desarrollo psicomotor debido a que el niño a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos y las nociones básicas espacio-temporales.

Todo ello, conlleva a mejorar sus aptitudes para la coordinación de los movimientos oculares, estimular la capacidad auditiva y desarrolla la capacidad de localización de la

fuente de sonido, logrando favorecer la coordinación viso motora (por ejemplo: lanzamiento y recepción de una pelota). El planteamiento del juego como una estrategia activa, también nos permite lograr el desarrollo afectivo. Asimismo, el niño asume la representación de roles, donde ensaya modos de resolver estas situaciones.

2.2.6.3.4. El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales

Los infantes al momento de manipular los diversos materiales o los objetos los niños están ya interactuando con el objeto; de esta manera empiezan a relacionarse, en donde ellos van formando las primeras nociones del objeto como el color, las características, la forma de los objetos, el peso; es decir empiezan a descubrir una serie de cualidades y características del objeto.

Estas apreciaciones se relacionan con la finalidad de que los niños van construyendo sus experiencias a base de lo que van poco a poco descubriendo dentro de su desarrollo de la vida diaria.

Asimismo, desarrolla la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa.

2.2.6.3.5. El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al

Desarrollo Social

En cuanto al desarrollo social, los infantes de acuerdo a su edad se reúnen o interactúan, ellos lo realizan de manera sociable, es decir compartes comunicación y mensajes para compartir los juguetes en este caso, de la misma manera los infantes

aprenden a respetar espacios; es decir ellos se sienten o desarrollan demarcaciones territoriales con la finalidad de buscar la seguridad en ellos.

De la misma manera, ellos aprenden a dominar sus impulsos, a tolerarse entre ellos, es decir, el control de sus emociones se manifiesta ante cualquier reacción al momento de jugar, de la misma manera, ellos comparten las reglas del juego, comparten emociones, además de desarrollar los intercambios sociales de los infantes.

2.2.6.3.6. Permite Desarrollar El Lenguaje

De la misma manera, el desarrollo del lenguaje mediante el juego es una estrategia en donde se evidencia que, por intermedio de la interacción social, del compartimiento de las emociones, los infantes también logran desarrollar su lenguaje; es decir se sienten en la necesidad de expresar sus ideas con claridad, con coherencia, nitidez en la información ante los demás.

Como manifiesta Alejandro (2013), el “lenguaje se desarrolla y adquiere en los intercambios sociales del niño/a con los otros, las interacciones que establecemos con los niño/as en situaciones de juego constituyen experiencias de aprendizaje mediado donde el adulto facilita el acceso del niño/a al vocabulario” (p.35).

En tal sentido, esta descripción refiere que gracias a las interacciones realizados por los infantes y con la intervención del adulto quien media estos procesos se va desarrollando y potenciando sus habilidades en los infantes con respecto al desarrollo del lenguaje.

III. HIPÓTESIS

H₁: El juego libre en los sectores como estrategia activa mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa 1572 del distrito de culebras – Huarmey – 2019.

H₀: El juego libre en los sectores como estrategia activa NO mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa 1572 del distrito de culebras – Huarmey – 2019.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

Para Kerlinger (1999), "El diseño de investigación fue el plan de estructura de las investigaciones concebidas de manera que se pueden obtener respuestas a las preguntas de investigación" (p. 23).

El diseño de investigación fue un plan, dado que esta especifica lo que investiga hará al plantearse su hipótesis y las manipulaciones necesarias o para la recolección de datos. Asimismo, es la estructura de la investigación, porque organiza y configura todos elementos del estudio relacionándolos de manera específica, es decir, entre sí.

En resumen, para Kerlinger (1999), un diseño expresó la estructura del problema y el plan de investigación, para obtener evidencia empírica sobre las relaciones buscadas.

En el caso del estudio, se configuró para un diseño preexperimental; es decir el trabajo con un solo grupo en donde se aplicó un pre test, la estrategia y luego un post test a los niños de 4 años.

4.2 Población y muestra

4.2.1. Población

Según Pineda, *et. al* (1994), fue el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, entre otros".

En nuestro campo pueden ser artículos de prensa, editoriales, películas, videos, novelas, series de televisión, programas radiales y por supuesto personas.

Tabla 1. Población de estudio de los niños del nivel inicial de la I.E: N° 1572

Edad	Institución Educativa	UGEL	Niños(as)		Total
			H	M	
3 años	N°1572	Huarmey	13	13	26
4 años			14	8	22
5 años			9	12	21
Total					69

Fuente: Padrón de matrícula de los estudiantes

4.2.2. Muestra

La muestra, estuvo determinado por el conjunto de unidades en donde se dice que pertenece a las mismas unidades, además es una muestra representativa de la población cuando es un reflejo de ella, es decir cuando reúne las características principales de la población en relación con la variable en estudio (Azorín, 1970).

El tipo de muestreo que se aplicó fue el muestreo no probabilístico que es una técnica de muestreo en virtud de la cual las muestras son recogidas en un proceso que brinda a todos los individuos de la población las mismas oportunidades de ser seleccionados. En este caso, por ser la población de tan solo 22 niños, la muestra será igual.

Tabla 2. Muestra de estudio de los niños de 4 años de la I.E: Inicial N° 1572

Edad	Institución Educativa	UGEL	Niños(as)		Total
			H	M	
4 años	N° 1572	Huarmey	14	8	22
Total					22

Fuente: Registro de asistencia

Términos de inclusión:

Se consideró solamente a los niños de 4 años quienes cursan en la I.E.

Términos de exclusión:

Niños y niñas con problemas auditivos, de lenguaje o discapacidad.

4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores

Tabla 3. Matriz de operacionalización

VARIABLES	OPERACIONALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable Independiente El Juego libre en sectores	El juego libre se aplica en los sectores incluyéndola en las sesiones de aprendizaje como una actividad permanente. (Minedu, 2010).	Sector de construcción	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conociendo las herramientas de trabajo. ✓ Actividades que realiza el maestro constructor. ✓ Simula actividades del maestro constructor.
		Sector de Hogar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoce los utensilios de cocina. ✓ Describe las habitaciones de la casa. ✓ Simula actividades del hogar. ✓ Describe las actividades del hogar.
		Sector Música	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Representa a ser músico tocando un instrumento. ✓ Demuestra habilidad para entonar canciones.
		Sector ciencia	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observa los objetos de su entorno. ✓ Explica con coherencia de cómo se produce. ✓ Explica el porqué de las cosas con sus propias palabras.
		Fluidez verbal	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se expresa con coherencia y seguridad. ✓ Expresa rápidamente las ideas de sus actividades. ✓ Describe con facilidad las acciones realizadas. ✓ Se expresa con claridad y fluidez con sus compañeros
Variable Dependiente Desarrollo de la creatividad	Blanco (2012), sostiene que la creatividad se propicia mediante el juego, además desarrolla diversas conductas en el desarrollo de los niños: afectividad, motricidad, inteligencia, creatividad, sociabilidad. (p. 98).	Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elige varias opciones para tomar una decisión. ✓ Asume su responsabilidad en sus actividades. ✓ Es tolerante con sus compañeros. ✓ Deja participar a los demás.
		Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Demuestra independencia en sus actividades. ✓ Demuestra autenticidad en sus manifestaciones. ✓ Demuestra empatía ante los demás. ✓ Demuestra lo que le gusta mediante imágenes.
		Crea un espacio inspirador	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se inspira por las actividades que realiza. ✓ Dedicar atención a sus actividades a desarrollar. ✓ Busca espacio a que se pueda sentir más a gusto. ✓ Ambienta su espacio generando inspiración en lo que hace.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos, fueron las distintas formas de obtener información los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información.

Martínez (2013), manifestó que las técnicas más comunes que se utilizaron en la investigación social son la observación y la lista de cotejo, que son instrumentos diseñados respecto al comportamiento de las personas.

4.4.1. La Observación

La técnica utilizada en la investigación fue la observación. Salkind (1999), nos menciona que, la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable a través de un conjunto de dimensiones e indicadores, que permitieron evaluar el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de la institución educativa 1572 del distrito de Culebras en el distrito de Huarmey

La técnica de observación consiste en un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientando por un objetivo terminal y organizador y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información. Es decir, este tipo de prueba convierte al encuestado en el agente activo del proceso de medición.

4.4.2. Lista de Cotejo

El instrumento que se utilizó en la aplicación del programa de estrategias didácticas es la lista de cotejo, que consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre

el aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar se producen o no. (Sierras, 2002).

Es decir, son instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas que para su ejecución pueden dividirse en una serie de indicadores claramente definidos.

4.5. Validación del instrumento

4.5.1. Validez de instrumento

La validez del instrumento se determinó mediante el juicio crítico de especialistas en educación inicial. La medición de la validez del contenido se realizó utilizando el método de Alfa de Cronbach, lo que corrobora la confiabilidad del instrumento que se utilizó.

4.6. Plan de análisis

Iglesias y Sánchez (2007), una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, fue necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada.

Una simple recolección de datos no constituyó una investigación. Fue necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Iglesias y Sánchez (2007), el procesamiento de datos, es el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones.

En primera instancia se solicitó permiso a la directora de la institución educativa para desarrollar la investigación. Respecto a la evaluación del desarrollo de la creatividad de los niños, se elaboró instrumentos que permitieron medir sus cuatro dimensiones: Fluidez verbal, flexibilidad, originalidad y creación de un espacio inspirador.

Los resultados obtenidos fueron expuestos en tabulaciones, donde se presentó los resultados por dimensiones de la creatividad respecto a la escala de calificación (A: Logrado, B: En proceso y C: En inicio) y representadas de forma gráficas (gráficos de barras), para desarrollar lo mencionado, se utilizó el programa Excel 2016.

En la interpretación de los resultados se utilizó el programa estadístico IBM SPSS, versión 23.0, donde se efectuó la estadística inferencial, donde se usó una prueba no paramétrica, seleccionando la Prueba de rango de Wilcoxon, que permitió realizar la contrastación de la hipótesis, determinando la aceptación de la hipótesis de la investigación.

4.6 Matriz de consistencia

Tabla 4. Matriz de consistencia.

Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿Cómo el juego libre en sectores como estrategia activa mejora el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa del distrito de Culebras – Huarmey-2019?</p>	<p>Objetivo General: Determinar si el juego libre en los sectores como estrategia activa mejora el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa del distrito de Culebras – Huarmey-2019.</p> <p>Objetivos específicos: Evaluar la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa del distrito de Culebras mediante un pre test.</p> <p>Aplicar el juego libre en los sectores como estrategia activa en la mejora del desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años.</p> <p>Evaluar el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años a través de un post test.</p>	<p>El juego libre en los sectores como estrategia activa mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa 1572 del distrito de culebras, Huarmey-2019.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: Pre- experimental Técnica: La encuesta y la observación. Instrumento: Cuestionario. Población muestral: 22 niños. Procesamiento de los datos: Aplicación del programa Excel y la prueba de wilcoxon para contrastar la hipótesis.</p>

4.7 Principios éticos

Se consideraron los siguientes principios éticos.

- Anonimato, respecto a este principio, se aseguró la protección de identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignaron los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.
- Confidencialidad, bajo este principio se respetó la privacidad de información registrada en la evaluación de los estudiantes, la cual fue adquirida en la aplicación del instrumento.
- Beneficencia, estuvo sujeta a la utilidad de la investigación como referente para el planteamiento de programas de acompañamiento pedagógico y tutorial.
- Consentimiento informado, estuvo sujeto a la consignación de la transparencia de información sostenida a los padres de los estudiantes acerca del objeto de investigación, donde se solicitó el permiso correspondiente para desarrollar la investigación.
- El trabajo de investigación cumple con los márgenes permitidos, cumpliendo con los criterios establecidos de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, teniendo claro las responsabilidades sociales, políticas y éticas, de igual modo protegiendo la identidad de las personas participantes en la presente investigación.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

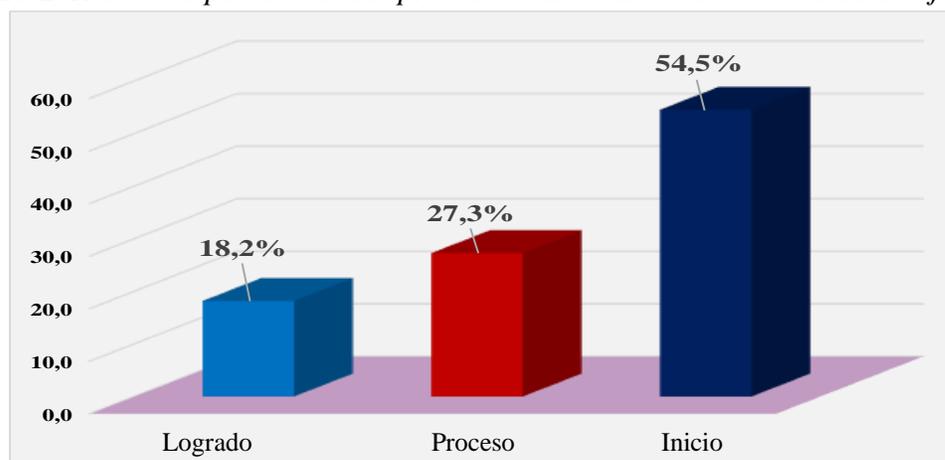
5.1.1. Diagnosticar la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa del distrito de Culebras – Huarmey-2019.

Tabla 5. Resultado del pre test aplicado a los niños de 4 años de la I.E. N° 1570

Nivel de aprendizaje	<i>f</i>	%
Logrado	4	18,2
Proceso	6	27,3
Inicio	12	54,5
TOTAL	22	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 1. Resultado porcentual del pre test obtenido mediante la lista de cotejo



Fuente: Elaboración propia.

Según la Tabla 5 y Figura 1, los resultados obtenidos mediante el pre test fueron: El 54.5% (12 niños) obtuvieron un nivel “C” (nivel de inicio), el 27.3 % (6 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 18.2% (4 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro). Se evidenció que los niños tuvieron problemas en cuanto a su creatividad.

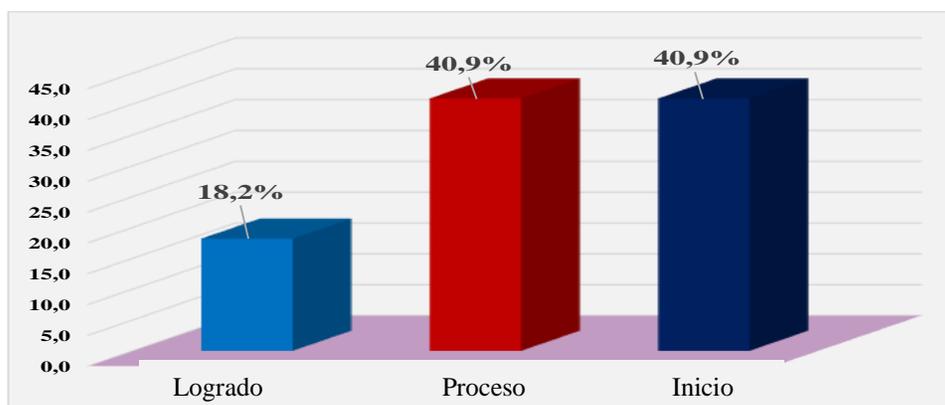
5.1.2. Aplicar el juego libre en los sectores como estrategia activa en la mejora del desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años.

Tabla 6. Resultado de la primera sesión.

Nivel de aprendizaje	<i>f</i>	%
Logrado	4	18,2
Proceso	9	40,9
Inicio	9	40,9
TOTAL	22	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 2. Resultado porcentual obtenido de la primera sesión



Fuente: Elaboración propia.

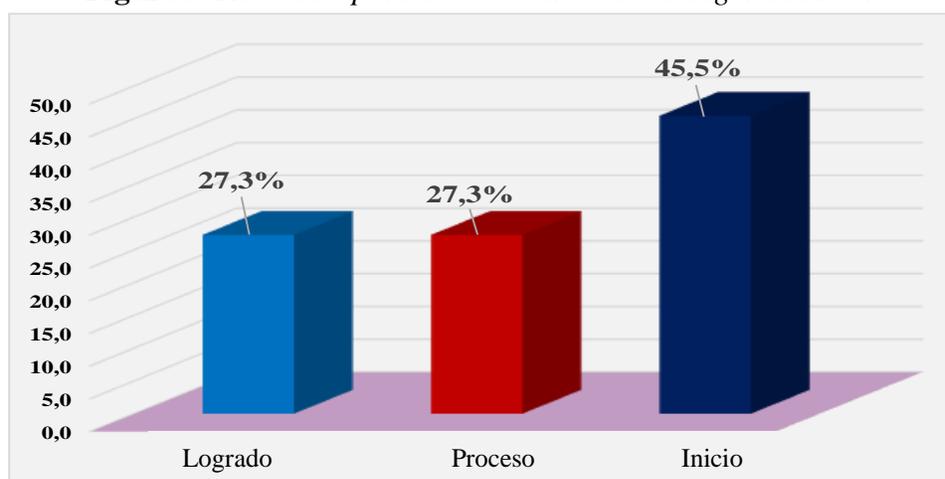
Según la Tabla 4 y Figura 2, los resultados obtenidos mediante la primera sesión fueron: El 40.9% (9 niños) obtuvieron un nivel “C” (nivel de inicio), el 40.9 % (9 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 18.2% (4 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro).

Tabla 7. Resultado de la segunda sesión

Nivel de aprendizaje	<i>f</i>	%
Logrado	6	27,3
Proceso	6	27,3
Inicio	10	45,5
TOTAL	22	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 3. Resultado porcentual obtenido de la segunda sesión



Fuente: Elaboración propia.

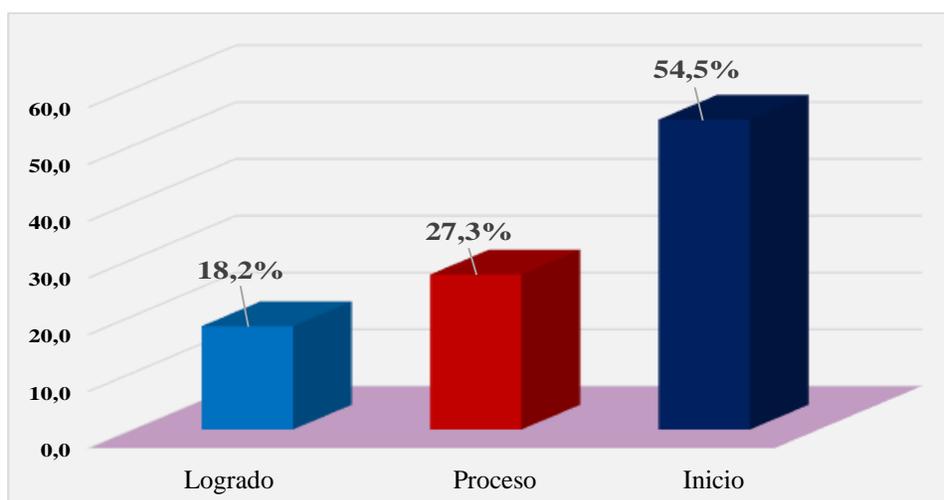
Según la Tabla 5 y Figura 3, los resultados obtenidos mediante la segunda sesión fueron: el 45.5% (10 niños) obtuvieron un nivel “C” (nivel de inicio), el 27.3 % (6 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 27.3% (6 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro). En consecuencia, se evidenció que aun presenta dificultades.

Tabla 8. Resultado de la tercera sesión

Nivel de aprendizaje	<i>f</i>	%
Logrado	4	18,2
Proceso	6	27,3
Inicio	12	54,5
TOTAL	22	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 4. Resultado porcentual obtenido de la tercera sesión



Fuente: Elaboración propia.

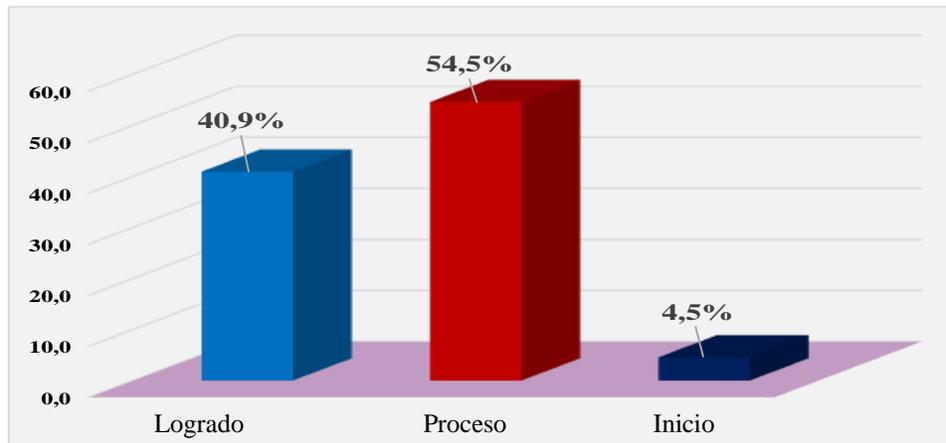
Según la Tabla 8 y Figura 4, los resultados obtenidos mediante la tercera sesión fueron: el 54.5% (12 niños) obtuvieron un nivel “C” (nivel de inicio), el 27.3 % (6 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 18.2% (4 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro).

Tabla 9. Resultado de la cuarta sesión

Nivel de aprendizaje	<i>f</i>	%
Logrado	9	40,9
Proceso	12	54,5
Inicio	1	4,5
TOTAL	22	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 5. Resultado porcentual obtenido de la cuarta sesión



Fuente: Elaboración propia

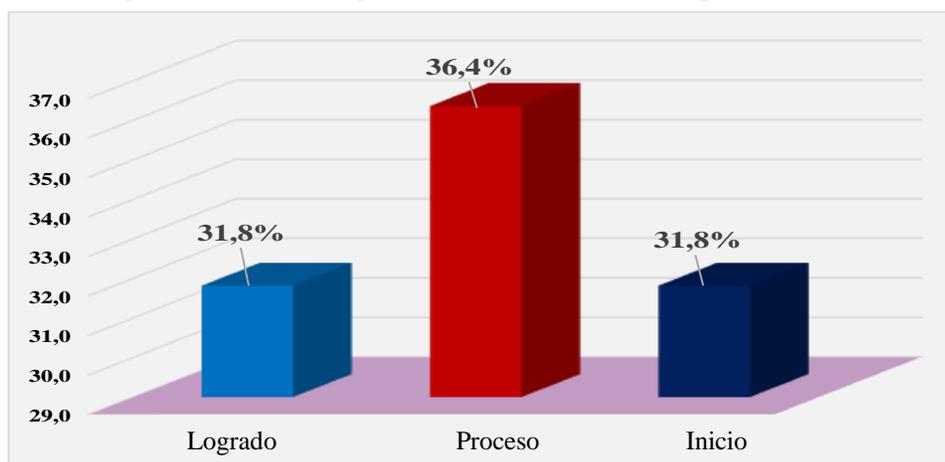
Según la Tabla 9 y Figura 5, los resultados obtenidos mediante la cuarta sesión fueron: el 4.5% (1 niño) obtuvieron un nivel “C” (nivel de inicio), el 54.5% (12 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 40.9% (9 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro). Como se evidenció en esta sesión se obtuvo mejores resultados en los niños.

Tabla 10. Resultado de la quinta sesión

Nivel de aprendizaje	<i>F</i>	%
Logrado	7	31,8
Proceso	8	36,4
Inicio	7	31,8
TOTAL	22	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 6. Resultado porcentual obtenido de la quinta sesión



Fuente: Elaboración propia.

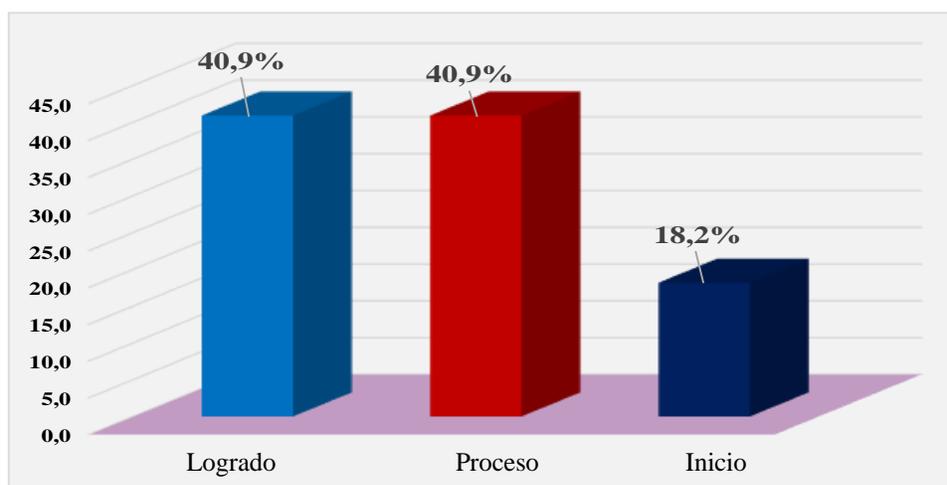
Según la Tabla 10 y Figura 6, los resultados obtenidos mediante la quinta sesión fueron: el 31,8 % (7 niños) obtuvieron un nivel “C” (nivel de inicio), el 36,4 % (8 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 31,8 % (7 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro).

Tabla 11. Resultado de la sexta sesión

Nivel de aprendizaje	<i>F</i>	%
Logrado	9	40,9
Proceso	9	40,9
Inicio	4	18,2
TOTAL	22	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 7. Resultado porcentual obtenido de la sexta



Fuente: Tabla 9

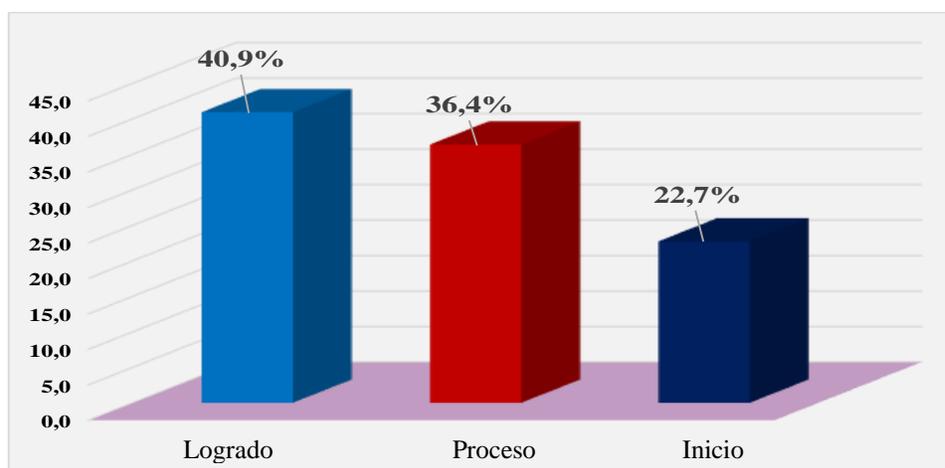
Según la Tabla 11 y Figura 7, los resultados obtenidos mediante la sexta sesión fueron: el 18.2% (4 niños) obtuvieron un nivel “C” (nivel de inicio), el 40.9 % (9 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 40.9% (9 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro). Es decir, los resultados se concentran tanto en el nivel “B” como en el nivel “A”.

Tabla 12. Resultado de la séptima sesión

Nivel de aprendizaje	<i>F</i>	%
Logrado	9	40,9
Proceso	8	36,4
Inicio	5	22,7
TOTAL	22	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 8. Resultado porcentual obtenido de la séptima sesión



Fuente: Elaboración propia.

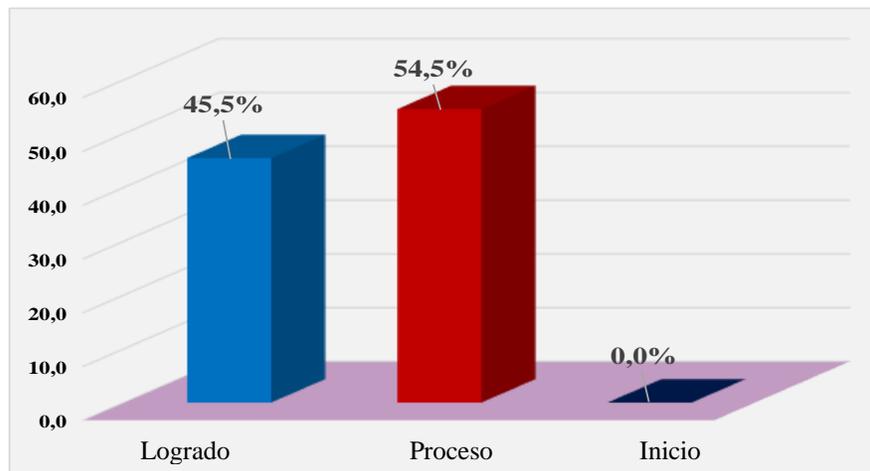
Según la Tabla 12 y Figura 8, los resultados obtenidos mediante la séptima sesión fueron: el 22.7% (5 niños) obtuvieron un nivel “C” (nivel de inicio), el 36.4 % (8 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 40.9 % (9 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro). Como se evidenció en esta sesión se obtuvo mejores resultados en el nivel “A”.

Tabla 13. Resultado de la octava sesión

Nivel de aprendizaje	<i>f</i>	%
Logrado	10	45,5
Proceso	12	54,5
Inicio	0	0,0
TOTAL	22	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 9. Resultado porcentual obtenido de la octava sesión



Fuente: Elaboración propia.

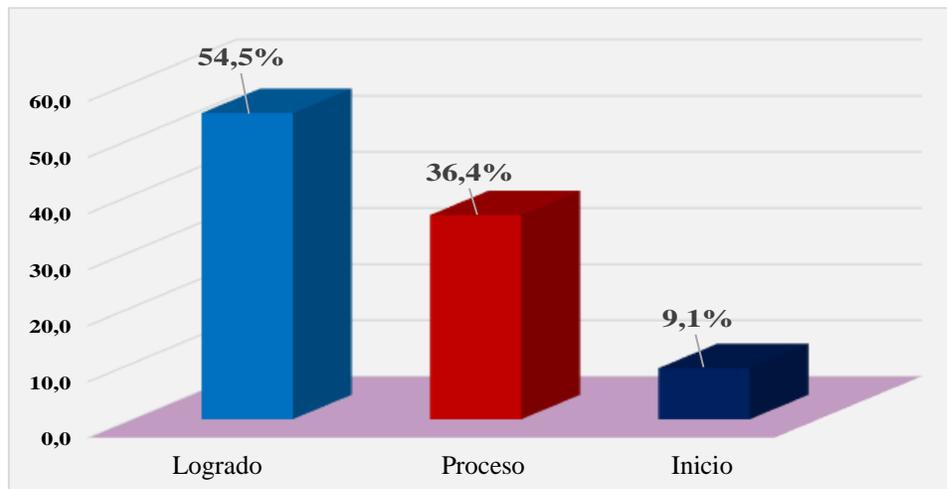
Según la Tabla 13 y Figura 9, los resultados obtenidos mediante la octava sesión fueron: el 54.5 % (12 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 45.5 % (10 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro).

Tabla 14. Resultado de la novena sesión

Nivel de aprendizaje	<i>F</i>	%
Logrado	12	54,5
Proceso	8	36,4
Inicio	2	9,1
TOTAL	22	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 10. Resultado porcentual obtenido de la novena sesión



Fuente: Elaboración propia.

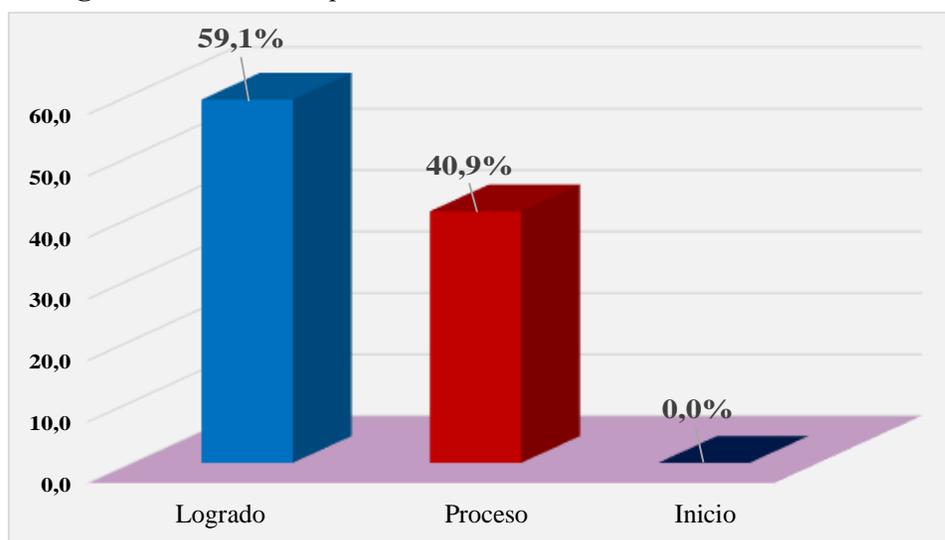
Según la Tabla 14 y Figura 10, los resultados obtenidos mediante la novena sesión fueron: el 9.1% (2 niños) obtuvieron un nivel “C” (nivel de inicio), el 36.4 % (4 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 54.5 % (12 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro).

Tabla 15. Resultado de la décima sesión

Nivel de aprendizaje	<i>f</i>	%
Logrado	13	59,1
Proceso	9	40,9
Inicio	0	0,0
TOTAL	22	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 11. Resultado porcentual obtenido de la décima sesión



Fuente: Elaboración propia.

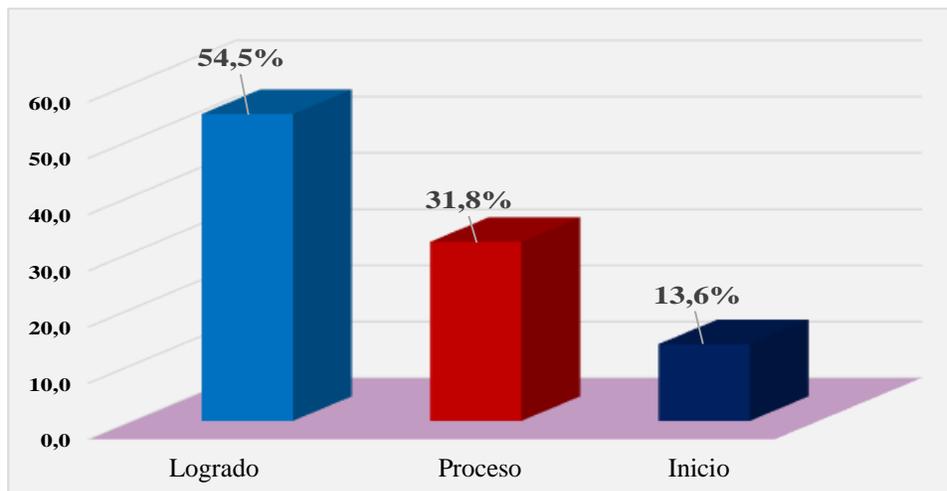
Según la Tabla 15 y Figura 11, los resultados obtenidos mediante la décima sesión fueron: el 40.9 % (9 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 59.1 % (13 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro).

Tabla 16. Resultado de la décima primera sesión

Nivel de aprendizaje	<i>f</i>	%
Logrado	12	54,5
Proceso	7	31,8
Inicio	3	13,6
TOTAL	22	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 12. Resultado porcentual obtenido de la décima primera sesión



Fuente: Elaboración propia.

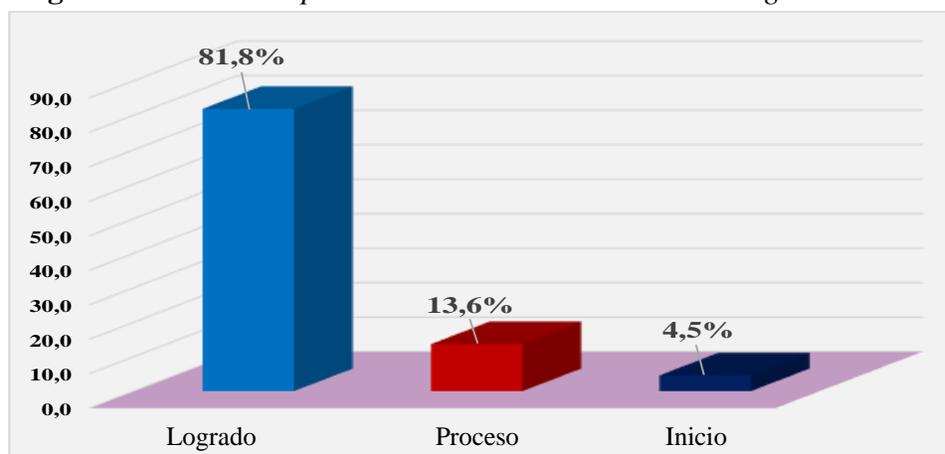
Según la Tabla 16 y Figura 12, los resultados obtenidos mediante la décima primera sesión fueron: El 13.6 % (3 niños) obtuvieron un nivel “C” (nivel de inicio), el 31.8 % (7 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 54.5% (4 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro).

Tabla 17. Resultado de la décima segunda sesión

Nivel de aprendizaje	<i>f</i>	%
Logrado	18	81,8
Proceso	3	13,6
Inicio	1	4,5
TOTAL	22	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 13. Resultado porcentual obtenido de la décima segunda sesión



Fuente: Elaboración propia.

Según la Tabla 17 y Figura 13, los resultados obtenidos mediante la décima segunda sesión fueron: el 4.5 % (1 niños) obtuvieron un nivel “C” (nivel de inicio), el 13.6 % (3 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 81.8 % (18 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro).

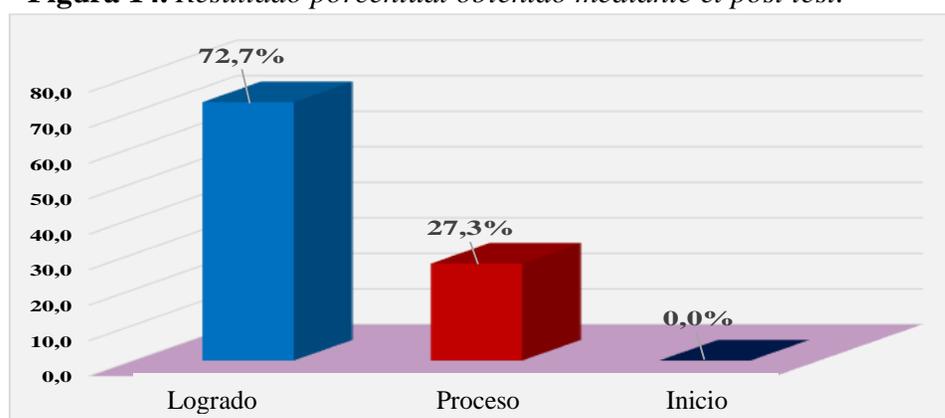
5.3.1. Evaluar el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años a través de un post test

Tabla 18. Resultado del post test aplicado a los niños de 4 años de la I.E. N° 1570

Nivel de aprendizaje	<i>f</i>	%
Logrado	16	72,7
Proceso	6	27,3
Inicio	0	0,0
TOTAL	22	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 14. Resultado porcentual obtenido mediante el post test.



Fuente: Elaboración propia.

Según la Tabla 18 y figura 14, los resultados obtenidos mediante el post test fue: el 27,3 % (6 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 72.7 % (16 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro). Se evidencia que se ha obtenido mejores resultados después de aplicar la estrategia.

Contraste de la prueba de Wilcoxon.

Tabla 19. Prueba de Wilcoxon

POSTEST – PRETEST	
Z	-4,629 ^a
Significancia (Unilateral)	0,000

Fuente: Tabla de IBM SPSS statistics 23, 2020.

La Tabla 19, permitió someter a prueba la hipótesis afirmativa y la hipótesis nula, de la investigación:

H₁: El juego libre en los sectores como estrategia activa mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa 1572 del distrito de culebras – Huarmey – 2019.

H₀: El juego libre en los sectores como estrategia activa NO mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa 1572 del distrito de culebras – Huarmey – 2019.

Para ello, se consideró la región crítica de la prueba:

Si $p\text{-valor} < \alpha$: rechaza H₀

Si $p\text{-valor} > \alpha$: no rechaza H₀

En la Tabla 19, el p-valor “Significancia”, fue: 0,000

Donde α de: 0,05

Contrastación de hipótesis

Analizados los resultados obtenidos, mediante el IBM SPSS Statistics 23, indicamos que se rechaza la hipótesis nula, debido a la obtención de un p-valor “Significancia” menor que α , concluyéndose que el juego libre en los sectores como estrategia activa mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa 1572 del distrito de culebras – Huarney – 2019.

5.2 Análisis de resultados

5.2.1. Diagnosticar la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa del distrito de Culebras – Huarney-2019.

Con respecto al primer objetivo, se comprobó según la tabla 3 y figura 1, los resultados obtenidos mediante el pre test el mayor porcentaje fue que el 54,5% (12 niños) obtuvieron un nivel “C” (nivel de inicio), esto demuestra que los niños y niñas han presentado dificultades en cuanto a sus habilidades o desarrollo de su creatividad.

Los resultados obtenidos son comparados por lo de Sabogal, A (2018). En su investigación: La organización de los sectores y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años a de la I.E.I.P. “Lunita de Paita”, en donde obtiene las siguientes conclusiones como: Que es necesario desarrollar actividades de integración, de socialización, así lo demuestra el 86% de los resultados obtenido en donde es necesario desarrollar actividades de integración, además mencionan las razones de la significatividad de la investigación desde el punto de vista teórico, práctico, docente y metodológico, la delimitación del estudio, los objetivos que se desean alcanzar y los antecedentes relacionados con los sectores de aprendizaje y las habilidades sociales.

En cuanto a los resultados expuesto, son contrastados con las de Galindo (2010) titulado “La conducta motriz de base como estrategia para el desarrollo de la coordinación sensorio motriz en los niños y niñas de 05 años de edad en la institución educativa N° 233 la Soledad- Huaraz”, llega a las conclusiones, “la psicomotricidad en la educación Inicial mediante el aprovechamiento máximo de las posibilidades del niño o (ña), potenciándolas y afianzándolas a través de la acción educativa, permite el desarrollo de la motricidad fina de los niños (as) de 05 años. Los juegos infantiles aplicados en forma oportuno permiten el desarrollo de la motricidad fina expresado en rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc., por los niños (as) de 05 años de edad .

Los aportes teóricos de Vygotsky (1981), Martínez (1998), Mitjans (1995), Chacón Araya (2011), Gallardo (2014), de la Torre (2015), citado en Sánchez, Tejeda, Alhuay-Quispe, J., & Chávez, F. A. (2017). Señala que la creatividad es considerada como una capacidad específica en donde permite crear, elaborar productos y poner en práctica soluciones para resolver problemas de la realidad.

De la misma manera, desde el enfoque de los diversos autores con respecto al tema nos describe que la creatividad implica que los componentes cognitivo y afectivo motivacional, yacen íntimamente unidos y conducen la actuación del sujeto de forma concatenada como un proceso intencionado que se desarrolla en las personas y se pone en práctica en la actividades humanas siendo necesarias para el desarrollo de su personalidad mediante las diversas actividades tanto artístico o musicales, danzas, la pintura, las dramatizaciones entre otras actividades en donde ayudan o facilitan el desarrollo de las capacidades y habilidades en los infantes.

5.2.2. Aplicar el juego libre en los sectores como estrategia activa en la mejora del desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años.

Para desarrollar la creatividad en los niños de cuatro años, se desarrolló 12 sesiones de aprendizaje mediante el juego libre en los sectores como estrategia activa, en los cuales se obtuvo los siguientes resultados:

En la primera sesión el mayor porcentaje fue el 40,9% (9 niños) obtuvieron un nivel “C” (nivel de inicio) y el 40,9 % (9 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso).

En la segunda sesión; el mayor porcentaje fue el 45,5% (10 niños) obtuvieron un nivel “C” (nivel de inicio). En consecuencia, se evidencia que aun presenta dificultades.

En la sesión 3; el mayor porcentaje obtenido fue 54,5% (12 niños) obtuvieron un nivel “C” (nivel de inicio) y el el 27,3 % (6 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso).

En la sesión 4; el mayor porcentaje obtenido fue de 54,5% (12 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 40,9% (9 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro). Como se evidencia en esta sesión se obtuvo mejores resultados en los niños.

En la sesión 05, el mayor porcentaje fue el 36,4 % (8 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 31,8 % (7 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro).

En la sesión 06; el mayor porcentaje fue el 40,9 % (9 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 40,9% (9 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro). Es decir, los resultados se concentran tanto en el nivel “B” como en el nivel “A”.

En la sesión 07 el mayor porcentaje obtenido fue el 40,9 % (9 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro) en esta sesión, como se evidencia en esta sesión se obtuvo

mejores resultados en el nivel “A”.

En la sesión 08, el mayor porcentaje obtenido fue el 54,5 % (12 niños) obtuvieron un nivel “B” (nivel en proceso) y el 45,5, % (10 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro).

En la sesión 09, el mayor porcentaje obtenidos mediante la novena sesión fue que el 54,5 % (12 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro).

En la décima sesión, el mayor porcentaje fue el 59,1 % (13 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro).

En la décima primera sesión, el mayor porcentaje se obtuvo el 54,5% (4 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro).

En la décima segunda sesión, el mayor porcentaje fue el 81,8 % (18 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro).

Gamarra (2016). Juego en los sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016 . El estudio realizado del juego en sectores como interviene en el desarrollo de la psicomotricidad, sostuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos en sectores con visión socio- cognitivo en la mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 274 Ticllos – Bolognesi 2016 . La metodología implementada inicia en análisis del desarrollo psicomotricidad de los niños (as) de 05 años de edad; una muestra de 15 niños y niñas; se aplicó técnica de observación, el mecanismo fue la prueba de exploración psicomotriz adaptado, se sistematizó mediante la estadística descriptiva, la hipótesis se

comprobó mediante el test de student. Concluye que, los juegos en sectores intervienen significativamente en el desarrollo de psicomotricidad en los niños (as) de 05 años de edad. En la preprueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente. Mientras que el post prueba el 53% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno y un 47% presentan en el nivel Muy bueno; el $p = 0,000$ y es $< 0,05$; mejorando la coordinación viso motora, el tono corporal y el grafo motriz.

Silva Panez, G. (2010). Nos describe que: Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño, de la misma manera los niños en en sus inicios o en las primeras etapas de su vida; es decir desde cuando nace y se desarrolla en su cerebro se generan muchas conexiones o interconexiones de sus neuronas que le permite en ellos desarrollar y fortalecer sus capacidades de aprendizaje. De la misma manera, para desarrollar estas interconexiones los niños se refuerzan o desarrolla mediante el juego, mediante la interacción entre ellos; es decir mediante estas interacciones los infantes desarrollan sus capacidades tanto mentales o cognitivos, como psicológicos, de esta manera se desarrollan sus estados mentales.

De la misma manera, como manifiesta Panez (2010) que: “Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor” (p.11).

5.2.3. Evaluar el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años a través de un post test

Al respecto, con relación al tercer objetivo, se comprobó que el 72,7 % (16 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro). Se evidencia que se ha obtenido mejores

resultados después de aplicar la estrategia.

Los resultados obtenidos, son corroborados por Custodio (2016). En su investigación: Talleres de juegos en sectores, basado en el enfoque colaborativo utilizando figuras geométricas para la mejora de la competencia numérica en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de nivel inicial en la institución educativa particular “Manos unidas” Pueblo Joven el Progreso, Chimbote 2014. EN donde trabajo con una población conformada por 39 niños (as) de los cuales se tomó una muestra de 15 niños (as), en cuanto a los resultados, se comprobó que la prueba de la hipótesis fue el valor de $P = 0,004 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática obtenidos entre el Pre Test y Post Test. Lo más resaltante de la investigación fueron los resultados y la hipótesis.

En Martínez, E. J., & Justo, C. F. (2008). Nos dice que: “La creatividad es una característica personal en cuya expresión intervienen diversos factores, habiéndose demostrado que los factores ambientales desempeñan un papel importante en relación a su estimulación o inhibición” (p.108).

Como manifiesta el autor, que la creatividad viene producto de la interacción, de los diversos factores externos y dentro de ello se considera el juego, es decir los niños en esta actividad exploran, experimentan acciones dando de esta manera su imaginación para poder crear cosas o acciones puede ser concretas o subjetivas.

Como lo manifiesta el autor (Martínez, E. J., & Justo, C. F. (2008), con respecto a la posición del autor en donde se considera el medio; es decir en ese contexto los infantes van adquiriendo sus habilidades, pone en marcha su estado mental que es la creatividad;

es decir se sienten capaces ante la dificultad que se les presenta o en todo caso generan su creatividad ante las circunstancias que se les presenta.

Hace ya algún tiempo que Rogers (1991) puso de relieve la necesidad de desarrollar, dentro del sistema educativo, un clima que favoreciera el crecimiento personal, un clima en el que las capacidades creativas de todos los interesados fuesen alimentadas y expresadas en vez de ser sofocadas, y de esa manera el alumno podría tener la oportunidad de llegar al máximo esfuerzo experiencial en su búsqueda personal de perfeccionamiento, lo que suponía considerar la creatividad como un elemento fundamental en el desarrollo integral de la persona

VI. CONCLUSIONES

Finalizada la presente investigación, se rechazó la hipótesis nula, debido a la obtención de un p-valor de 0.000, es decir menor que α (0.05), concluyéndose que el juego libre en los sectores como estrategia activa mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa 1572 del distrito de culebras – Huarney.

Con respecto al objetivo específico 1, se evaluó la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa N° 1572 del distrito de Culebras en el pre-test, donde se comprobó que el 54,5% de los estudiantes se encontraron en un nivel de inicio; es decir nivel “C”, presentando dificultades en el desarrollo de su creatividad.

De acuerdo al objetivo específico 2, esta tesis aplicó el juego libre en los sectores como estrategia activa mediante doce sesiones de aprendizaje, donde se evidenció que se mejoró el desarrollo de la creatividad en los niños. Corroborados en la sesión 5; donde el mayor porcentaje obtenido fue de 36,4 % (8 niños) que alcanzaron un nivel “B” (nivel en proceso). Asimismo, en la sesión 8; el 45,5 % (10 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro) y en la sesión 10 el 81,8 % (18 niños) alcanzaron un nivel “A” (nivel de logro).

Con respecto al objetivo específico 3, se evaluó el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años a través del post test, donde se comprobó que el 72.7 % (16 niños) obtuvieron un nivel “A” (nivel de logro), donde se evidencia que se ha obtenido mejores resultados en sus participaciones.

VII. RECOMENDACIONES

Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

A los docentes, promover el uso de diferentes metodologías que aborden temas relacionadas a esta investigación, donde se evalúe y respete una planificación establecida en futuros estudios, a fin de lograr resultados más reales que reduzcan el margen de error en el proceso de ejecución de la estrategia pedagógica planteada, tanto en la aplicación de sesiones de aprendizaje como en la recolección y análisis de resultados.

Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Manifiestar a los futuros profesionales de la facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, que se mantengan ejerciendo investigaciones relacionados al tema presentado, adoptando nuevas estrategias educativas y didácticas que produzcan no sólo el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de edad en las instituciones educativas de la etapa preescolar, sino se evalúe diversos alcances de aprendizaje en los sectores y niveles.

Recomendaciones prácticas:

Las instituciones educativas deben evaluar constantemente la capacidad de los docentes respecto al desarrollo de estrategias pedagógicas motivadoras basadas en el juego. Asimismo, plantear estrategias que involucren la asignación de roles a los niños con la finalidad de asumir responsabilidades en cada uno de ellos. Asu vez, los padres de familia, deben sensibilizar y ejercer el grado de importancia que se le debe atribuir al aprendizaje de sus hijos, donde se le suministre conocimientos por medio de los juegos libres guiados y consultados con los docentes de sus hijos, que sirvan como complemento a las clases recibidas en la institución educativa donde asisten, que permitan obtener resultados positivos.

Esta investigación, planteó una muestra de estudio de 22 estudiantes, se recomienda evaluar un mayor número de muestras, que permita obtener una visión más general sobre los objetivos planteados. Asimismo, se evaluó a un solo grupo, se propone evaluar a diversos grupos de estudio donde se pueda comparar el logro de resultados positivos respecto a cada grupo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad. (2009). *Iniciativas de educación artística a través del Arte Contemporáneo para la Escuela Infantil*.
- Aguirre. (2014). *La conducta prosocial en el juego libre en los sectores de los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la ugel de Asunción, provincia de Asunción, región Ancash, en el año académico 2013*.
- Alejandro, T. (2013). *El cuento infantil como estrategia metodológica para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes del centro infantil del buen vivir “Mi Pequeño Rincón” de la Comuna Cadeate, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena*. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador.
- Azorín, F. (1970). *Curso de muestreo y aplicaciones*. Instituto de Investigaciones Económicas, Dirección de Publicaciones. 2ª ed. Caracas.
- Begoña, R. (2011). *El cuento popular*. España- Barcelona: Barza.
- Blanco, V. (2012). *Teorías del juego estudiante”*. Universidad de Panamá Centro Regional Universitario de San Miguelito. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/author/venerandablanca14/>.
- Borzzone, A. (2012). *La Lectura de Cuentos en el Jardín Infantil: Un Medio Para el Desarrollo de Estrategias Cognitivas y Lingüísticas*. Psykhe.
- Cabas. (2004). “*el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales objetos,*

peronassentimeintos".

Cecilia. (2014). *Jugar a "Ser...": Aproximaciones y analisis de los juegos de rol en la educacio inicial*. Tesis presentada para la obtención del grado de. 2Obtenido de <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1039/te.1039.pdf>

Corrales, V. (2010). *Estudio cualitativo de un Taller de corporalidad, Juego y creatividad con profesoras de educación General básica. Tesis de licenciatura. Universidad Academia de Humanismo Cristiano*. Obtenido de <http://bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/123456789/157/1/tesis%20da>

Custodio. (2016). *Talleres de juegos en sectores, basado en el enfoque colaborativo utilizando figuras geométricas para la mejora de la competencia numérica en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de nivel inicial en la institución educativa particular*. Obtenido de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000042750>.

Flores Huillca, S. (2018). *Juego Libre En Los Sectores Y La Autoestima En Los Estudiantes De 4 Y 5 Años De La Institución Educativa Inicial N° 210 – La Cantuta - Cusco*. Obtenido de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/31126>

Galindo, M. (2010). *La conducta motriz de base como estrategia para el desarrollo de la coordinación sensorio motriz en los niños y niñas de 05 años de edad en la institución educativa N° 233 la Soledad- Huaraz. Huaraz: ISPP*.

Gamarra. (2016). *Juego en los sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016*. Obtenido de

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000044416>.

Gamarra, M. (2016). *Juego en los sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016*. Obtenido de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000044416>

García. (2015). *La narración de cuentos como estrategia para el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 3 años de la I.E.N° 1196 de Livin de Curilcas del distrito de Pacaipampa provincia de Ayabaca -2014*. Obtenido de file:///C:/Users/Lenovo/AppData/Local/Temp/Uladech_Biblioteca_virtual.pdf

Iglesias, J., & Sanchez, C. (2014). *Análisis de los datos estadísticos; el procesamiento y la interpretación. España*.

Investigación, C. d. (2016). Obtenido de <https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2016/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v001.pdf>.

Jara. (2018). Taller “Contando cuentos” en la expresión oral de estudiantes de 5 años de los PRONOEI SMP- 2018.

Loret de Mola, J. (2011). Estilos y estrategias de aprendizaje en el rendimiento académico de los estudiantes de la universidad peruana. *Revista Estilos de aprendizaje*. 8 (8) 40-60. Encontrado el 13 de octubre de 2013. Obtenido de http://www.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/número8/artículo/lrs/_8_artículo_9.pdf

Madueño. (2016). *Juego de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la*

*socialización de la institución educativa n° 1793 Rio Negro - 2016. Tesis para
obtar el título profesional de Licenciada en educación .*

Martinez, E., & Justo, C. (2008). Influencia de un programa de intervención psicomotriz sobre la creatividad motriz en niños de educación infantil. *Bordón. Revista de pedagogía*, 60(2), 107-122.

Martinez, V. (2013). *Métodos, técnicas e instrumentos de investigación. Academia Edu.*

Obtenido de

http://www.academia.edu/6251321/M%C3%A9todos_t%C3%A9cnicas_e_instrumentos_de_investigaci%C3%B3n

MINEDU. (2010). *Rutas del Aprendizaje.Fascículo para la gestión del aprendizaje en las instituciones educativas.*

Ministerio. (2010). *La hora del juego libre en sectores una guia para educadores deservcicos educativos de niños y niñas de 6 años. Cajamarca.*

Morales, & Medrano. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara.* Obtenido de file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/TL%20EINt%20C94%202015.pdf

Otero. (2015). *el Juego Libre en los Sectores y el Desarrollo de Habilidades Comunicativas Orales en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao.*

Paucar, B., & Hurtado, K. (2013). *Características de la expresión verbal en niños preescolares de la Región Callao.* Pontifica Universidad Católica del Perú.,

Lima.

- Pineda de Alvarado, E., & De Canales, F. (1994). *Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de person al de salud, Segunda edición. Organización Panamericana de la Salud. Washington*. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012
- Quispe. (2008). “*Estrategias dinámicas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicación oral: III ciclo del nivel primario I.E Javier Heraud*” Tambo – Huancayo.
- Sabogal, A. (2018). *La organización de los sectores y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años a de la I.E.I.P. “Lunita de Paita” Paita 2016*. Obtenido de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000045886>.
- Saca. (2011). *La importancia del cuento en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 a 5 años de edad en el Centro Infantil Mundo de Ilusiones del Cantón Ambato en el período abril-septiembre 2011*.
- Samamé Ayala, L. (2019). *Juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 370 – Pomalca*. Obtenido de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/38678>
- Sánchez, N., Tejada, M., ALwuay Quispe, J., & Chávez, F. (2017). *La creatividad en los niños de precolar, un reto de la educación contemporánea. . REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*.

- Silva, P. (2010). *La hora del juego libre en los sectores: guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años.*
- Solis, M. y Andrade, S. (2018). *El juego y el concepto de género en los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa González Suárez.* Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27401>
- Ugaz Alva, A., & Vargas Gomez, S. (2019). *El juego libre en los sectores y las interacciones de calidad en el nivel inicial-II ciclo, Trujillo 2018.* Obtenido de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/35801>
- Velasco, A. (2003). *Ética en las ciencias sociales y humanas: Cuestiones éticas en ciencia y tecnología en el siglo XXI.* . Madrid: IBARRA y OLIVÉ .
- Yauri. (2017). *Aplicación de la narración de cuentos para el fortalecimiento del lenguaje oral en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 333 Puente Piedra-2016.*

ANEXOS

ANEXO 1. PRE TEST Y POSTEST PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

N	Apellidos y nombres		DIMENSION/ITEMS																																			
			CALIFICACION																																			
			Fluidez verbal						Flexibilidad						Originalidad						Crea un espacio inspirador						L	N										
			Se expresa con coherencia y seguridad.		Expresa rápidamente las ideas de sus actividades.		Describe con facilidad las acciones		Se expresa con claridad y fluidez con sus compañeros		Elige varias opciones para tomar una decisión.		Asume su responsabilidad en sus actividades.		Es tolerante con sus compañeros.		Deja participar a los demás.		Demuestra independencia en sus actividades		Demuestra autenticidad en sus manifestaciones.		Demuestra empatía ante los demás.		Demuestra lo que le gusta mediante imágenes.				Se inspira por las actividades que realiza. Ambienta su espacio generando inspiración en lo que hace.		Dedica atención a sus actividades a desarrollar.		Busca espacio para que se pueda sentir más a gusto.		Ambienta su espacio generando inspiración en lo que hace.			
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO							
1																																						
2																																						
3																																						
4																																						
5																																						
6																																						
7																																						

	MATRIZ DE DATOS DE PRE TEST																												LOGRO		
	IND1		IND2		IND3		IND4		IND5		IND6		IND7		IND8		IND9		IND10		IND11		IND12		IND13		IND14			IND15	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO
1	1		1			0		0	1			0	1		1			0		0		0	1		1			0	1		8=C
2	1		1		1		1		1			0		0		0		0		0		0	1			0		0	1		7=C
3	1			0	1		1		1		1			0	1		1			0	1			0		0		0	1		9=C
4		0	1		1			0		0	1		1		1			0		0	1		1			0		0	1		8=C
5	1		1		1		1		1			0	1		1		1			0	1		1			0	1		1		12=B
6	1		1		1		1		1			0	1		1		1		1		1		1		1		1			0	13=B
7	1		1		1		1		1			0		0		0	1			0	1			0		0		0		0	7=C
8	1		1		1		1		1			0	1		1		1			0	1			0	1			0		0	10=C
9	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1			0		0		0	1		1		12=B
10	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1			1	1		1		15=A
11	1		1			0		0	1		1		1			0		0	1		1			0		0	1		1		9=C
12	1		1		1		1			0	1		1			0	1			0		0		0		0	1		1		9=C
13	1			0	1		1		1			0	1		1		1		1			0		0	1			0		0	9=C
14	1		1		1		1		1			0	1		1			0		0	1		1		1		1			0	11=B
15	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1			0	1		1			0	13=B
16	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		15=A
17	1			0	1			0		0	1			0		0	1		1			0	1		1		1			0	8=C
18	1		1			0		0		0	1			0		0	1			0	1			0		0	1		1		7=C
19	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1			0	1			0		0		0	11=B
20	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		15=A
21	1		1			0	1		1			0		0		0	1			0		0		0	1		1			0	7=C
22	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		15=A

MATRIZ DE DATOS DEL POS TEST																				LOGRO																		
	IND1		IND2		IND3		IND4		IND5		IND6		IND7		IND8		IND9		IND10		IND11		IND12		IND13		IND14		IND15		IND16							
	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S		N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N			
1	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		14=A			
2	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		16=A			
3	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		16=A			
4	1			0	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1			0	1		1		1		1		14=A			
5		0	1		1		1		1		1		1		1		0	1		1			0		0	1		1		1		1		1		12=B		
6	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		16=A			
7	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1			0	1		1		1		1		15=A			
8	1			0	1		1		1		1		1			0	1		0	1		1		1		1		1		1		1		1		12=B		
9	1		1		1		1		1		1		1		0	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		15=A		
10		0	1		1		1		1		1		1		0	1		1		1		0	1		1		1		1		1		1		13=B			
11	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1			0	1		1		1		1		1		15=A	
12	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		16=A	
13	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		16=A	
14	0		1		1		1		1		1		1		1		0	1		1		1		1		1		1		1		1		1		14=A		
15	1		1		1		1		1		1		1		0	1		1		0	1		1		1		1		1		1		1		1		12=B	
16	1		1		1		1		1		1		1			0	1		1		1		1		1		1		1		1		0	1		1		14=A



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"

Chimbote, 2 de setiembre 2019

Oficio N°211-2019-DTP-EPE-ULADECH Católica

Lic.
Susana Clarisa Vilca Chang
I.E. N°1572 Culebras
Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Educación de la Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante NAVARRO HUERTA JESSICA MIRTHA de la Escuela Profesional de Educación Inicial quien ejecutara el proyecto de Investigación titulado "EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO ESTRATEGIA ACTIVA MEJORA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LSO NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 1572 DEL DISTRITO DE CULEBRAS - HUARMEY - 2019" Durante el mes de setiembre del año 2019.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la alumna en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundara en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

La espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
Huan. Dr. Segundo Arribas Díaz Flores
Director



Jr. Leoncio Prado N° 447 - Chimbote, Perú
Telf.: 950 491471 - (043) 343064
www.uladech.edu.pe

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Lic. CLARISA SUSANA VILCA CHANG

Docente de la Institución Educativa 1572 "Culebras"

Presente.-|

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Es grato expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de Juez para validar el instrumento denominado Lista de cotejo del Juego libre en los sectores

Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: **EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO ESTRATEGIA ACTIVA MEJORA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 1572 DEL DISTRITO DE CULEBRAS - HUARMEY - 2019**. Este instrumento consta de 23 ítems fue elaborado por el investigador Jessica Mirtha Navarro Huerta.

El experimento de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de las variables

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Navarro Huerta Jessica Mirtha

DNI 40870688

Títulos del proyecto: El juego libre en los sectores como estrategia activa mejora el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la Institución Educativa 1572 del Distrito de Culebras – Huarney - 2019

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE LOGRO DE APRENDIZAJE

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
 (*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: (Dependiente)	PERTINENCIA Marcar con un aspa el criterio literal con su respectiva valoración			ADECUACIÓN (*) ¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
I. DIMENSIÓN 1: Fluidez verbal								X
1. Se expresa con coherencia y seguridad.	X							X
2. Expresa rápidamente las ideas de sus actividades.	X							X
3. Describe con facilidad las acciones realizadas.	X							X
4. Se expresa con claridad y fluidez con sus compañeros	X							X
II. DIMENSIÓN 2: Flexibilidad								
5. Elige varias opciones para tomar una decisión. Deja participar a los demás.	X							X
6. Asume su responsabilidad en sus actividades.	X							X
7. Es tolerante con sus compañeros.	X							X
8. Deja participar a los demás.	X							X
III. DIMENSIÓN 3: Originalidad								
✓ 9. Demuestra independencia en sus actividades.	X							X
10. Demuestra autenticidad en sus manifestaciones.	X							X

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E : 1572 "CULEBRAS"
 1.2 Lugar : HUARMEY
 1.3 Edad : 5 AÑOS
 1.4 Aula : FRESITAS
 1.5 Docente : JESSICA M.NAVARRO HUERTA

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: CREANDO UN CUENTO CON LA PELOTA PREGUNTONA

III. PREPARACION PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> Elaboramos una pelota con material reciclado. Pegamos una imagen que dará inicio a la creación del cuento. Pegamos un papelote para anotar las ideas. Colocamos un tapete para reunirnos en semicírculo. 	<ul style="list-style-type: none"> Pelota echa de trapo papelote Imagen impresa Pizarra Plumones Hojas bom

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Derechos	Conciencia de derechos	Los docentes promueven el conocimiento de los derechos humanos y la convención sobre los derechos del niño para empoderar a los estudiantes en su ejercicio democrático.	Respetan a sus compañeros en diferentes actividades que hay dentro y fuera del aula.

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	❖ LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA <ul style="list-style-type: none"> • Infiere e interpreta información del texto escrito. 	Dice de qué se tratará, como continuará o como terminará el texto a partir de las imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza.	Participa del cuento que creara a partir de la imagen mediante el uso de la pelota juguetona.	Lista de cotejo

VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE AORENDIZAJE

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> - Juego libre en los sectores - Actividades permanentes <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra invita a los niños a sentarse en semi círculo sobre un tapete dentro del aula. • Antes de empezar con la actividad la maestra hace recordar a los niños las normas generales que se utilizan durante el desarrollo de la actividad. • Explica a los niños y niñas que hoy crearán un cuento de manera colectiva haciendo uso de la “pelota juguetona”, presentándoles así y Lanzándoles a cada de uno para que lo conozcan. • La maestra canta la canción “Que será lo que tengo acá” para poder sacar de pronto la imagen del cuento a crear. <ul style="list-style-type: none"> - Saberes previos

La docente pregunta lanzando la pelota para adquirir respuestas ¿Qué observan en la imagen? ¿De quién creen que se tratara la historia? ¿Han visto a alguien parecido? Se registra las respuestas en la pizarra.

- **Problematización**

¿Por qué creen que debemos crear una historia? ¿Creen que es importante crear un nuevo cuento?

- **Acuerdos de convivencia**

Planteamos los acuerdos del uso de la pelota juguetona con los niños y niñas, para poder jugar todos con ella.

- **Propósito de la actividad**

Desarrollar su expresión oral que les permite establecer relaciones interpersonales, desarrollar y conocer los valores de la amabilidad.

DESARROLLO

Procesos didácticos por área

- **Antes de la lectura:**

Informo recordándoles a los niños que el día de hoy vamos a crear un cuento, para así tener más historias que contar.

Hacemos recordar a los niños las normas para el momento de la lectura.

Presentamos la imagen, la observamos y empezamos a crearle el título, y colocaremos un nombre que será el autor del cuento.

Mostrando la imagen ya pegada en la pizarra, iniciamos el dialogo con la siguiente pregunta ¿Qué imagen observan? ¿De qué creen que se puede tratar el cuento? ¿Por qué quieren que el cuento se llame así? ¿Alguna vez han leído un cuento con un nombre parecido?

- **Durante la lectura:**

La maestra inicia el cuento diciendo “Había una vez”, para que empiecen los niños con más ideas sobre el cuento que crearan.

Empezara a lanzar la pelota para obtener las ideas de cada niño que quiere participar, esto será hasta terminar que todos los niños den su opinión, y la maestra pregunta ¿niños creen que la historia está bien contada? ¿Creen que es necesario leerla para ver cómo nos quedó la historia? ¿De qué trató el cuento que hemos creado? ¿Creen que exista una historia parecida? ¿Qué nos enseña la historia creada por nosotros?

Los niños responden las preguntas de la maestra lanzándose la pelota.

La maestra plantea si algún niño o niña quiere cambiar el final del cuento o cambiar alguna parte del cuento.

- **Después de la lectura:**

Preguntamos a los niños y niñas ¿De quién se habló en el cuento? ¿Qué personajes hay? ¿Qué parte del cuento les gusta más? ¿Creen que el final estará bien? ¿Qué opinan si lo leemos para para otros amigos?

Después de escuchar todas las respuestas la maestra invita a los niños a ubicarse a cada uno en sus lugares guardando sus materiales utilizados, para empezar a entregarles una hoja en blanco el cual dibujaran lo que más les gusto del cuento.

Nos despedimos de la pelota juguetona para que nos acompañe en otra próxima actividad.

CIERRE

Realiza la maestra una asamblea para exponer sus producciones y sus experiencias vividas, en el desarrollo de la actividad.

¿Qué nos gustó más de crear nuestro cuento?

¿Para qué nos servirá el cuento que hemos creado?

VII. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. **I.E** : 1572“CULEBRAS”
- b. **Lugar** : HUARMEY
- c. **Edad** : 4 AÑOS
- d. **Aula** : FRESITAS
- e. **Docente** : JESSICA M. NAVARRO HUERTA
- f. **Tiempo:**

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: CREANDO RIMAS AL PESCADOR

III. PREPARACION PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none">• Elaboramos un archivador de todas las rimas que crearemos.• Elaboramos cartillas con imágenes para poder iniciar una rima.• Seleccionamos imágenes de objetos, animales para crear las rimas.	<ul style="list-style-type: none">• cartulina• papel bom• silicona liquida• perforador• Imágenes impresas• Pizarra• Plumones.

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Derechos	Conciencia de derechos	Los docentes promueven el conocimiento de los derechos humanos y la convención sobre los derechos del niño para empoderar a los estudiantes en su ejercicio democrático.	

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	❖ ESCRIBE DIFERENTES TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA <ul style="list-style-type: none"> Adecúa el texto a la situación comunicativa. 	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas y emociones a través de una nota, para relatar una vivencia o un cuento.</p>	<p>Participa del cuento “Daniel y las palabras mágicas” mediante el uso de la pelota juguetona.</p>	<p>Guía de observación</p>

VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE AORENDIZAJE

INICIO
<p>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p> <p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra invita a los niños a sentarse en semi círculo utilizando sus sillas dentro del aula. Antes de empezar con la actividad la maestra hace recordar a los niños las normas generales que se utilizan durante el desarrollo de la actividad. Explica a los niños y niñas que hoy crearan unas rimas de manera colectiva haciendo uso de imágenes elaboradas por la maestra, explicándoles que son las rimas y recordándoles características del pescador. Se presenta a los niños unas rimas (Papelógrafo) Leemos las rimas y preguntamos a los niños ¿Qué les he leído? ¿Les gusta? ¿Cómo suenan? ¿es fácil leer rimas? - Saberes previos La docente pregunta ¿Qué observan? ¿De quién creen que se tratara la historia? ¿Han visto a alguien parecido? Se registra las respuestas en la pizarra.

- **Problematización**
¿Por qué creen que el señor se viste así? ¿Creen que siempre vestirá así? ¿para que usa ese tipo de ropa? ¿Qué cosas llevar en su bolsa y saben para que lo usara?

- **Acuerdos de convivencia**
Planteamos los acuerdos del uso de la palabra con los niños y niñas, para poder participar todos con la creación de nuestras rimas.

- **Propósito de la actividad**
Desarrollar su expresión que les permite establecer relaciones interpersonales, desarrollar y conocer los valores de la amabilidad.

DESARROLLO

Procesos didácticos por área

- **Planificación:**
Dialogan con los niños sobre las rimas que son frases que tienen palabras que suenan igual y pueden ser al inicio final de la palabra

-se coloca diversos papelotes con rimas, acompañadas de imágenes la docente pregunta:

¿Qué dirá? ¿Qué creen que dice aquí?

- **Textualización:**
- Se les entrega una hoja con imágenes relacionan cuyos nombres rimen y lo expresan varias veces.

Los niños se anticipan a la lectura y expresan las palabras que creen que dice relacionado con las imágenes

PECADOR- PASADOR

PANTALÓN –TALÓN

BRIZA- RISA

PESCANDO – PESCADO

-Luego lo repinte para crear una rima al pescador con ayuda de la docente

USA EL PESCADOR

UN PASADOR

PARA AMARRAR SU PANTALÓN

- **Revisión:**

-se les entrega una hoja con imágenes relacionan cuyos nombres rimen y lo expresan varias veces.

Revisamos las rimas creadas y escritas en el papelote.

Leemos atentamente y repitiendo para

CIERRE

Realiza la maestra una asamblea para exponer sus producciones y sus experiencias vividas, en el desarrollo de la actividad.

¿Qué aprendimos hoy? ¿Les gusto? ¿Qué dificultades tuvieron?

VII. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E** : 1572 “Culebras”
1.2 Lugar : HUARMEY
1.3 Edad : 4 AÑOS
1.4 Aula : PERITAS
1.5 Docente : JESSICA M.NAVARRO HUERTA

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Leemos un cuento con la pelota juguetona

III. PREPARACION PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none">• Elaboramos una pelota con material reciclado.• Elaboramos cartillas con imágenes del cuento a leer.• Seleccionar el cuento	<ul style="list-style-type: none">• Pelota echa de trapo• Retazos de tela• Cartulina• Imágenes impresas• Pizarra• Plumones• Cuento• Papel.

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Derechos	Conciencia de derechos	Los docentes promueven el conocimiento de los derechos humanos y la convención sobre los derechos del niño para empoderar a los estudiantes en su ejercicio democrático.	

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	<p>❖ LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infiere e interpreta información del texto escrito. 	Dice de qué se tratará, como continuará o como terminará el texto a partir de las imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza.	Participa del cuento “Daniel y las palabras mágicas” mediante el uso de la pelota juguetona.	Lista de cotejo

VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> - Juego libre en los sectores <ul style="list-style-type: none"> *Planificación y organización *Ejecución o desarrollo *Orden *socialización – Presentación - Actividades permanentes - Motivación <ul style="list-style-type: none"> • La maestra invita a los niños a sentarse en círculo sobre un tapete dentro del aula. • Antes de empezar con la actividad la maestra hace recordar a los niños las normas generales que se utilizan durante el desarrollo de la actividad. • Explica a los niños y niñas que hoy leerán un cuento de manera colectiva haciendo uso de la “pelota juguetona”, presentándoles así y Lanzándoles a cada de uno para que lo conozcan. • La maestra canta la canción “Que será lo que tengo acá” para poder sacar de pronto las imágenes del cuento a leer.

- **Saberes previos**
La docente pregunta lanzando la pelota para adquirir respuestas ¿Qué observan? ¿De quién creen que se tratara la historia? ¿Han visto a alguien parecido? Se registra las respuestas en la pizarra.
- **Problematización**
¿Por qué creen que el niño tiene esta caja? ¿Creen que la compro o le regalaron?
- **Propósito de la actividad**
Desarrollar su expresión oral que les permite establecer relaciones interpersonales, desarrollar y conocer los valores de la amabilidad.

DESARROLLO

Procesos didácticos por área

- **Antes de la lectura:**
Informo recordándoles a los niños que el día de hoy vamos a leer un cuento “Daniel y las palabras mágicas”, para conocer la historia de Daniel.

Hacemos recordar a los niños las normas para el momento de la lectura.

Presentamos el cuento dando a conocer el título, nombre del autor y una breve reseña del mismo.

Mostramos la tapa del cuento, iniciamos el dialogo con la siguiente pregunta ¿Qué imagen observas en el cuento? ¿De qué tratara el cuento? ¿Por qué creen que el cuento se llamara así? ¿Alguna vez has visto o leído este cuento?
- **Durante la lectura:**
La maestra inicia el cuento diciendo “Había una vez”, va sacando y mostrando las imágenes del cuento para ir ordenando la historia.

Empezará a lanzar la pelota para obtener las respuestas de cada niño que quiere participar, esto será terminando la lectura, y la maestra pregunta ¿niños sus abuelos alguna vez les dieron un regalo? ¿Qué regalo le dieron a Daniel? ¿De qué se trató el cuento? ¿Creen que exista una caja con letras mágicas? ¿Qué nos enseña la historia de Daniel?

Los niños responden las preguntas de la maestra lanzándose la pelota.

La maestra plantea si algún niño o niña quiere cambiar el final del cuento o cambiar alguna parte del cuento.

- **Después de la lectura:**

Preguntamos a los niños y niñas ¿De quién se habló en el cuento? ¿Qué le regalo el abuelo a Daniel? ¿Qué hacía Daniel con la caja misteriosa cada día? ¿Qué palabras podía formar Daniel que hacía felices a los demás? ¿Qué creen que nos quiere enseñar Daniel con estas palabras amables?

Después de escuchar todas las respuestas la maestra invita a los niños a ubicarse a cada uno en sus lugares guardando sus materiales utilizados, para empezar a entregarles una hoja en blanco el cual dibujaran lo que más les gusto del cuento.

Nos despedimos de la pelota juguetona para que nos acompañe en otra próxima actividad.

CIERRE

Realiza la maestra una asamblea para exponer sus producciones y sus experiencias vividas, en el desarrollo de la actividad.

¿Qué nos enseñó hoy el cuento de Daniel y las palabras mágicas?

¿Para qué nos servirá el cuento que hemos leído?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E** : 1572 “Culebras”
1.2 Lugar : HUARMEY
1.3 Edad : 4 AÑOS
1.4 Aula : PERITAS
1.5 Docente : JESSICA M. NAVARRO HUERTA
1.6 Tiempo:

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Elaboramos una invitación para mama

III. PREPARACION PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> Elaboramos un sobre para mostrar a los niños. Elaboramos imágenes de acuerdo al tema. 	<ul style="list-style-type: none"> Cartulina Imágenes impresas Pizarra Plumones Cuento Papel

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Derechos	Conciencia de derechos	Los docentes promueven el conocimiento de los derechos humanos y la convención sobre los derechos del niño para empoderar a los estudiantes en su ejercicio democrático.	

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	<p>❖ ESCRIBE DIVERSOS TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA.</p> <ul style="list-style-type: none"> Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. 	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa.</p> <p>Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas y emociones a través de una invitación a mamá.</p>	<p>Participa elaborando la tarjeta de invitación a mamá mediante el uso de moldes de invitación.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE AORENDIZAJE

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> - Juego libre en los sectores *Planificación y organización *Ejecución o desarrollo *Orden *socialización – Presentación - Actividades permanentes - Motivación <p>Dialogamos con los niños sobre la actividad realizada anteriormente recordando que se está ambientando el aula para festejar “En Ancash Todos leemos y resolvemos problemas”</p>

- **Saberes previos**

¿La docente pregunta que festejamos? ¿Por qué? ¿Por qué debemos leer? ¿Qué cuentos conocemos? ¿Qué cuentos o historias nos gustaría leer? ¿Como haríamos para obtener estas respuestas?

a quien invitaremos para que nos ayude a leer nuestro cuento? ¿Cómo le podremos avisar para que venga a nuestro jardín una mamita? ¿Cómo le comunicaremos?, Que necesitaremos?

-Los estudiantes dan sus alternativas y al final se deciden elaborar una carta de invitación.

- **Problematización**

¿Por qué creen que el niño tiene esta caja? ¿Creen que la compro o le regalaron?

- **Acuerdos de convivencia**

Planteamos los acuerdos con los niños y niñas, para poder participar todos.

- **Propósito de la actividad**

Desarrollar la producción y elaboración de una tarjeta de invitación que les permite establecer relaciones interpersonales, desarrollar y conocer los valores de la amabilidad y/o cortesía.

DESARROLLO

Procesos didácticos por área

Planificación

¿QUÉ ESCRIBIREMOS?	¿PARA QUIÉN?	¿CÓMO LO PRESENTARÉ?
Una cartita de Invitación.	Para UNA MAMITA	En papelote colocada en un sobre con el nombre de la persona a Quien va dirigida.

-La docente presenta a los niños la tarjeta de invitación, los niños dialogan realizando sus predicciones sobre su contenido. Luego la docente irá explicando las partes que contiene la tarjeta de invitación en un papel sabana. y mientras lo haces, pídeles a los niños que te digan con qué datos los completan.

Textualización

La docente entrega por grupos, papel boom y pídeles que escriban la invitación a la mamita. Oriéntalos a través de algunas preguntas como: ¿con qué palabras iniciarás tu carta de invitación?, ¿dónde colocará? que le dirás para comprometerla a venir al jardincito?

La docente acompaña el proceso monitoreando a los grupos, así podrás observar y orientar el trabajo de los niños. Terminada la carta de invitación pídeles que te cuenten lo que escribieron e irás anotando debajo lo que te dicen los niños mientras vas leyendo en voz alta lo que escribes

Finalmente colocan su carta de invitación en el panel para compartirlo con sus compañeros

Revisión

-La docente lee con los niños las cartitas de invitación y le va dando algunas indicaciones de cómo se podría mejorar

-Con las recomendaciones de la docente los niños vuelven a reformular su invitación, para mejorarla y luego escribirla para poder entregarlas a la mamita que será invitada.

-Finalmente elaboran un sobre por grupos y lo decoran libremente y colocan las cartitas de invitación que escribieron y le colocan sus huellitas.

Realiza un recuento de las actividades realizadas y dialoga sobre, qué fue lo que aprendieron sobre la carta de invitación.

Dialoga sobre la importancia de hacer llegar el texto que han producido a la mamita invitada.

CIERRE

Finalmente, los niños responden a las preguntas ¿Qué aprendieron sobre las cartas de invitaciones? ¿Quién recibirá las cartitas de invitación? ¿Cómo se sintieron al escribir la carta de invitación a mamá? ¿Es útil para tu vida? por qué?

En casa comentan sobre la actividad realizada.

VII. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?