



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**JUEGO LIBRE DE SECTORES Y LA CREATIVIDAD EN
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N°363 MANCHIRI-AYACUCHO, 2021**

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

AUTORA

GONZALES SOLIS SEGUNDINA

ORCID: 0000-0003-4690-2600

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

AYACUCHO – PERÚ

2021

TÍTULO DE LA TESIS

JUEGO LIBRE DE SECTORES Y LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°363 MANCHIRI-AYACUCHO, 2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

GONZALES SOLIS, Segundina

ORCID: 0000-0003-4690-2600

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Chimbote, Perú

ASESOR

ROSAS AMADEO, Amaya Saucedo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela profesional de educación, Ayacucho, Perú

JURADO

ZAVALETA RODRIGUZ, Adres Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

MUÑOZ PACHECO, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

CARHUANINA CALAHUALA, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

PRESIDENTE

Mgtr. Muñoz Pacheco Luis Alberto

MIEMBRO

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia

MIEMBRO

Dr. Amaya Saucedá Rosas Amadeo

ASESOR

DEDICATORIA

A DIOS: Por ser el gran dador de la vida, principal alentador y motivador, por ser quien ha estado a mi lado en todo momento dándome las fuerzas necesarias para continuar luchando día tras día y seguir adelante rompiendo todas las barreras que se me presentaron.

AGRADECIMIENTO

A Dios porque en la oscuridad es mi
Luz, en la tormenta mi refugio, en la
Debilidad mi fortaleza y en la soledad
Es mi amigo.

A mi estimado profesor
porque sin su apoyo este
trabajo no habría sido
posible.

RESUMEN

La investigación plantea encontrar relación del juego libre de sectores y la creatividad tuvo como objetivo Determinar la relación entre el juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021, el alcance de la investigación estuvo orientado a los estudiantes de 5 años de inicial. La metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa el nivel descriptivo y el diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 68 estudiantes y una muestra de 23 estudiantes, se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación se utilizó la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejo, la cual originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, El estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de $r = 0,628$ entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa $r = 0,641$, $r = 0,672$ y $r = 0,625$, entre relación del juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri - Ayacucho, 2021. Se concluyó según los resultados obtenidos que existen correlación positiva moderada entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

Palabras clave: Aprendizaje, creatividad, Juegos libre de sectores

ABSTRACT

The research proposes to find a relationship between free play by sectors and creativity. Its objective was to determine the relationship between free play by sectors and creativity in 5-year-old children of the Educational Institution N ° 363 Manchiri-Ayacucho, 2021 , the scope of the investigation was oriented to the students of 5 years of initial. The methodology that was used corresponds to a quantitative investigation of the descriptive level and the design was descriptive correlational, the population studied was 68 students and a sample of 23 students, the non-probability sampling technique was used where all the units of the population They had the same probability of being selected for the application, observation was used as a technique and the instrument was the checklist, which was originally prepared by me and validated by experts. The statistic used for the correlation results was Spearman's Rho , obtaining a high correlation of $r = 0.628$ between both variables. The following results: there is a significant relationship $r = 0,641$, $r = 0,672$ and, $r = 0,625$, between the relationship of free play of sectors and creativity in 5-year-old children of Educational Institution N ° 363 Manchiri - Ayacucho, 2021. According to the results obtained, it was concluded that there is a moderate positive correlation between the research variables, the research hypothesis is approved.

Keywords: Learning, creativity, Sectoral free games

CONTENIDO

TÍTULO DE LA TESIS.....	ii
EQUIPO DE TRABAJO	iii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
CONTENIDO	ix
ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	18
2.1. Antecedentes	18
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	25
2.2.1. Juego libre de sectores	25
2.2.1.1.El juego en educación inicial	25
2.2.1.2. Juego libre en sus momentos y los sectores.....	26
2.2.1.3.Beneficios del juego infantil:	29
2.2.2.La creatividad	36
2.2.2.1.dimensiones de la creatividad	36
IV. METODOLOGÍA.....	39
4.2. Población y muestra.....	40
4.3. Definición y operacionalización de variables	41
Tabla 3 Definición y operacionalización de variables	41
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	44
4.5.Plan de análisis.....	44

4.6. Matriz de consistencia	45
4.7. Matriz de consistencia	46
4.8 Principios éticos	47
V. RESULTADOS.....	49
5.1. Resultados.....	49
5.2. Análisis de los Resultados	55
VI. CONCLUSIONES	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
ANEXOS	67

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

TABLAS

Tabla 1 poblacion	40
Tabla 2 Muestra	41
Tabla 3 Definición y operacionalización de variables.....	41
Tabla 4 Matriz de consistencia	45
Tabla 5: puntuaciones nivel de juego libre.....	49
Tabla 6: puntuaciones del Nivel creatividad	50
Tabla 7 relación del juego libre de sectores y la creatividad.....	51
Tabla 8 la relación entre el juego libre de sectores y la fluidez	52
Tabla 9 relación entre el juego libre de sectores y la Flexibilidad	53
Tabla 10 relación entre el juego libre de sectores y la Originalidad	54

GRÁFICOS

Gráfico 1 : Porcentaje de juego libre	49
Gráfico 2 : Porcentaje de la creatividad	50

I. INTRODUCCIÓN

La creatividad y sobre todo el fomento del desarrollo y fortalecimiento de la creatividad de los niños y niñas de es muy importante por muchas razones.

Podemos decir entonces que en la hora del juego libre en los sectores los niños (as) acceden de manera libre y espontánea a los sectores del aula, así como desarrolla el pensamiento simbólico, creatividad, relaciones sociales con sus padres y autonomía. También se puede decir que brinda orientación en el uso adecuado de los materiales educativos, permitiendo desarrollar actividades grupales e individuales, favorece y promueve aprendizajes significativos de calidad para los niños y las niñas de 3 a 5 años, en las diferentes áreas de nivel inicial.

Por ejemplo, en la hora del juego libre, la docente indica a los niños y niñas, lo que deben realizar. Para ello, en orden de lista, los conduce a los sectores del aula, aprovechando este momento para enseñar algunas capacidades.

Se han consultado las tesis, libros y artículos; los cuales abarcan con la respectiva amplitud el tema. La consulta virtual, también ha sido realizada.

En la parte inicial del trabajo, se incluye la introducción, el planteamiento de la investigación (caracterización, problema y objetivos).

Luego se desarrolla el marco teórico y conceptual de la investigación, presentando los antecedentes, las bases teóricos-científicas y la hipótesis.

Respecto al marco metodológico, se detalla el tipo, nivel y diseño de la investigación; también la población y la muestra, la unidad de análisis. Luego se encuentra el cuadro de operacionalización de variables, las técnicas e instrumentos de recolección, el plan de análisis, la matriz de consistencia y los principios éticos.

Finalmente, se presentan el listado de referencias bibliográficas, y los anexos donde se considera el instrumento usado.

En la actualidad sabemos que el juego es muy importante para el buen desarrollo de la creatividad de niños menores de seis años. Estudios recientes alrededor del mundo y en el Perú han demostrado que los niños que más juegan son más despiertos, crecen mejor y se desarrollan y obtienen altos logros de aprendizaje que los niños que se ven restringidos para jugar. Beneficiándose su calidad de vida y la educación de los pequeños

Al respecto, Torras (2014) manifiesta que: La importancia de la creatividad está en que el niño no solo pueda aportar soluciones varias a conflictos, sino de que tenga una mayor adaptabilidad a situaciones nuevas, lo que asegura que los niños sean más felices, manifiesten una mejor actitud ante situaciones nuevas y se sientan menos frustrados a raíz de un posible cambio (p.9).

En la institución educativa donde realicé prácticas pre profesionales, constaté estudiantes con problemas en el desarrollo de la creatividad, dificultades como para pensar de modo original o para generar respuestas de modo original frente a una situación, problema, deficiencias para modificar cosas, para expresarse creativamente; se ha observado niños sin seguridad y confianza en sus capacidades creativas, entre otras. Frente a esta situación observada, se plantea como alternativa la aplicación de juego libre de sectores con el objetivo de contribuir a la mejora de los niveles de desarrollo de la creatividad en los escolares objeto de estudio.

La investigación propuesta se justifica por las siguientes consideraciones: - Desde el punto de vista teórico la investigación a realizar permitirá conocer y establecer en qué medida influye la aplicación de la metodología el juego libre de los sectores en la creatividad de los infantes. Desde el punto de vista social, con los resultados se beneficiarán los docentes de educación inicial, niños y niñas, como también los padres de familia y autoridades educativas. Desde el punto de vista práctico, contribuirá sino es a resolver a mejorar los bajos niveles de creatividad en niños y niñas, ya que se aplicará una metodología como es el juego libre en los sectores. Y, desde el punto de vista metodológico, la investigación posibilitará crear un instrumento de recolección de datos para la variable creatividad en contexto andino, como es Ayacucho, el mismo que será de gran utilidad para futuras investigaciones

La investigación se ejecutará bajo la orientación y aplicación de una metodología de investigación de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental, aplicando como instrumento de recolección de datos guía de observación, en una población de niños de 5 años y muestra de 23 infantes.

En Perú y Ayacucho no existen investigaciones oficiales de parte de Ministerio de Educación en creatividad de niños, como sí existen en lectura, matemática y ciencias. Por ejemplo, tenemos la prueba ECE, empero, no mide ni evalúa creatividad de escolares peruanos de Educación Básica. Sólo se cuenta con investigaciones con fines de titulación o Grados Académicos. Al respecto, Torrejon (2018) señala que:

A partir de la década del 50 comienza un interés por la realización de múltiples estudios sobre la creatividad. En la actualidad existen vacíos y nuevas líneas por investigar en esta temática, entre lo que se encuentra la comprensión acerca de la creatividad en la primera infancia, por lo tanto, no se puede desconocer los avances investigativos que se han realizado, tales como investigaciones en psicología, educación y neurología (p.11).

Este mismo investigador Torrejon (2018) en su investigación realizada acerca del nivel de la creatividad en niños de la Amazonía peruana, concluye que, la mayoría de los escolares de 5 años de educación inicial de la institución educativa N° 109 de Jazán de Amazonas muestran un nivel bajo. Es decir, alto porcentaje de infantes presentan deficiencias en creatividad.

Asimismo, en Ayacucho, Pariona (2019) en su estudio realizado, concluyó que “La mayoría de niños y niñas se encuentran en el nivel proceso en cuanto a la creatividad del aula de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2019” (p.47)

En el ámbito institucional, es decir, en la institución educativa donde realicé prácticas pre profesionales, constaté estudiantes con problemas en el desarrollo de la creatividad, dificultades como para pensar de modo original o para generar respuestas de modo original frente a una situación, problema, deficiencias para modificar cosas, para expresarse creativamente; se ha observado niños sin seguridad y confianza en sus capacidades creativas, entre otras. Frente a esta situación observada, se plantea como alternativa la aplicación de juego libre de

sectores con el objetivo de contribuir a la mejora de los niveles de desarrollo de la creatividad en los escolares objeto de estudio.

¿Cuál es la relación del juego libre de sectores y la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021?

Determinar la relación entre el juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

Establecer la relación entre el juego libre en los sectores y fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

Establecer la relación entre el juego libre en los sectores y la Flexibilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

Establecer la relación entre el juego libre en los sectores y la Originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

Justificación de la investigación

La investigación también se justifica realizarlo en el aspecto teórico porque se quiere lograr través de un análisis incrementar los conocimientos para que aquellos estudiantes puedan ser libres de jugar en cualquier sector que ellos se deseen sintiéndose seguros de sí mismo y poder crear nuevas cosas con la finalidad de que los lleve a mejorar una calidad educativa.

Así mismo esta investigación también se justifica realizarlo en el aspecto práctico beneficiando a los docentes y futuros educadores buscar el mejoramiento de la calidad educativa, respondiendo a las necesidades e intereses del estudiante de 4 años.

De mismo modo esta investigación también se justifica realizarlo en el aspecto metodológico ya que permitirá la contribución brindada al área educativa será valorada, porque el objetivo es aplicar el instrumento (cuestionario), para evaluar con los resultados hallados.

En tanto se puede decir que para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Internacional

Castillo (2017). Perú. Realizó un estudio titulado Creatividad y uso de desechos como material educativo en la educación universitaria, donde el resultado fue: Los materiales educativos, elaborados con desechos, influyen en la creatividad en estudiantes del 4º Ciclo de Pre-grado en la Facultad de Educación Primaria. Hacemos esta afirmación con el conocimiento de los resultados de la prueba estadística t para muestras apareadas ($t = - 6.094$, $p < 0.000$). La posibilidad de que podríamos equivocarnos es de aproximadamente el 5% de las veces. Metodología: Aplicado, Cuasi Experimental, Descriptivo – Correlacional

Los antecedentes que se dieron a conocer, sirvieron de modelo y orientación en cuanto a la metodología, y las conclusiones ayudaron a identificar algunos aspectos de importancia para esta investigación.

Asanza y Rodríguez (2013) El desarrollo de la creatividad e Imaginación a Través de Las Técnicas Grafo-Plásticos en la Educación preescolar del Liceo Naval de Manta – Manavi Ecuador. Manifiesta que en la actualidad es muy importante en el nivel inicial fomentar el acto mismo de la creatividad el cual proporciona nuevos enfoques y conocimientos para desarrollar acciones futuras. Ampliar el campo experiencial del niño a través de observaciones naturales, familiarización con el entorno socio cultural, acercándole obras artísticas de distintos género (literario, música, plástico, danza, expresión corporal, entre otras) enriquecerá el proceso educativo que se aprende a través de los sentidos en interacción, así como el acercamiento del niño al libro y al lenguaje escrito no es un proceso aislado, ni debe

ser un aprendizaje al margen de todo lo demás, para luego pretender integrarlo a su vida. Al contrario, debe ser y es parte de un acercamiento natural, al mundo y su conocimiento.

Nacional

Santa Cruz (2020). Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I. E. I. 183 - Ate 2019. El tipo de investigación es básico descriptivo correlacional, no experimental. La muestra La técnica que se utilizó fue la observación y los instrumentos de recolección de datos En la investigación titulada “Juego Libre en los Sectores y Autorregulación de Emociones en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 183 - Ate 2019”, tiene como objetivo general determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la autorregulación de emociones en los estudiantes. estuvo conformada por 73 niños y niñas de 3 años. Para la validez del instrumento se utilizó el juicio de expertos y para la confiabilidad se realizó la ejecución de la prueba piloto aplicando el coeficiente de confiabilidad con Kuder Richardson dando como resultado que los instrumentos son confiables. Se utilizó este coeficiente debido a que los datos son dicotómicos y para ello se realizó la prueba piloto con datos de 24 estudiantes obteniendo como resultados un adecuado nivel de confiabilidad para el recojo de información. fueron la lista de cotejo aplicada a los estudiantes. Después de analizar los datos, estos nos señalan que tenemos un coeficiente de correlación alto y es demostrado con el resultado estadístico correspondiente al coeficiente Phi, V de Cramer con 0,822 entre las 2 variables, con un valor de significancia de ($p = 0.00$) con lo cual se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, concluyendo que existe relación significativa entre el juego

libre en los sectores y la autorregulación de emociones en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 183.

Flores (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*, es su tesis titulado. El juego libre en los sectores es una 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 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.

Meza (2016) En su programa “Jugando En Los Sectores” Para Desarrollar Capacidades Matemáticas En Niños De 4 Años De Una Institución Educativa Del Callao. La presente investigación tuvo como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Es una investigación cuasi experimental de diseño pretest – posttest con grupo de control.

Muñoz (2019), “estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la ii etapa de educación básica de la I.E san patricio . El presente estudio, tiene como Objetivo General. Proponer Estrategias de Estimulación del Pensamiento Creativo de los estudiantes del Área de Educación para el Trabajo, destacando en el marco teórico que describe la importancia del pensamiento divergente, el desarrollo de la praxis educativa por medio de estrategia de inicio, desarrollo y cierre donde participen interactivamente estudiantes y docentes. Se fundamentó con la teoría de pensamiento lateral, cerebro triunfo y creatividad. Para tal fin se utilizó la metodología correspondiente a proyecto factible con base en un diagnóstico, en una muestra censal de ocho (8) docentes; se les aplicó un cuestionario de veinticuatro.

Regional

Solis (2019). En su tesis titulada juego libre en los sectores y su relación en la autonomía de niños y niñas de 3 años del Programa no Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. La presente investigación tuvo por objetivo determinar la relación del juego libre en los sectores y la autonomía de niños y niñas de 3 años del Programa no Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. Sobre la metodología fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional. Se consideró la muestra poblacional entre 20 niños y niñas, a quienes se les evaluó mediante lista de cotejo y ficha de observación debidamente validados por juicio de expertos. El estadístico que se utilizó para obtener el resultado a la hipótesis general fue el Tau_b de Kendall, arrojando el coeficiente de correlación 0.851. Por lo tanto, se concluye que: el juego libre en los sectores se relaciona significativamente en la autonomía de niños y niñas de 3 años del Programa no Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018.

Guinea (2020). En su tesis titulado Juego Libre en los sectores y el Desarrollo de la Expresión Oral en su Lengua Materna de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 428–Acuchimay, La presente investigación tuvo como propósito determinar la relación entre Juego libre en los sectores y el desarrollo de la expresión oral en su lengua materna de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 428 – Acuchimay. Es un estudio con enfoque cuantitativo, de tipo sustantivo o de base, con diseño descriptivo correlacional y método hipotético deductivo. La muestra estuvo conformada por 24 estudiantes, utilizándose la técnica de la encuesta, los instrumentos utilizados fueron el cuestionario sobre la lista de cotejo por cada variable, considerando en el juego libre

en los sectores en sus dimensiones de: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación; en la variable de expresión oral en su dimensiones de: hablar y escuchar. Los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existen una relación significativa entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la expresión oral en su lengua materna, a nivel total y por las dimensiones: hablar y escuchar, de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 428 – Acuchimay.

Ruiz (2019). España. Realizó un estudio titulado Creatividad y Estilos de Aprendizaje, donde el resultado fue: Los resultados obtenidos y anteriormente expuestos nos permiten hablar de que, efectivamente, los niveles de preferencia de los futuros docentes por los diferentes Estilos de Aprendizaje están relacionados con los niveles creativos manifestados. Sin embargo, esta afirmación no pretende ser categórica. Los resultados referentes a los aspectos puramente cognitivos no presentan esta relación; lo que arroja algo de duda sobre nuestro planteamiento inicial. Sin embargo, el hecho de que los aspectos emocionales de la Creatividad y las preferencias emocionales, fisiológicas y cognitivas, tal y como se definen los Estilos de Aprendizaje, aparezcan relacionadas resulta de gran importancia de cara a la continuación y profundización en esta línea de investigación.

López y Navarro (2019), en su tesis sobre Rasgos de la personalidad y desarrollo de la creatividad. Realizada con el objetivo de identificar si hay rasgos de la personalidad que influyan en el desarrollo de la creatividad. Contaron con una muestra de 90 alumnos de primaria pertenecientes a un colegio de educación infantil y primaria de la Comarca del Altiplano (Jumilla) en la región de Murcia (España),

de los cuales 45 estaban en el primer curso y los otros 45 restantes en el tercer curso (21 alumnos de primero y 22 de tercero actuaron como grupo de control, mientras que 24 alumnos de primero y 23 alumnos del tercer curso conformaron el grupo experimental). A estos últimos se les aplicó el programa elaborado por Renzulli y colaboradores (1986), para la mejora de la creatividad. Los instrumentos utilizados para medirla fueron la sub prueba de expresión figurada forma A del pensamiento creativo de Torrance, el cuestionario de creatividad GIFTI, adaptado por Martínez Beltrán y Rimmén en 1985, y el cuestionario de personalidad para niños ESPQ, llegando a la conclusión que existe una complejidad y bipolaridad en los rasgos de la personalidad de las personas más creativas, siendo los niños más ansiosos y extrovertidos los que incrementaron más su creatividad después del programa de intervención.

Solís (2019) en su tesis “Juego libre en los sectores y su relación en la Autonomía de niños y niñas de 3 años del Programa No Escolarizado De Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018”, objetivo fue determinar la relación entre juego libre en los ámbitos e independencia para niños y niñas de 3 años; empleando una metodología cuantitativa, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional, utilizando como instrumento lista de cotejo y ficha de observación concluye que, el juego libre entre sectores se asocia significativamente con la independencia de niños y niñas de 3 años, - con el número de correlación del sistema en 0.851. Relaciones de juego libre en industrias de auto inmersión en niños y niñas de 3 años del Programa de Educación Preescolar (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. Número de correlación del sistema 0.884. Disfrutar de la relación de juego libre en áreas independientes en las relaciones con otros niños y niñas

durante 3 años del Programa de Educación Infantil No Escolar Santa (PRONOEI) Leonor, Ayacucho 2018. con un coeficiente de correlación de 0,728.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juego libre de sectores

Ortega (2016) Indica que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro del niño con otras personas; consigo mismo al tener que adaptarse y enfrentarse a reglas de juego; con las cosas que se convierten en elementos de significación y con el lugar donde juega siendo el juego una gran ocasión de aprendizaje y comunicación.

Una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente, tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.(p. 49).

Podemos decir entonces que en la hora del juego libre en los sectores los niños (as) acceden de manera libre y espontánea a los sectores del aula, así como desarrolla el pensamiento simbólico, creatividad, relaciones sociales con sus padres y autonomía. También se puede decir que brinda orientación en el uso adecuado de los materiales educativos, permitiendo desarrollar actividades grupales e individuales, favorece y promueve aprendizajes significativos de calidad para los niños y las niñas de 3 a 5 años, en las diferentes áreas de nivel inicial

Por ejemplo, en la hora del juego libre, la docente indica a los niños y niñas, lo que deben realizar. Para ello, en orden de lista, los conduce a los sectores del aula, aprovechando este momento para enseñar algunas capacidades.

2.2.1.1.El juego en educación inicial

Definición de juego

Según Caba (2014). Nos habla de que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas (p. 39).

En tanto se puede decir que para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre.

Al respecto Caba (2014), Manifiesto que el niño

Debe desarrollar lo más rápido posibles estrategias que le permitan adaptarse fuera. A principio no es fácil lograrlo porque en su etapa de evolución no encuentra herramientas necesarias, por lo que compensa esa frustración con muchas horas de sueño, que le es más placentero. Cuando el tiempo va pasando y crece, comienza a conectarse con el afuera por el amor del vínculo materno a través de sus primeros juegos, comenzando a sostener estados de calma y a generar la capacidad creadora del ser humano (p. 39).

Según Abad (2016) en su tesis, nos viene a decir que:

El juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna (p.18).

2.2.1.2. Juego libre en sus momentos y los sectores

MINEDU (2009) es un momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarle al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás. Este

proceso cuenta con seis momentos en su desarrollo los cuales son: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

Planificación.

Es el primer momento del proceso, en el cual los niños comunican sus preferencias por la actividad de juego que van a realizar, se ubican en un espacio cómodo dentro o fuera del aula y a través del dialogo conversan acciones previas como reconocer la propuesta de juego que se va a realizar. La docente orienta, coordina y apoya la estructuración de un plan para ser desarrollado en los sectores como propuesta propia de los niños.

Según Martínez (2013) el planificar el juego, permite al niño establecer relaciones entre aquello que piensa y lo que quiere hacer, poniendo en 23 práctica sus experiencias aprendidas. Asimismo, comprende el tiempo anticipándose a las acciones que realizará posteriormente, se ejercita en la toma de decisiones y asume cierto control sobre sus propias acciones, verbaliza sus ideas con claridad para ser comprendido, escucha y acepta las propuestas de sus compañeros. Lo más sustantivo es que nace un proyecto en conjunto que iniciará a los estudiantes en el trabajo cooperativo en el intercambio de puntos de vista y la organización propia de la actividad.

Organización.

Salazar (2010) Este segundo momento se da en proceso, a fin de brindar un espacio donde los niños puedan tomar decisiones eligiendo el sector donde van a trabajar, estableciendo acuerdos o en todo caso recordándolos a fin de realizar la actividad en un marco de confianza y respeto. Se tendrá en cuenta la implementación adecuada de los sectores del aula con materiales que puedan apoyar en sus aprendizajes

de los estudiantes, como también, el reconocimiento y la organización de cada uno de estos sectores.

C) Ejecución.

Tonucci (2018) es el momento central del proceso basado en el juego libre. Aquí se plasma lo planificado por los niños y se pone de manifiesto toda la actividad lúdica. Los niños interactúan y dialogan con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda si es necesario, al interactuar, 24 manipular, experimentar, dialogar, etc. están asimilando las características de los objetos y sus relaciones, están intercambiando puntos de vista, expresando sus ideas, confrontando con los hechos. No siempre lo planificado se lleva a cabo exactamente.

El juego libre es el motor que impulsa este momento del proceso. La dependencia, la edad y maduración de los estudiantes, la dificultad para compartir y cuidar los materiales, así como la variación del sector, hacen que estos niños requieran más de la presencia de la docente durante este momento, quien ha de ofrecerles oportunidades de orientación de ser necesario.

Socialización

Sarlé (2001). Manifiesta que el juego libre en los sectores en todo su proceso es un espacio que propicia el diálogo y la 27 comunicación potencialmente entre estudiantes y mínimamente entre el estudiante y la docente.

Es el momento donde los niños comentan lo realizado durante el momento de la ejecución, explican lo que hicieron en el sector donde se desarrollaron, teniendo como intención promover una reflexión sobre lo sucedido. La socialización implica la confrontación de lo previsto en el momento de la planificación con lo realizado en el momento de la ejecución, tienen la oportunidad de evocar lo que sucedió en el

desarrollo del juego. Este aspecto, permitirá a los estudiantes hacerse progresivamente más responsables de sus propias acciones, estableciendo fallas y progresos en relación al uso de los materiales y su accionar con los demás.

2.2.1.3. Beneficios del juego infantil:

Según Martínez (2015, p. 5) los beneficios del juego infantil son:

Es indispensable para la estructuración del yo.

Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él.

Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno.

Es fundamental para que el niño aprenda a vivir. Ese es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica.

Para Gómez (2014), el juego como medio educativo es un elemento muy significativo, porque:

Enriquece la imaginación; se sabe, y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en el proceso creativo.

Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria.

Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos.

Esta es una de las cosas bonitas de los niños, que muchas veces los juegos más elementales y simples tienen una connotación importantísima, por ejemplo, cuánto disfruta el niño montado a caballo en un palo de escoba, o arrastrando a su hermana en una caja de cartón, frente a otras cosas de la modernidad, que no le despiertan una atención tan grande. En ese sentido, el desarrollo, la imaginación, la observación, el progreso en la atención y la memoria son factores que posteriormente serán transferidos

a situaciones no lúdicas, las cuales enriquecen la mente del niño y lo preparan para la vida académica y laboral.

El mismo estudio puede tener una aproximación lúdica; hay escuelas del pensamiento pedagógico que hablan de aprender jugando y de cómo se facilita el proceso de aprendizaje cuando se introduce la lúdica. El niño, de una forma graciosa y libre, va absorbiendo perfectamente una cantidad de conocimientos. Lo que así se aprende, persiste.

Según Gómez (2014) el juego permite tres funciones básicas de la maduración psíquica:

La asimilación.

La comprensión.

El juego favorece:

La sociabilidad temprana.

Las habilidades de comunicación social (asertividad)

Objetivos del juego libre en Los Sectores:

Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: social, emocional, intelectual y físico.

Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras.

Encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias.

Entendemos que dentro de los campos de la conducta se podrían explicitar de la siguiente manera:

En lo Social: Que el niño pueda dentro de una situación de juego:

Compartir: situaciones, materiales y proyectos

Formar hábitos de orden y cuidado del material

En lo Emocional: Que el niño pueda dentro de una situación de juego:

Respetar y valorar el trabajo propio y ajeno.

Aprender a elegir de acuerdo con sus intereses.

Desarrollar un sentido de responsabilidad creciente

Sensibilizarse estéticamente.

Adoptar una actitud más independiente del adulto.

En lo Intelectual: Que el niño pueda dentro de una situación de juego:

Explorar, experimentar, investigar.

Organizar la realidad.

Adquirir las bases para el aprendizaje formal.

En lo Físico: que el niño pueda dentro de una situación de juego

Desarrollar la psicomotricidad.

Adquirir y ejercitar habilidades manuales.

Lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

Estos objetivos, si se analizan más en profundidad, podrían resultar perfectamente aplicables a la actividad general del Jardín de Infantes; pero dado que es en ese momento cuando al niño se le ofrece la gran oportunidad para elegir, planear, ejecutar, valorar y compartir actividades, los objetivos formulados se convierten en propios de esta metodología.

Organización de los juguetes y materiales

Según Piaget, (2014) Debe organizar los juguetes y materiales de juego para poder llevar a cabo con éxito la hora del juego libre en los sectores. Hay dos formas de hacerlo acorde al espacio que exista en tu aula:

Si el espacio es amplio y cuentas con mesitas o estantes, puedes organizar los juguetes y materiales por sectores. En este caso, puedes ubicar los juguetes y materiales sobre estantes en rincones o áreas del aula a la vista y alcance de los niños. La ventaja de esta modalidad es que los niños tienen un espacio (el sector) que pueden incorporar en su juego como parte del mismo. Por ejemplo, el rincón o espacio donde se ubica el sector de dramatización puede ser el del hogar y puede servir de "casita". No olvidemos que esta forma de organización también ayuda a los niños y niñas a desarrollar la noción espacial, saben que las cosas ocupan un lugar y tienen un lugar en el espacio. Sectores o cajas temáticas

Sector hogar

Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. El sector o caja temática Hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.

Sector construcción

El niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea escenarios para

continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos

El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En Construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo Lego, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.

Sector dramatización

Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería, etc.

El sector o la caja temática de Dramatización permite a los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños actores que representan diversos personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional.

Sector biblioteca

Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan Lector.

Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia; los donados o entregados, etc.

Es deseable que en este sector el niño también cuente con papel y crayolas/colores para dibujar libremente si así lo desea. Una pizarrita también es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente.

Este sector debe ser ambientado con letras, palabras escritas y material de lectura con el fin de estimular la lectura. Los cuentos deben estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso valioso.

Además de los sectores mencionados se pueden implementar los de música (para que expresen sus emociones y sentimientos a través de la música), experimentos (para que descubran las propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación, desarrollen la curiosidad e investigación) y aseo (desarrollan hábitos de aseo, orden e higiene)

Etapas del proceso creativo

El proceso creativo ha sido revisado por varios autores, encontramos que los nombres y el número de las etapas pueden variar entre ellos, pero hacen referencia a la misma categorización del fenómeno. Tomaremos las etapas más comunes, aquellas que en nuestro trabajo con alumnos se han identificado plenamente:

Preparación: Se identifica como el momento en que se están revisando y explorando las características de los problemas existentes en su entorno, se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir. Algunos autores llaman a esta etapa de cognición, en la cual los pensadores creativos sondean los problemas.

Incubación: Se genera todo un movimiento cognoscitivo en donde se establecen relaciones de todo tipo entre los problemas seleccionados y las posibles vías y estrategias de solución, se juega con las ideas desde el momento en que la solución convencional no cubre con las expectativas del pensador creativo. Existe una aparente inactividad, pero en realidad es una de las etapas más laboriosas ya que se visualiza la solución desde puntos alternos a los convencionales. La dinámica existente en esta etapa nos lleva a alcanzar un porcentaje elevado en la consecución del producto creativo y a ejercitar el pensamiento creativo, ya que se utilizan analogías, metáforas, la misma imaginación, el empleo de imágenes y símbolos para encontrar la idea deseada. Algunos autores denominan a esta etapa como de combustión de las ideas. Perkins (1981), citado en Gellatly (1997), sugiere una visión alternativa de la incubación, deja abierta la posibilidad de considerar un tipo especial de pensamiento inconsciente en esta etapa de la creatividad, que genera ideas nuevas a partir de procesos cognoscitivos comunes como el olvido fructífero, el refresco físico y psíquico, la observación de nuevas pistas en experiencias no relacionadas, el reconocimiento contrario, entre otros. El objetivo fundamental de la combustión es aumentar las alternativas de solución que se tiene y las personas creativas se caracterizan por la habilidad que tienen de generar fácilmente ideas alternativas.

Iluminación: Es el momento crucial de la creatividad, es lo que algunos autores denominan la concepción, es el eureka de Arquímedes, en donde repentinamente se contempla la solución creativa más clara que el agua, es lo que sorprende incluso al propio pensador al momento de aparecer en escena, pero que es resultado de las etapas anteriores; es cuando se acomodan las diferentes partes del rompecabezas y resulta una idea nueva y comprensible.

Verificación: Es la estructuración final del proceso en donde se pretende poner en acción la idea para ver si realmente cumple con el objetivo para el cual fue concebida, es el parámetro para confirmar si realmente la idea creativa es efectiva o sólo fue un ejercicio mental.

Es importante mencionar que este proceso ayuda a visualizar las fases de producción de las ideas creativas, pero también nos permite pensar en las etapas que podemos trabajar en el aula para identificar si se está gestando alguna idea que pueda llegar a ser creativa, saber en qué momento del proceso se encuentra cada uno de nuestros alumnos, reconocer las necesidades de apoyo requerido para enriquecer el proceso y lograr que el pensamiento creativo en el aula sea cada vez más cotidiano y efectivo.

2.2.2.La creatividad

Según Navarro (2016) definen la creatividad como:

La capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales. La creatividad es sinónimo del pensamiento original, la imaginación constructiva, el pensamiento divergente o el pensamiento creativo. La creatividad es una habilidad típica de la cognición humana.

2.2.2.1.dimensiones de la creatividad

fluidez

Samuel, Schermer (2016).Definen la Fluidez como la capacidad de un discurso de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una segunda lengua; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera correcta

Capacidad para crear o reproducir ideas

Capacidad para producir, expresar y relacionar palabras

Capacidad para conocer el significado de las palabras

Motivación

Piaget, Este psicólogo conocido por sus aportaciones al estudio de la infancia y del desarrollo cognitivo, define a la motivación “como la voluntad de aprender, entendido como un interés del niño por absorber y aprender todo lo relacionado con su entorno”.

Originalidad

Corazza, (2015). Es la capacidad de emitir respuestas, que además de ser consideradas validas, resulten nuevas, novedosas inesperadas y que por lo tanto, provoquen un cierto impacto o impresión.

Teorías de la creatividad

Esta prueba detecta y mide la potencialidad creativa; la aplicación se puede efectuar a partir de los 4 hasta los 8 años de edad; la administración es individual o colectiva; el tiempo de pasación es de 30 minutos, aproximadamente. (Carmona y Fernández 2016).

Importancia de la creatividad La creatividad es fundamental en el progreso y bienestar social. La capacidad que tenemos de cambiar las cosas y las personas a través de la creación es clave para encontrar soluciones a los retos que se nos presentan cada día, para mejorar nuestra vida, nuestro entorno y, por consiguiente, nuestra sociedad. La creatividad es el punto de encuentro entre imaginación y realidad, la puerta tanto hacia nuestras emociones como hacia nuestro conocimiento; es un derecho fundamental del niño y una responsabilidad humana. (Parra & Gómez)

III. HIPÓTESIS

Existe relación entre el juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

Hipótesis Estadísticas

H1: Existe relación entre el juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

H0: No existe relación entre el juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

IV. METODOLOGÍA

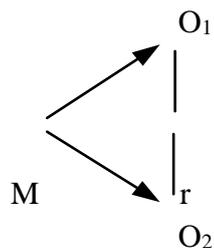
4.1. Diseño de la investigación.

Investigación de tipo cuantitativa. En la investigación que se propone se centrará en la medición y uso de métodos estadísticos. Tal como Briones (1996) precisa que la investigación cuantitativa “utiliza preferentemente información cuantitativa o cuantificable para describir o tratar de explicar los fenómenos que estudia, en las formas que es posible hacerlo en el nivel de estructuración lógica en el cual se encuentran las ciencias sociales actuales” (p.17).

Investigación de nivel explicativa. Este nivel de investigación a realizar tendrá como objetivo explicar la variable estudiada bajo el esquema causa y efecto. Al respecto, Sánchez, Reyes y Mejía (2018) “Nivel de investigación sustantiva en el cual el investigador formula preguntas acerca de las causas de los fenómenos en estudio, tratando de identificar relaciones de causalidad” (p.80).

Carrasco (2015) Afirma que: “tienen la particularidad de permitir al investigador, analizar y estudiar la relación de hechos y fenómenos de la realidad (variables) para conocer su nivel de influencia o ausencia de ellas, buscan determinar el grado de relación entre las variables que se estudia” (p.73).

Considerando a este autor, se dice que es diseño correlacional porque se busca determinar la relación entre la variable juego libre en los sectores y la creatividad



Dónde:

M = Muestra (Población total)

O1 = El juego libre en los sectores

O2 = Creatividad

r = Es la correlación entre las variables observadas

4.2. Población y muestra

Población Carrasco (2015), Define el universo como: “el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 237).

La población en esta investigación está constituida por en los niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

Tabla 1 población

AULA	SEXO		
	H	M	TOTAL
3 AÑOS	13	12	25
4 AÑOS	11	9	20
5 AÑOS	10	13	23
Total	34	34	68

Muestra. La muestra de estudio es una parte de la población. Tal como concibe Tamayo (2012): “es un subconjunto de la población”, la cual es seleccionada para indagar el cómo es su particularidad o característica de la población en general, considerando que sea distintiva y que refleje sus características”. En otras palabras, “se define como un subconjunto de la población de estudio sobre la cual se hará la recolección de los datos” (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014, p.173).

La muestra estará integrada por 23 niños y niñas 5 años de la Institución Educativa Inicial N°363 de Manchir

Tabla 2 Muestra

AULA	SEXO		
	H	M	TOTAL
5 AÑOS	10	13	23

4.3. Definición y operacionalización de variables

Tabla 3 Definición y operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Variable 01	Lázaro (2019). Un momento pedagógico que tiene un proceso que posibilita desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarle al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás. (P.57)	El juego libre en los sectores se compone de los sectores hogar, construcción, dramatización, biblioteca y juegos tranquilos, los que se efectuaron a través de las sesiones de aprendizaje.	Sector hogar Sector construcción Sector dramatización Sector biblioteca	<p>Creadores de sus propios espacios original. originalidad para representar roles de su hogar relacionadas con su experiencia.</p> <p>Cuentan con un espacio ambientado con materiales indicados para el sector de construcción. - Realizan creaciones e imaginación al jugar en los sectores.</p> <p>Cuentan con un espacio ambientado con elementos adecuados para el sector de dramatización. - Se socializan entre sí, demostrando flexibilidad en sus ideas.</p> <p>Muestran habilidades comunicativas al manipular los distintos materiales en el sector de biblioteca.</p>	Ficha de verificación

				- Presentan fluidez en su vocabulario al socializar sus experiencias realizadas en el sector.	
Variable 02: Creatividad	Martínez (2017) capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.(p. 36)	La creatividad se dimensiona de la fluidez, flexibilidad, originalidad y redefinición, los que se midieron mediante la guía de observación.	Fluidez	Novedad Solucionan Manifiestan	Ficha de observación
			Flexibilidad	- Proponen - Aceptan - Tolerantes	
			Originalidad	- Innovación - Elaboración	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: Observación

En el presente trabajo de investigación se empleará la observación directa ya que esta técnica es la idónea para recoger información acerca de la variable independiente el juego libre en los sectores y la variable dependiente la creatividad narrativa.

Palacios (2015). Manifiesta que la observación es: Un desarrollo de acumulación de un testimonio de forma sistematizada, solicitando intereses espontáneos, conducido en torno a un elemento del entendimiento para que así se pueda tener un reportaje del elemento

Instrumento: guía de observación

Tamayo (2004, p.172) define a la guía de observación como: Un formato en el cual se pueden recolectar los datos en sistemática y se pueden registrar en forma uniforme, su utilidad consiste en ofrecer una revisión clara y objetiva de los hechos, agrupa los datos según necesidades específicas, se hace respondiendo a la estructura de las variables o elementos del problema.

4.5. Plan de análisis

El procedimiento para la recolección de datos se realizó de la siguiente manera, se coordinará el permiso con la dirección de la Institución educativa, firmando un consentimiento informado para la aplicación de instrumentos guía de observación a los los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021, nos proporcionará un día y una hora para realizar dicha evaluación, considerando las actividades de los maestros de aula para así no interrumpir sus sesiones de clases.

4.6. Matriz de consistencia

Título el juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

Tabla 4 Matriz de consistencia

4.7. Matriz de consistencia

Título: Juego libre en los sectores en la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables y Dimensiones	Metodología
<p>¿Cuál es la relación entre el juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación entre el juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021</p> <p>Objetivos específicos Establecer la relación entre el juego libre en los sectores y fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021 Establecer la relación entre el juego libre en los sectores y la Flexibilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021 Establecer la relación entre el juego libre en los sectores y la Originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021</p>	<p>Hipótesis general Existe relación entre el juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021</p>	<p>V1: Juego libre de sectores Dimensiones Sector hogar Sector construcción Sector dramatización Sector biblioteca</p> <p>V2: Creatividad</p> <p>Dimensiones Fluidez Flexibilidad Originalidad</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: descriptivo Diseño: correlacional Población: Todos los 68 niños y niñas de años Muestra: 23 niños y niñas Técnica: Observación Instrumentos: Ficha de observación Análisis de datos. Excel, SPSS.</p>

4.8 Principios éticos

En el presente trabajo se hace hincapié a los principios éticos de confidencialidad, respeto a la dignidad de la persona y respeto a la propiedad intelectual, así mismo se reconoce que toda información utilizada en el presente trabajo ha sido utilizada para fines académicos exclusivamente.

Los principios de beneficencia: Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de aportar en el estudiante los beneficios del juego infantil para mejorar la socialización.

Principio de justicia: Derecho a un trato justo: Los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el juego aun así haya sido iniciado.

Libre disposición y derecho a estar informado: aquellas personas que realizan actividades de investigación, en las que son partícipes de tal, tienen el derecho a estar informadas sobre el propósito y finalidad de dicha investigación, teniendo la voluntad de participar de ella o de eximirse.

Protección a las personas: Las personas en una investigación son el fin y no el medio, por tal motivo necesitan un exhaustivo grado de protección, teniendo que determinarse de acuerdo al permiso de usos de datos personales. Teniendo muy en claro el respeto absoluto por los derechos fundamentales de la persona que

participa, como la dignidad, la identidad y sobretodo la privacidad, con mucha mayor razón si se encuentran en algún grado de vulnerabilidad.

Justicia: el investigador acudirá al juicio de ponderación, para una adecuada toma de decisiones, asimismo tomando precauciones, para asegurar el sesgo y limitación de la capacidad y conocimiento, con el fin de no tolerar prácticas injustas y lograr la equidad y justicia de los inmersos en la investigación.

V. RESULTADOS

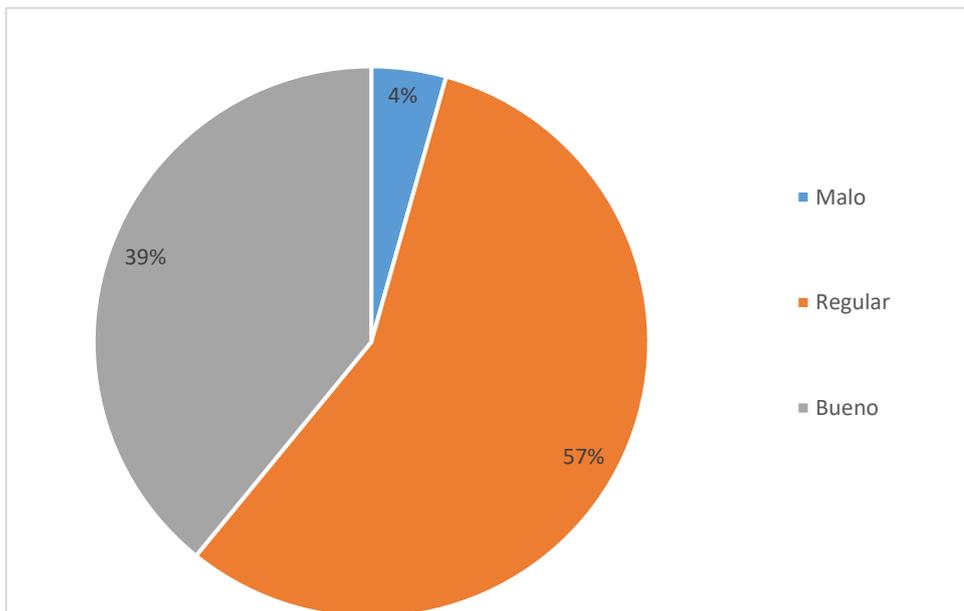
5.1. Resultados

Tabla 5: puntuaciones nivel de juego libre

NIVEL	fi	%
Malo	1	4%
Regular	13	57%
Bueno	9	39%
total	23	100%

Fuente: lista de cotejo

Gráfico 1 : Porcentaje de juego libre



Fuente: tabla 5

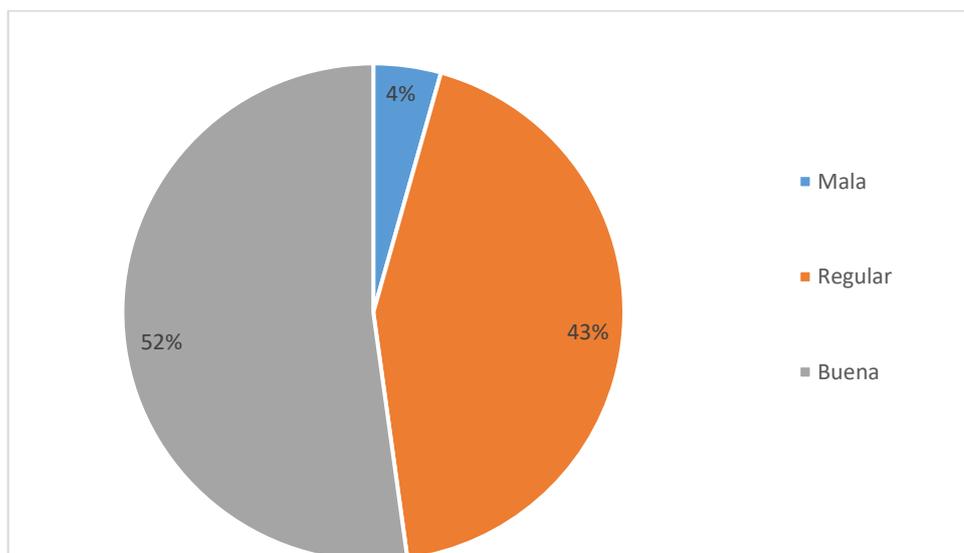
Se observa que, el 39 % se encuentra en un nivel bueno , el 57 % en un nivel regular, mientras que el 4 % en un nivel malo en relación al juego libre.

Tabla 6: puntuaciones del Nivel creatividad

Nivel	fi	%
Mala	1	4%
Regular	10	43%
Buena	12	52%
total	23	100%

Fuente: lista de cotejo

Gráfico 2 : Porcentaje de la creatividad



Fuente: Tabla 6

Se observa que, el 52 % se encuentra en un nivel adecuada , el 43 % en un nivel moderada, mientras que el 4 % en un nivel malo en la creatividad en los niños y niñas de 4 años.

Tabla 7 relación del juego libre de sectores y la creatividad

Correlaciones

		juego libre de sectores		Creatividad
Rho de Spearman	de juego libre de sectores	Coeficiente de correlación	de 1,000	,628*
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	23	23
	Creatividad	Coeficiente de correlación	de ,628*	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	23	23

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Se observa que el valor de Rho de Spearman = ,628** con una confianza del 95% relación significativa a un nivel de 0,05 bilateral, interpretándose como una relación positiva entre juego libre de sectores y la creatividad , con un $p = 0,02$ ($p < 0,05$).

Tabla 8 la relación entre el juego libre de sectores y la fluidez

Correlaciones

		juego libre de sectores		
			fluidez	
Rho de Spearman	juego libre en los sectores	Coefficiente de correlación	1.000	,641**
		Sig. (bilateral)	.	.001
		N	23	23
	fluidez	Coefficiente de correlación	,641**	1.000
		Sig. (bilateral)	.001	.
		N	23	23

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se observa en la tabla 8, el Rho de Spearman es ,641; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre juego libre de sectores y la fluidez en los estudiantes estudiados. Además, la Sig. bilateral es igual a ,001.

Tabla 9 relación entre el juego libre de sectores y la Flexibilidad

Correlaciones

		juego libre de sectores		
		Flexibilidad		
juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1.000		,672**
	Sig. (bilateral)	.		.001
	N	23		23
Flexibilidad	Coeficiente de correlación	,672**		1.000
	Sig. (bilateral)	.001		.
	N	23		23

** . La correlación es significativa al nivel 0,02 (bilateral).

Como se observa en la tabla 9 el Rho de Spearman es ,672; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre juego libre de sectores y Flexibilidad en los estudiantes. Además, la Sig. bilateral es igual a ,002.

Tabla 10 relación entre el juego libre de sectores y la Originalidad

Correlaciones

		juego libre de sectores		Originalidad
Rho de Spearman	juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1.000	,625**
		Sig. (bilateral)	.	.001
		N	23	23
	Originalidad	Coeficiente de correlación	,625**	1.000
		Sig. (bilateral)	.001	.
		N	23	23

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se observa en la tabla 10, el Rho de Spearman es ,625; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre juego libre de sectores y la Originalidad en los estudiantes. Además, la Sig. bilateral es igual a ,001.

5.2. Análisis de los Resultados

En la presente investigación se ha realizado un estudio de carácter descriptivo correlacional sobre la inteligencia emocional y el aprendizaje eficiente

Se hizo el análisis estadístico de los datos con el propósito de determinar, en primer lugar, el nivel predominante en cada una de las variables de estudio. En segundo lugar, detectar la relación entre el grado del juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

Se observa que, el 39 % se encuentra en un nivel bueno , el 57 % en un nivel regular, mientras que el 4 % en un nivel malo en relación al juego libre

Se observa que, el 52 % se encuentra en un nivel adecuada , el 43 % en un nivel moderada, mientras que el 4 % en un nivel malo en la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021.

Solis (2019). En su tesis titulada juego libre de sectores y su relación en la autonomía de niños y niñas de 3 años del Programa no Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. La presente investigación tuvo por objetivo determinar la relación del juego libre de sectores y la autonomía de niños y niñas de 3 años del Programa no Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. Sobre la metodología fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional. Se consideró la muestra poblacional entre 20 niños y niñas, a quienes se les evaluó mediante lista de cotejo y ficha de observación debidamente validados por juicio de expertos. El estadístico que se utilizó para obtener el resultado a la hipótesis general fue el Tau_b de Kendall, arrojando el coeficiente de correlación 0.851. Por lo tanto, se concluye que: el juego libre de sectores se relaciona significativamente en la autonomía de niños y niñas de 3 años del

Programa no Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018.

Guinea (2020). En su tesis titulado Juego libre de sectores y el Desarrollo de la Expresión Oral en su Lengua Materna de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 428–Acuchimay, La presente investigación tuvo como propósito determinar la relación entre Juego libre de sectores y el desarrollo de la expresión oral en su lengua materna de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 428 – Acuchimay. Es un estudio con enfoque cuantitativo, de tipo sustantivo o de base, con diseño descriptivo correlacional y método hipotético deductivo. La muestra estuvo conformada por 24 estudiantes, utilizándose la técnica de la encuesta, los instrumentos utilizados fueron el cuestionario sobre la lista de cotejo por cada variable, considerando en el juego libre de sectores en sus dimensiones de: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación; en la variable de expresión oral en su dimensiones de: hablar y escuchar. Los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existen una relación significativa entre el juego libre de sectores y el desarrollo de la expresión oral en su lengua materna, a nivel total y por las dimensiones: hablar y escuchar, de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 428 – Acuchimay.

Ruiz (2019). España. Realizó un estudio titulado Creatividad y Estilos de Aprendizaje, donde el resultado fue: Los resultados obtenidos y anteriormente expuestos nos permiten hablar de que, efectivamente, los niveles de preferencia de los futuros docentes por los diferentes Estilos de Aprendizaje están relacionados con los niveles

creativos manifestados. Sin embargo, esta afirmación no pretende ser categórica. Los resultados referentes a los aspectos puramente cognitivos no presentan esta relación; lo que arroja algo de duda sobre nuestro planteamiento inicial. Sin embargo, el hecho de que los aspectos emocionales de la Creatividad y las preferencias emocionales, fisiológicas y cognitivas, tal y como se definen los Estilos de Aprendizaje, aparezcan relacionadas resulta de gran importancia de cara a la continuación y profundización en esta línea de investigación.

Se observa que el valor de Rho de Spearman = ,628** con una confianza del 95% relación significativa a un nivel de 0,05 bilateral, interpretándose como una relación positiva entre el grado del juego libre de sectores y la creatividad en los niños y niñas de 5 años, con un $p = 0,02$ ($p < 0,05$).

Meza (2018) En su programa “Jugando En Los Sectores” Para Desarrollar Capacidades Matemáticas En Niños De 4 Años De Una Institución Educativa Del Callao. La presente investigación tuvo como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Es una investigación cuasi experimental de diseño pretest – posttest con grupo de control.

Muñoz (2019), “estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la ii etapa de educación básica de la I.E san patricio . El presente estudio, tiene como Objetivo General. Proponer Estrategias de Estimulación del Pensamiento Creativo de los estudiantes del Área de Educación para el Trabajo, destacando en el marco teórico que describe la

importancia del pensamiento divergente, el desarrollo de la praxis educativa por medio de estrategia de inicio, desarrollo y cierre donde participen interactivamente estudiantes y docentes. Se fundamentó con la teoría de pensamiento lateral, cerebro triunfo y creatividad. Para tal fin se utilizó la metodología correspondiente a proyecto factible con base en un diagnóstico, en una muestra censal de ocho (8) docentes; se les aplicó un cuestionario de veinticuatro

Internacionales

Castillo (2017). Perú. Realizó un estudio titulado Creatividad y uso de desechos como material educativo en la educación universitaria, donde el resultado fue: Los materiales educativos, elaborados con desechos, influyen en la creatividad en estudiantes del 4° Ciclo de Pre-grado en la Facultad de Educación Primaria. Hacemos esta afirmación con el conocimiento de los resultados de la prueba estadística t para muestras apareadas ($t = -6.094$, $p < 0.000$). La posibilidad de que podríamos equivocarnos es de aproximadamente el 5% de las veces. Metodología: Aplicado, Cuasi Experimental, Descriptivo – Correlacional

Los antecedentes que se dieron a conocer, sirvieron de modelo y orientación en cuanto a la metodología, y las conclusiones ayudaron a identificar algunos aspectos de importancia para esta investigación.

Asanza y Rodríguez (2018) El desarrollo de la creatividad e Imaginación a Través de Las Técnicas Grafo-Plásticos en la Educación preescolar del Liceo Naval de Manta – Manavi Ecuador. Manifiesta que en la actualidad es muy importante en el nivel inicial fomentar el acto mismo de la creatividad el cual proporciona nuevos enfoques y conocimientos para desarrollar acciones futuras. Ampliar el campo experiencial del niño a través de observaciones naturales, familiarización con el

entorno socio cultural, acercándole obras artísticas de distintos género (literario, música, plástico, danza, expresión corporal, entre otras) enriquecerá el proceso educativo que se aprende atreves de los sentidos en interacción, así como el acercamiento del niño al libro y al lenguaje escrito no es un proceso aislado, ni debe ser un aprendizaje al margen de todo lo demás, para luego pretender integrarlo a su vida. Al contrario, debe ser y es parte de un acercamiento natural, al mundo y su conocimiento.

VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó la correlación positiva moderada entre el juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021, podemos atribuir que el grado asociación del juego libre de sectores y la creatividad .
2. Se encontró una correlación positiva moderada entre el juego libre de sectores y la fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021
3. Se determinó una correlación positiva moderada entre el juego libre de sectores y la Flexibilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021.
4. Se determinó la correlación positiva moderada entre el juego libre de sectores y la Originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

5.2. Recomendaciones:

Se recomienda a los docentes de la I.E. sobre el juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

Promover el juego como un factor educativo de gran importancia para el Aprender a relacionarse en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, F. y Farfán, M. (2019). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I N° 407 de la islilla – Paita - Piura, 2019.*
<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/5436/BC-%204029%20ABAD%20GUERRERO%20-%20FARFAN%20RUIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Abad, J. (2008). *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil.* (Tesis doctoral). Universidad complutense de Madrid.
Recuperado de <http://eprints.ucm.es/9161/abad.pdf>.
- Álvarez (2018) *El juego libre en los sectores y la Creatividad en los niños de 4 años de la I.E.P. el Nazareno*, Universidad SAN Pedro Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Inicial, Chimbote Perú.
- Araujo M, (2015) *El bienestar infantil es importante tanto por razones éticas como económicas porque los niños que prosperan en los primeros años tienen más probabilidad de volverse ciudadanos productivos.*
- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares.* Buenos Aires: Manantial.
- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares.* Buenos Aires: Manantial.
- Berbabew, N. y Goldstein, A. 2009. *Creatividad y Aprendizaje. El Juego Como Herramienta Pedagógica.* Madrid España: NARCEA, S.A.

- Bernabéu, N. y Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. España: Editorial Narcea.
- Briones, G. (1996). *Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales*. instituto colombiano para el fomento de la educación superior, icfes.
- Blazquéz, A. (2009). *Creatividad y Educación*. <https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2016/05/Educaci%C3%B3n-y-creatividad.pdf>
- Calderón (2020). *Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I. E. I. 183-Lima2019*:
- Cortés y Paz Maira (s.f.). *Desarrollo de instrumentos de evaluación: pautas de observación*.
<file:///D:/OBSERVACI%C3%93N%20COMO%20TECNICA%20E%20INSTRUMENTO.pdf>
- Díaz, F. (1998). *Una aportación a la didáctica de la historia. La enseñanza-aprendizaje de habilidades cognitivas en el bachillerato. Perfiles Educativos, núm. 82, octubre-diciembre, 1998 Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación Distrito Federal, México*.
- Flores (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*
- Fernández, Llamas y Gutiérrez (2019). *Creatividad: Revisión del concepto*.
<https://www.ugr.es/~reidocrea/8-37.pdf>

Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación* (4a ed). México: Mc Graw Hill.

Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ª ed.). México: McGraw-Hill.

Larreategui (2020). *Juego Libre en los sectores y el Desarrollo de la Expresión Oral en su Lengua Materna de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 428–Ayacucho*.

Lázaro, E. (2019). *El juego libre en los sectores en niños del II ciclo de educación inicial*.

MINEDU. (2016). *La hora del juego libre en los sectores*.

Ortúzar, C. y Rodríguez, I. (2002). *Libro lenguaje y comunicación. I medio*. Arrayán, Mineduc.

Pariona, N.I. (2021). *Juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la institución educativa señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020*.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22267/desarrollar_la_creatividad_juego_libre_sectores_pariona_ventura_norma_isabela.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Padovani, A. (2008). *Contar cuentos desde la práctica a la teoría*. Paidós.

Parca. (2013). *La importancia de estimular la creatividad*. Recuperado de:

<http://www.psicologiaarca.com/2013/09/06/la-importancia-de-estimular-la-creatividad/>

Revista Recrearte. (2005). *Creatividad en educación inicial: caminos en juego*.

Recuperado de:

http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte03/educacio_inicial.ht

Romo, M. (2020). *Creatividad y juego*. <https://fundacionbotin.org/sala-de-prensa/creatividad-y-juego/>

Solis (2019). *Juego libre en los sectores y su relación en la autonomía de niños y niñas de 3 años del Programa no Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018:*

Sánchez, H. Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Vicerrectorado de investigación – Universidad Ricardo Palma. Lima – Perú.

Tébar, L. (2003). *El perfil del profesor mediador*. Santillana.

Torras, N (2014). *La importancia de fomentar la creatividad en niños*. <https://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/importancia-fomentar-creatividad-ninos>

Torrejón (2018). *Tesis “Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas”*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30190/Torrejón_CM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vera, D.C. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. Emblemático Chordeleg, período lectivo 2016-*

2017. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14899/1/UPS-CT007325.pdf>

ANEXOS

Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

La finalidad de este protocolo en Arte y Cultura, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula: juego libre de sectores y creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021. y es dirigido por Dr. Amadeo Amaya Rosas Saucedo, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Conocer la relación entre el juego libre de sectores y la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de. Si desea, también podrá escribir al correo para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre:

Fecha:

Correo electrónico:

Firma del participante:

Firma del investigador (o encargado de recoger información):

Instrumento de recolección de datos

Cuestionario y lista de cotejo para evaluar Juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en niños y niñas de 4 años

I: Datos informativos: Institución Educativa: Institución Educativa Inicial N°432-159/Mx-P “San Luis de Tinajeras” distrito de San Juan Bautista Ayacucho

Nombres y Apellidos:

Grado/sección/aula:

Turno: Mañana

Edad: 5 años

Sexo: M F

Idioma:

II. Objetivo del instrumento: El instrumento tiene como objetivo Determinar la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa n°432-159/mx-p “San Luis de Tinajeras” distrito de San Juan Bautista, - Ayacucho 2020.

III. Instrucción: Marque con aspa X según la escala previa observación de los indicadores que muestra el niño o niña en cada dimensión de la variable.

IV. Escala de valoración/calificación

0	1	2
Nunca	A veces	Siempre

Variable I: El juego libre en los sectores	Escala de VALORACION		
Dimensión:1 Sector el Hogar	0	1	2
Ítems	Nunca	A veces	Siempre
Acepta las propuestas de sus compañeros juego libre en los sectores			
Establecido un tiempo para el juego libre en los sectores.			
Creación de los sectores por los propios niños convirtiéndola en un espacio original.			
Usan su originalidad para representar roles de su hogar relacionadas con su experiencia			
Dimensión: 2 Sector de la Construcción			
El niño elije libremente donde va a jugar comunicándose.			

Tiene un espacio ambientado con materiales indicados para el sector de construcción.			
Realiza creaciones espontaneas e imaginación al jugar en los sectores.			
Dimensión:3 Sector de la Dramatización.			
Cuentan con un espacio ambientado con elementos adecuados para el sector de dramatización.			
Socializan los niños entre sí, demostrando flexibilidad en sus ideas			
El niño se comunica con sus compañeros y juega libremente en el sector que eligió durante el día.			
VARIABLE II: La Creatividad			
Dimensión: 1 Fluidez.			
Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores			
Solucionan problemas planteados al jugar en los sectores.			
Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara			
Dimensión: 2 Flexibilidad			
Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en los distintos sectores.			
Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores.			
Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores			
capacidad de relacionar nuevas cosas durante el juego libre			
Dimensión: 3 Originalidad.			
Expresa sus ideas claramente durante el juego en los distintos sectores libre			
Detecta los problemas que juego diario.			
Siente empatía por sus compañeros			

ESCALA DE VALORACIÓN/CALIFICACIÓN		
Mala	0	10
Regular	11	15
Buena	16	20

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Robles Carrión, Eloy
- 1.2. **Grado Académico:** Mtro. En Ciencias de la Educación
- 1.3. **Profesión:** Educación
- 1.4. **Institución donde labora:** ULADECH
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docencia
- 1.6. **Denominación del instrumento:** Juego libre de sectores y creatividad en niños de 5 años de la institución Educativa N 363 MX-P Manchiri-Ayacucho 2021
- 1.7. **Autor del instrumento:**
- 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Fluidez							
1. Genera con facilidad una variedad de ideas	X		X		X		
2. Genera o crea con facilidad múltiples respuestas	X		X		X		
3. Genera ideas distintas o diferentes con cierta facilidad	X		X		X		

4. Genera ideas o pensamientos distintos de modo espontáneo	X		X		X		
5. Expresa sus ideas de modo fluido	X		X		X		
6. Con facilidad o rapidez resuelve algunas situaciones o problemas	X		X		X		
Dimensión 2: Flexibilidad							
7. Aborda situaciones o problemas de distintas maneras	X		X		X		
8. Muestra habilidad para modificar sus ideas o estrategias para algo	X		X		X		
9. Muestra habilidad para desplazarse de una idea a otra	X		X		X		
10. Muestra habilidad para adaptarse a distintos contextos	X		X		X		
11. Muestra manejo de variadas categorías de respuestas frente a una situación o problema	X		X		X		
Dimensión 3: Originalidad							
12. Muestra habilidad o actitud para generar ideas o soluciones propios u originales frente a situaciones	X		X		X		

13.En actividades realizadas aporta de manera original o respuestas fuera de lo común	X		X		X		
14.Emite respuestas o soluciones diferentes o distintas	X		X		X		
15.Manifiesta habilidad o actitud de resolver situaciones de manera creativa	X		X		X		
16.Expresa su ideas o pensamientos de modo propio u original	X		X		X		

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa)

Buena

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente (0-20) b) Baja (21-40) c) Regular (41-60) d) Buena (61-80) e) Muy buena (81-100)

Lugar y fecha:



Mtro. Eloy Robles Carrión

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

III. DATOS GENERALES:

- 3.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):**); SALCEDO GARCIA, Adelaida C.
- 3.2. **Grado Académico:** LECENCIADA EN EDUCACIÓN
- 3.3. **Profesión:** PROFESORA.DE EDUCACIÓN PRIMARIA
- 3.4. **Institución donde labora:** I.E. N° 38491 “NUESTERA SEÑORA DE FÁTIMA
- 3.5. **Cargo que desempeña:** DOCENTE
- 3.6. **Denominación del instrumento:** Juego libre de sectores y creatividad en niños de 5 años de la institución Educativa N 363 MX-P Manchiri-Ayacucho 2021
- 3.7. **Autor del instrumento:**
- 3.8. **Carrera:** Educación Inicial

IV. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Fluidez							
1.Genera con facilidad una variedad de ideas	X		X		X		
2.Genera o crea con facilidad múltiples respuestas	X		X		X		
3.Genera ideas distintas o diferentes con cierta facilidad	X		X		X		
4.Genera ideas o pensamientos distintos de modo espontáneo	X		X		X		
5.Expresa sus ideas de modo fluido	X		X		X		
6.Con facilidad o rapidez resuelve algunas situaciones o problemas	X		X		X		
Dimensión 2: Flexibilidad							
7.Aborda situaciones o problemas de distintas maneras	X		X		X		
8.Muestra habilidad para modificar sus ideas o estrategias para algo	X		X		X		

9.Muestra habilidad para desplazarse de una idea a otra	X		X		X		
10.Muestra habilidad para adaptarse a distintos contextos	X		X		X		
11.Muestra manejo de variadas categorías de respuestas frente a una situación o problema	X		X		X		
Dimensión 3: Originalidad							
12.Muestra habilidad o actitud para generar ideas o soluciones propios u originales frente a situaciones	X		X		X		
13.En actividades realizadas aporta de manera original o respuestas fuera de lo común	X		X		X		
14.Emite respuestas o soluciones diferentes o distintas	X		X		X		
15.Manifiesta habilidad o actitud de resolver situaciones de manera creativa	X		X		X		
16.Expresa su ideas o pensamientos de modo propio u original	X		X		X		

Otras observaciones generales:

Buena

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente (0-20) b) Baja (21-40) c) Regular (41-60) d) Buena (61-80) e) Muy buena (81-100)



INFORME DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Cuestionario específico: Determinar la relación entre el juego libre de sectores y la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa N°363 Manchiri-Ayacucho, 2021

N° de preguntas: 20

N° de sujetos de la muestra piloto: 15

Se ha usado el **método de alfa Cronbach**, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach Solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula .

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_T^2} \right]$$

Donde:

K = número de ítems

s_i^2 = varianza de los puntajes por cada ítem

s_T^2 = varianza de los puntajes totales

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados (Welch & Comer, 2003). Cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados.

La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación.

Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231)

Según los datos tenemos el coeficiente de alfa de Cronbach es > 0.7 es confiable

Cálculo de la confiabilidad :

Reemplazando datos en la fórmula se obtiene:

$$\alpha = (20/20 - 1)[1 - (4.47/18.679)]$$

$$\alpha = 0,757$$