



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**EL JUEGO LIBRE Y LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE
CUATRO A CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 353 “SEÑOR DE AREQUIPA” AYACUCHO-2022.**

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

AUTORA:

GALVEZ QUISPE, ABELA HILDA

ORCID: 0000-0002-1821-9874

ASESOR:

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

AYACUCHO – PERÚ

2022

1. TÍTULO DE LA TESIS

El juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Galvez Quispe, Abela Hilda

ORCID: 0000-0002-1821-9874

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Ayacucho, Perú

ASESOR

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

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

JURADOS

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

3. **HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

Mgtr. Zavaleta Rodriguez Andres Teodoro
Presidente

Mgtr. Muñoz Pacheco Luis Alberto
Miembro

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia
Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo
Asesor

4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Institución que me brindó la oportunidad de seguir superándome.

Mi reconocimiento a mi asesor Amaya Saucedo, Rosas Amadeo por su incondicional apoyo, comprensión, tiempo y orientación para la realización y culminación de esta tesis.

Mis agradecimientos también van para todas las personas que me brindaron su apoyo, tiempo e información para el logro de mis objetivos en la realización de esta tesis.

DEDICATORIA

A Dios nuestro Señor, ejemplo de virtud y sacrificio, asimismo a mi querida y linda familia, por su apoyo, motivación y confianza en mis labores.

A mi hija, que es mi motor y motivo para seguir luchando y formarme profesionalmente para darle una vida digna, gracias.

5. RESUMEN Y ABSTRAC

RESUMEN

La presente investigación ha tenido como propósito aplicar el programa de: El juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022. Esta investigación tuvo como objetivo general: Determinar la relación entre el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022. Basado en la problemática por el bajo rendimiento escolar en la enseñanza de la creatividad y para ello se utilizó nuevas técnicas e ideas para realizar actividades para lograr mejores resultados, por tanto, se justifica que la aplicación de los juegos libres es posible mejorar las creatividades utilizando juegos innovadores para que puedan aprender. Se obtuvieron los siguientes resultados: Que existen suficientes argumentos estadísticos e investigativos para afirmar que, en función a los resultados, que el coeficiente de correlación es 0.853, por lo que existe relación directa y positiva, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: Se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis alterna (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que el juego libre se relaciona positivamente con la creatividad en niños de la Institución Educativa Privada “Niño Jesús de Praga-Daycare”, Ayacucho-2022.

Palabras claves: Juego libre, creatividad y relación.

ABSTRACT

The purpose of this research was to apply the program: Free play and creativity in children from four to five years of the Initial Educational Institution No. 353 "Señor de Arequipa" Ayacucho-2022. The general objective of this research was: To determine the relationship between free play and creativity in children from four to five years of the Initial Educational Institution No. 353 "Señor de Arequipa" Ayacucho-2022. Based on the problem of poor school performance in the teaching of creativity and for this new techniques and ideas were used to carry out activities to achieve better results, therefore, it is justified that the application of free games is possible to improve creativity using innovative games so they can learn. The following results were obtained: That there are sufficient statistical and investigative arguments to affirm that, based on the results, that the correlation coefficient is 0.853, for which there is a direct and positive relationship, with the p value (bilateral significance) being 0.000. being less than 0.05. Therefore: The Null Hypothesis (Ho) is rejected and the Alternate Hypothesis (Ha) is accepted, with a degree of significance of 5% and a confidence level of 95%; which concludes that free play is positively related to creativity in children of the Private Educational Institution "Niñito Jesús de Praga-Daycare", Ayacucho-2022.

Keywords: Free play, creativity and relationship.

6. CONTENIDO

1.	TÍTULO DE LA TESIS	ii
2.	EQUIPO DE TRABAJO	iii
3.	HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iv
4.	HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA	v
5.	RESUMEN Y ABSTRAC.....	vii
6.	CONTENIDO	ix
7.	ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS.....	xi
I.	INTRODUCCIÓN.....	13
II.	REVISIÓN DE LA LITERATURA	16
2.1.	Antecedentes	16
2.1.1.	Internacionales	16
2.1.2.	Nacionales	17
2.1.3.	Regionales	19
2.2.	Bases teóricas de la investigación.....	21
2.2.1.	El juego libre	21
2.2.2.	La creatividad	26
III.	HIPÓTESIS	30
IV.	Metodología.....	1
4.1.	Tipo de investigación	1
4.2.	Nivel de investigación.	1
4.3.	Diseño de la Investigación	1
4.4.	Universo y muestra	2
4.4.1.	Universo.....	2
4.4.2.	Muestra	2
4.5.	Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores.....	34
4.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	35
4.6.1.	Técnicas	35
4.6.2.	Instrumentos	35
4.7.	Plan de Análisis	36
4.8.	Matriz de Consistencia	39
4.9.	Principios Éticos	40
V.	RESULTADOS.....	41
5.1.	Resultados	41

5.1.1. Nivel descriptivo – Pre Test	41
5.1.2. Nivel descriptivo – Post Test.....	¡Error! Marcador no definido.
5.2. Resultado inferencial	¡Error! Marcador no definido.
5.3. Análisis de resultados	47
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51
ANEXOS.....	55
Anexo 01: Cronograma de actividades	55
Anexo 02: Guía de Observación de la creatividad	56
Anexo 03: Evidencias – Fotos	¡Error! Marcador no definido.

7. ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

TABLAS

Tabla 1: Contraste entre el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.	41
Tabla 2: Contraste entre el objeto y la originalidad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.	42
Tabla 3: Contraste entre el espacio y la elaboración en niños de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.	43
Tabla 4: Correlación entre el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.....	44
Tabla 5: Correlación entre el objeto y la originalidad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.	45
Tabla 6: Correlación entre el espacio y la elaboración en niños de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.	46

GRÁFICOS

Gráfico 1:.....	41
Gráfico 2:.....	42
Gráfico 3:.....	43

I. INTRODUCCIÓN

La creatividad es fundamental en el ser humano, porque debido a ello podemos encontrar alternativas de solución frente a problemas que se nos presentan, como antes de supervivencia buscamos formas para superar dificultades, y sobresalir antes las adversidades, a partir de ello se van construyendo esquemas de satisfacción mental que fortalecen nuestra situación personal, como también social. En la Institución Educativa que se ha considerado como población de estudio se ha observado que los alumnos y alumnas tienen deficiencias en la creatividad; como también, es una limitante que las profesoras no permitan que desarrollen este aspecto porque generalmente desarrollan actividades de prototipos y siguen esos modelos.

Una de las realidades que no se considera en las instituciones educativas a nivel internacional es el fortalecimiento de la creatividad en los primeros años del niño, generando una problemática cuando los niños son promovidos del nivel inicial al primario, pues la mayoría de ellos son poco comunicativos y muestran temores al emitir sus pareceres, de igual manera en el ámbito nacional se puede evidenciar, que un gran número de docentes del nivel inicial no cuenta con una preparación para desarrollar la creatividad, teniendo como referencia que el estudiante es el centro del aprendizaje. En otras palabras, las maestras no son conscientes que la creatividad es una capacidad que se debe trabajar de manera permanente en sus sesiones de aprendizaje, pues esta capacidad da lugar a algo nuevo, que puede ser un producto, una técnica, una forma de ver la realidad, es decir romper los estereotipos tradicionales, que suelen encasillarnos en conceptos que en ocasiones están limitados de sus contenidos. (Gervilla, 2016)

La investigación denominada el juego y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 Señor de Arequipa Ayacucho-2022; quiere dar solución a la problemática que presentan los niños que son callados, tímidos, poco sociables,

no participan en clase y al momento de jugar tienden a aislarse, es decir que no expresan su creatividad durante el juego libre, dicha situación no ha sido considerada tanto por el personal directivo como docente, pues siempre se ha considerado el mito que por ser de zona rural, luego a mayor edad expresarán su creatividad; desestimando de este modo proyectos de innovación.

En este estudio, la caracterización del problema se ha trabajado a través de la observación directa y el dialogo con los niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 Señor de Arequipa. Donde se puede verificar las limitaciones en la capacidad de creatividad como al momento de jugar, pues los niños no participaban de clases, sus pocas respuestas son cortas y repetitivas, lo que dice el primer compañero se repite en cadena, así mismo tienden a cubrirse con las manos la cara y mirar al suelo, por otro lado, repiten de manera mecánica lo que su maestra les enseña; responden todos en coro y cuando la docente interroga de manera personal al niño, éste asume un silencio. Al momento de jugar de manera libre un gran número de niños suele sentarse y esperar que pase este momento, son pocos los que se arriesgan a jugar de manera libre. (Bartlett, 2015)

En otras palabras, en la Institución Educativa Inicial N° 353 Señor de Arequipa, se ha identificado la escasa creatividad de los estudiantes de 4 a 5 años nivel inicial, que limita básicamente el desarrollo de sus aprendizajes. Por esto el presente trabajo plantea la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación entre el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 Señor de Arequipa Ayacucho-2022?.

Para dar respuesta a esta interrogante se trabajará el objetivo general: Determinar la relación entre el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 Señor de Arequipa Ayacucho-2022, además, indicando las finalidades determinadas: Establecer la relación entre el objeto y la originalidad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 Señor de Arequipa Ayacucho-2022. Establecer

la relación entre el espacio y la elaboración en niños de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 Señor de Arequipa Ayacucho-2022.

La tesis se justifica a partir de las bases teóricas debido a que las fuentes son confiables para profundizar sobre la causa existente de la recreación independiente en los espacios para desarrollar la creatividad, los cuáles favorecerán a toda persona que requiera profundizar con información relevante sobre dicha temática, dando un alcance beneficioso principalmente a educadores, padres de familia y estudiantes.

También esta investigación dará alcance al ámbito social ayacuchano como soporte principalmente en los sectores hogar, construcción, dramatización, biblioteca y juegos tranquilos mediante las sesiones de aprendizaje; para determinar su mejora en la fluidez, flexibilidad, originalidad y redefinición, los que se evaluarán mediante la guía de observación logrando obtener resultados que podrán ser inferidos en contextos similares.

Sobre el aporte de la sistemática fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo y correlacional, diseño no experimental. Las técnicas: observación. El instrumento: guía de observación. La población: Todos los niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 Señor de Arequipa Ayacucho-2022. La muestra estuvo considerada entre 20 niños y niñas. Los que podrán considerarse en posteriores investigaciones.

Con respecto al objetivo general que se ha planteado se obtuvo el siguiente resultado que el coeficiente de correlación es 0.853, por lo que existe relación directa y positiva, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis alterna (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que el juego libre se relaciona positivamente con la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 Señor de Arequipa Ayacucho-2022.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Navarro (2018) en su investigación para obtener su licenciatura en Educación Inicial, titulado: “Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años presentada a la Universidad Estatal de Milagro de Ecuador”. Se planteó como objetivo general: Analizar la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015. Entre sus conclusiones plantea que urge la necesidad de fortalecer el rol de los profesores y los alumnos en el proceso de aprendizaje del nivel inicial. Otra conclusión es propiciar acciones creativas en los niños para generar una conciencia aplicada y la autoevaluación. Finalmente, si los niños no tienen acceso al juego se ven perjudicados en el desarrollo de sus competencias y capacidades.

Deza (2019) desarrolló su investigación titulada: “El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 y 3 años de edad del C.I.B.V Emblemático Chorledeg periodo lectivo 2018-2019”, presentada a la Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca – Ecuador. Asumió como objetivo: La importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 2 a 3 años. La metodología empleada es la cuasi experimental, es decir que se aplicó una prueba de entrada y otra de salida. Entre sus conclusiones tenemos: Que el desarrollo de la creatividad está relacionado directamente con la atención, motivación y el fortalecimiento de capacidades y habilidades que los estudiantes necesitan a lo largo de la vida. Una segunda de conclusión es que el juego se relaciona

directamente con el pensamiento creativo del alumno. Finalmente, el juego fortalece las relaciones interpersonales, así como la psicomotricidad y la expresión oral.

Vera (2018) para obtener el grado de licenciada en Educación, en su tesis denominada: “Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de la etapa preescolar del Centro de Educación inicial el Clavelito año lectivo 2017 y 2018, Ecuador”, tiene como propósito diseñar un conjunto de estrategias para desarrollar la creatividad en los niños del Centro de Educación inicial el Clavelito. La metodología utilizada es la de tipo investigación acción, pues por medio de un plan de intervención se busca el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. Entre sus conclusiones tenemos: El juego es muy importante en el aprendizaje, y que fomenta la socialización, la diversión y las reglas morales, por otro lado, este proyecto fue muy beneficioso, ya que ayudó a engrandecer los conocimientos cómo se puede desarrollar la creatividad en los niños del Centro de Educación Inicial el Clavelito. El juego que se ejecutó ayudó a los niños a expresarse y encarar sus sentimientos, en tal sentido que todas las estrategias se orientaron para que la creatividad aparezca de manera espontánea en los niños. Finalmente, las docentes de este Centro Infantil se beneficiaron con las actividades lúdicas, estrategias y juegos diseñados en las propuestas, pues las mismas maestras trabajaron en el desarrollo de la creatividad en los niños.

2.1.2. Nacionales

Cuba (2018) en su investigación para obtener el título de licenciatura en educación, titulada: “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”. Asume como objetivo: Determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años. El tipo de investigación que se trabajó es descriptivo – correlacional, y su diseño es no experimental transversal correlacional. Entre sus conclusiones tenemos; Que existe una relación entre el sector del hogar y el desarrollo de

la creatividad en los niños de 5 años, por otro lado, existe la relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez, flexibilidad, originalidad en los niños de 5 años. Así mismo, hay una correspondencia entre la hora del juego libre y el crecimiento de la sensibilidad ante la problemática de los niños que son parte del estudio.

Torrejón (2018) en su tesis el título de segunda especialidad en didáctica de Educación Inicial, titulada: “Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas”. El diseño que se utilizó en la investigación fue el descriptivo y se planteó como objetivo general: Determinar el nivel de creatividad de los niños de la I.E. Inicial N° 109 del distrito de Jazán – Bongará - Amazonas. Entre sus conclusiones podemos mencionar: Los niveles de creatividad que manifiestan los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 109 – Jazán, de un total de 15 niños presentan nivel bajo un 60%, nivel medio 20% y nivel alto 20%, por consiguiente, se necesita que el profesor aplique estrategias eficientes para desarrollar la creatividad en los niños. En un segundo lugar el test de creatividad en pre-escolares basado en el test de Torrance es pertinente porque está elaborado en base a un estudio diagnóstico y a la vez se adecua a la realidad de los estudiantes.

García (2019) en su tesis para obtener el título de licenciatura en Educación, titulado: “El juego libre en el aprendizaje de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino – Lima, Perú 2019”, tiene como objetivo: Determinar el componente predominante del aprendizaje durante el juego libre. La metodología empleada para la elaboración de esta investigación está relacionada al enfoque cuantitativo; es una investigación básica sustantiva de nivel descriptivo. El diseño fue descriptivo simple. La investigación llegó a las siguientes conclusiones: Los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino presentan predominancia en el componente dimensión cognitiva con respecto al juego

libre. Así mismo se encontró que en esta dimensión, el 50% de los estudiantes se ubican en un nivel superior comparado con las otras dimensiones; seguido de la dimensión motora, cuyo logro es de 36.7%; en la dimensión social solo el 13% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro, mientras que la dimensión creativa alcanzó un 3.3% de logro. Asimismo, el estudio alinea al juego libre como un momento pedagógico importante e indispensable en el aula, debido que favorece el desarrollo integral del niño. Debe practicarse de manera diaria en el aula, brindándole el tiempo y espacio necesarios para su ejecución; de esta manera se asegurarán el desarrollo de las diversas habilidades del niño.

2.1.3. Regionales

Solís (2019) en su proyecto 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”. 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. Población: se ha considerado a niños y niñas de 3 años del programa no escolarizado de educación inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. La muestra de estudio estará constituida por de 20 niños y niñas de 3 años del programa no escolarizado de educación inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. Técnica: Observación, Instrumentos: Lista de cotejo (12 ítems), ficha de observación, cuaderno de campo. Concluyendo 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. Con el nivel de coeficiente de correlación 0.851. Existe relación del juego libre en los sectores con la autonomía de relación consigo mismo en niños y niñas de 3 años del Programa No Escolarizado de

Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. Con el nivel de coeficiente de correlación 0.884. Existe relación del juego libre en los sectores con la autonomía de relación con los demás en niños y niñas de 3 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. Con el nivel de coeficiente de correlación 0.728.

Limas y Quispe (2018) realizaron una investigación titulada: “La aplicación del programa jugando en los sectores para desarrollar la noción de la clasificación”, el diseño de la investigación fue pre-experimental, se realizó en una población de niños de 5 años, dos secciones en el turno mañana y dos en el turno tarde, haciendo un total de 112 estudiantes. En el resultado se observa que la aplicación del programa jugando en los sectores, permitió la adquisición de la noción de clasificación, en las colecciones figúrales y no figúrales; influyendo significativamente en los estudiantes que conformaron el grupo de estudio. La investigación concluye que el programa jugando en 18 los sectores influye significativamente en el desarrollo de la noción de clasificación.

Pariona (2021) en su tesis titulada: Juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2021; tuvo como planteamiento ¿Cómo influye el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2021?, en consecuencia, el objetivo general: Analizar la influencia del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2021. Sobre la metodología fue el tipo de investigación cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental de corte longitudinal. La muestra estuvo conformada por 22 niños y niñas del aula de 5 años. El instrumento aplicado fue la guía de observación debidamente validada y confiable. Sobre los resultados descriptivos se obtuvieron en el pre test 45% nivel inicio y en el post test el

68% nivel logó. En el resultado inferencial con el estadístico T-Student se obtuvo el p valor 0.000 con el coeficiente de correlación 0.690. Por lo tanto, se concluye que: Existe influencia significativa del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2021.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego libre

2.2.1.1. Definición

Teoría del Preejercicio de Groos

Según Garvey (1985) considera los juegos de lucha de animales y el comportamiento imitativo por parte de los niños como una preparación de las actividades propias de la edad adulta. Esta teoría afirma que la imitación de los niños representados en sus juegos con diferentes roles y situaciones de juegos les ayudará a desarrollar la capacidad de defenderse en su vida cotidiana y el éxito de su vida futura.

Así mismo, Calero (1998) el juego es un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio de la vida (p. 26). Mediante el juego el niño se prepara para la vida futura mediante juegos como dramatizaciones, la interacción con sus pares, las representaciones de roles, etc.

Según Montero (2017) nos dice que “El juego es una actividad, además de lúdica, recreativa y placentera, importante para el desarrollo del niño”. Por medio del juego, los niños fortalecen tanto sus habilidades físicas, motrices y técnicas; así como también tácticas propias de los distintos juegos deportivos; así mismo descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos; además desarrollan su mundo emocional y social.

Teoría cognitiva de Piaget.

Para Piaget (1980) el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, el cual se centra en la exploración y manipulación. Este autor realizó dos grandes aportaciones teóricas. La primera, Piaget relacionó los juegos con el desarrollo del conocimiento que los niños tienen sobre la sociedad y las normas convencionales. La segunda, atribuyó al juego como un sistema de relajación con la actividad manipuladora e investigadora que los niños hacen sobre los objetos y en algunas situaciones en las que ellos participan.

Calero (1998) el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas (p.21). Las maestras en la actualidad usan el juego como estrategia didáctica desarrollando capacidades en los estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje. Las experiencias directas y la realización de juegos contribuirán a que el niño comprenda mejor el mundo que lo rodea utilizando principalmente diversos materiales ya sea materiales estructurados y no estructurados, logrando de esta forma que el niño vaya de lo concreto a lo abstracto, favoreciendo de esa forma el desarrollo del pensamiento lógico en el niño.

Teoría sociocultural de Vigostky.

Vigotsky (1933) consideró que el desarrollo humano es resultado de una construcción histórica fruto de la interacción humana. Los procesos psicológicos superiores se forman primero en el plano social, y solo pasan a un plano individual, después de un proceso de interiorización. Esta teoría constructivista de Vigostky se caracteriza porque a través del juego el niño construye su propio aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Vigostky analizó el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil, la primera fase de 2-3 años donde los niños juegan con objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga y la segunda fase de 3-6 años donde se da el juego

sociodramático, aquí se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan de su contorno próximo. El juego socio dramático se desarrolla a partir de otro juego llamado juego simbólico este es de carácter más individual que aparece cuando el niño es capaz de separar el objeto de su significado.

Vigotsky estableció que el juego es una actividad social, donde los niños aprenden interactuando con otros de su edad, algunos con más aprendizajes y otros con diferentes habilidades, logrando que el niño pueda hacer representaciones de roles. En el juego simbólico el niño es capaz de transformar algunos objetos convirtiéndolos en otros que para él sí tienen significado utilizando notablemente su imaginación. Por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.1.2. Características del juego Libre

La mayoría de los investigadores, como los que anteriormente han sido mencionados, señalan que el juego tiene las siguientes características:

- a) Es libre, porque se presenta de manera espontánea e incondicional no es impuesto, donde el niño empieza a explorar en esta libertad el mundo que le rodea.
- b) Implica una actividad que puede ser física o mental, de tal manera que contribuye en el desarrollo de capacidades intelectuales y psicomotrices.
- c) Produce placer porque es agradable para el ser humano propiciando alegría y diversión y, es innato porque nace con el ser humano y es propio en su desarrollo, sin embargo, para Vygotsky (2000), señala que no siempre el jugar puede ser placentero para el niño.

2.2.1.3. Clases de juego Libre

Diferentes investigadores han clasificado el juego con diversos criterios, sin embargo, la clasificación que hace el pedagogo suizo Piaget (1991), es la que ha sido generalmente aceptada por que se enfoca a partir del desarrollo cognitivo enfatizando sus etapas evolutivas. Es así que el juego se clasifica en:

- a) Juego de ejercicios de tipo sensorial y motriz, que se da aproximadamente hasta los dos años. Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a través de la vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos.
- b) Juego simbólico. Se da de los dos a los seis años aproximadamente, su atención se va centrando en lo que le rodea, y el niño es capaz de transformar la realidad a través del símbolo poniendo en juego la imaginación. Los niños consiguen convertirse en personas sociables resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos.

Sobre el juego, Lizana (2013), lo llama también juego de roles, cuyo contenido esencial es la actividad que realiza el adulto en su accionar sólo y al interactuar con los demás, es decir, es un producto socialmente adquirido, se considera una actividad fundamental en la edad preescolar, los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad, quieren ser como adultos y hacer todo lo que estos hacen, aun cuando sus posibilidades reales no se lo permiten.

- c) Juego de reglas, proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico, Se da aproximadamente entre los cinco y seis años. La obligatoriedad de estas reglas, no resulta del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Se necesita mucha práctica para

llegar a descubrir que cada juego se puede jugar de un modo diferente y tomar conciencia de que las reglas son una formulación explícita de acuerdos solo es posible a partir de los 11 o 12 años.

2.2.1.4. El juego libre como propuesta educativa

Aizencang (2017), manifiesta que el juego desde el punto de vista educativo, parece tener un sentido diferente que obedece al hecho de propuestas planificadas y esta actividad se convierte en una herramienta de aprendizaje que debe ser considerado en la educación preescolar y que en ocasiones se da con participación libre de los estudiantes.

Según Sarlé (2018), esta apreciación, es considerada desde los años sesenta, donde el juego surge como estructura y propuesta didáctica denominada “juego trabajo” y planteada como actividad a aplicarse en los jardines de infancia, con una forma especial de organizar el aula en espacios denominados “rincones”, cada espacio estaría vinculado con las actividades y contenidos que la docente enseña en forma grupal.

Asimismo, el juego trabajo tiene una estructura didáctica, el momento de la planificación que supone la elección por parte de los estudiantes del rincón y la propuesta a trabajar; el momento del desarrollo donde los estudiantes juegan en los diferentes rincones; el momento del orden, y finalmente, el momento de la evaluación.

Pitluk (2019), sostiene que el juego libre en los sectores implica la posibilidad de jugar en el aula utilizando los espacios organizados en sectores sin consigna de trabajo alguna, simplemente los niños juegan orientados por sus intereses propios y de los demás que juegan en el mismo sector.

Asimismo, es una propuesta de juego espontáneo donde los niños comparten e interactúan, precisando que este juego se realiza en sectores y no en rincones, ya que nos

aleja de la idea de arrinconar materiales en los espacios determinado que se construyen y reconstruyen constante y creativamente.

2.2.1.5. Dimensiones del juego libre

1. Objetos

Es la realidad física o juguetes con que interactúa el niño al momento de jugar
(UNICEF, 2018)

2. Espacios

Es realidad física donde se realiza la actividad lúdica. (UNICEF, 2018)

2.2.2. La creatividad

2.2.2.1. Definición

Guilford (1952, elaboró como apoyo explicativo de su teoría un modelo de estructura del intelecto que constituye el pilar esencial para entender su propuesta: el cubo de la inteligencia. Su teoría, llamada de la transmisión o la transferencia, es una propuesta esencialmente intelectual que sostiene que el individuo creativo está motivado por el impulso intelectual de estudiar los problemas y encontrar soluciones a los mismos. El modelo de Guilford, basado en el análisis combinatorio, consta de tres dimensiones, ya que todo comportamiento inteligente debería caracterizarse por una operación, un contenido y un producto. Las tres dimensiones aparecen constituidas, pues, por los contenidos del pensamiento, sus operaciones y sus productos.

Medina (2017) mencionan que la creatividad es un don regalado al hombre sobre todo a personas de edad preescolar donde se encargan de saber desarrollarlas de forma provechosa para la resolución de problemas donde a largo tiempo se van convirtiendo en personas importantes que descubren nuevos afrontes e incluso inventan objetos y aparatos

para sacarnos de apuros, son personas que lograron desarrollar su imaginación, el hemisferio derecho, llevándolo a la práctica, algunas investigaciones realizadas indican que los niños quienes realizan acciones creativas aprenden a enfrentar problemas, ya que son muy minuciosos, perseverantes, observadores, imaginativos, empeñosos, toman en cuenta su naturaleza, el espacio en el que se desenvuelven, el contexto social con los que se comparte sus días, entre otros, para poder desarrollar estas habilidades los docentes o profesores deben tener saberes previos y saber enfrentar esta aventura o este proceso juntos con los niños, para ello contara mucho el desenvolvimiento del profesor frente a una determinada conducta ya sea positiva (mucha imaginación) o negativa (poca imaginación), para ello el docente deberá ser bien capacitado y deberá tener la capacidad de observación y reconocimiento a niños que especialmente buscan nuevas soluciones y crean nuevas cosas o alternativas de cambio, para con ellos poder potenciar aún más su creatividad.

Salavera (2015) señala que la creatividad es innata en las personas, y la etapa infantil es el mejor proceso en que se debería trabajar la creatividad, en muchos casos la creatividad no es trabajada de manera espontánea y esmerada, si no lo dejan pasar por alto y se empeñan en mecanizar a los alumnos de 5 años enseñándoles las sumas, restas, vocales, entre otros, no prestan atención a lo que exactamente un infante se quiera direccionar, ya que así como menciona Howard Gardner existen ocho inteligencias múltiples donde cada inteligencia debe ser entrenada y desarrollada para poder llegar a su máxima capacidad. Como ya se mencionó los docentes manejan una enseñanza mecánica donde existe una forma única de enseñar y hacer que los estudiantes logren aprender de una manera cíclica para todos los estudiantes y profesionales. Entonces una creatividad nace a partir de la interacción de varias ideas ya sean antiguas y nuevas, para de esta manera relacionarlas y crear una nueva idea o solución respecto a algún problema. Vázquez (2011) refiere que proviene de un término americano *creativity* que viene a ser innato al hombre unos más

desarrollados que otros, pero con la misma capacidad, la creatividad es muy diferente a la imaginación ya que la imaginación sale de lo real de lo concreto, entonces la creatividad es en sí es una nueva forma, moderna de producir ideas o dar unas nuevas soluciones a problemas que se vayan presentado en el día a día. Artur Koestler define a la creatividad como: la acción de unir o relacionar dos 30 dimensiones que hasta el acto de hacerlo vienen a ser extrañas la una con la otra.

2.2.2.2. Características de la creatividad

La creatividad permite cumplir deseos personales o grupales de forma más veloz, sencilla, eficiente o económica, generar ideas e impulsar propuestas novedosas también se conoce como capacidad de inventiva, pensamiento original, pensamiento divergente o imaginación constructiva. Desde diversas ramas y disciplinas, la ciencia se encarga de poner a la creatividad en foco, en busca de soluciones, respuestas y términos lógicos precisos, así pues, para la psicología, el pensamiento divergente es una actividad amparada en la imaginación, que consiste en realizar una acción nueva o un mismo plan, pero de manera diferente. En cambio, para la sociología, la imaginación constructiva surge a partir de la intervención de tres variables: el campo (los grupos sociales), el dominio (el área o la disciplina) y el individuo. Esto quiere decir que un individuo concreta cambios en el marco de un dominio que son analizadas desde un grupo social. En término más general, puede afirmarse que un sujeto creativo goza de confianza en sí mismo, fineza de percepción, capacidad, intuitiva, imaginación, entusiasmo y curiosidad intelectual.

En el campo artístico es frecuente que se mida la creatividad del autor de una obra en cuestión comparándolo así con otros contemporáneos y para ello existen parámetros que miden el grado de facilidad de creación y de innovación de un artista tales como: la fluidez, la originalidad, la sensibilidad, la abstracción, la síntesis o la flexibilidad. (Pérez, Porto & Merino 2012)

2.2.2.3. Dimensiones de la creatividad

1. Originalidad

Es la facilidad de ver las cosas, de una forma única y muy diferente. En la cual permite ver también asociaciones remotas y nos ofrece ver soluciones igual o más eficacia, que las que ya existen, en la que quedaría solamente en la extravagancia o solamente en la novedad.

Es una de las características propias del acto creativo, y tiene como sustento lo único, inédito e irrepetible. Los estudiantes son hábiles en la originalidad, pues ellos recrean el juego con nuevas ideas. Los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son osados y decididos para crear nuevas situaciones en el juego, con la intención de mejorar los juegos que ponen en práctica. Se entiende por originalidad a esa capacidad de alejarse de lo común mediante el pensamiento. Las ideas originales son únicas e innovadoras. Tal es así que las ideas originales normalmente son descritas como inéditas, sorprendentes, inusuales, extraordinarias, y porque no decirlo revolucionarias. Se necesita vitalidad para ser creativo, porque, tan pronto como alguien propone algo nuevo, se convierte en un ser diferente y en algunas oportunidades no es bien visto.

2. Elaboración

Esta característica nos permite desarrollar y a la vez añadir los elementos con mucha facilidad o como también un problema o situación que se da.

Es la habilidad para generar una gran cantidad de respuestas o posibles soluciones a situaciones problemáticas que se le plantea al niño. En un análisis a este proceso se dice que los niños son curiosos por naturaleza y por lo tanto exploran y ensayan más de una hipótesis que plantean, esto debido a que su estructura de pensar está en movimiento es móvil y puede manifestar distintas respuestas a un determinado problema. (Esquivias, 2015)

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

Existe relación positiva entre el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

3.2. Hipótesis Específicos

- Existe la relación positiva entre el objeto y la originalidad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.
- Existe la relación positiva entre el espacio y la elaboración en niños de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

IV. Metodología

4.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es cuantitativa por que busca cuantificar los datos en general para aplicar alguna forma de análisis estadístico.

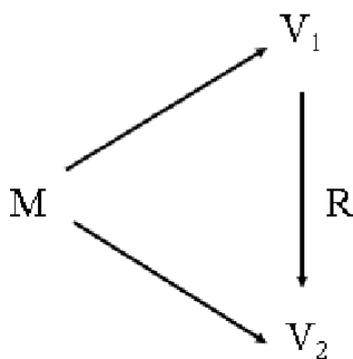
4.2. Nivel de investigación.

Fue de nivel descriptivo, de acuerdo a Hernández et al. (2018) refieren que el nivel se determina como alcance correlacional porque “Pretenden relacionar las dimensiones de las variables” (p.128).

4.3. Diseño de la Investigación

El diseño de la investigación es no experimental/trasversal, porque a ninguna de las variables se manipula y se muestra tal como suceden los hechos. Hernández et al. (2014, p.65). Para lo cual se presenta el siguiente diagrama.

El diagrama del diseño correlacional se muestra en el siguiente esquema:



Donde:

M = La muestra

Ov1 = Observación de la variable 1: Juego Libre

Oy2 = Observación de la variable 2: Creatividad

R = Observación de la correlación de variables.

4.4. Universo y muestra

4.4.1. Universo

Es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio; según Tamayo (2011) se puede definir como: “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”.

Para la presente investigación se ha considerado 20 niños y niñas de 04 y 05 de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

4.4.2. Muestra

La muestra proyecta las características principales de la población de donde se obtuvo. La cual es representativa. Cuya validez para la generalización está dada por el tamaño y validez de la muestra. A su vez la muestra según Tamayo (2011): 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.

La muestra censal estuvo constituida por 17 niños y niñas de 04 y 05 de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

4.5. Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores

TÍTULO: EL JUEGO LIBRE Y LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE CUATRO A CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 353 “SEÑOR DE AREQUIPA” AYACUCHO-2022.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, VALORES Y NIVEL
Variable independiente: El juego Libre	Según Montero (2017) nos dice que El juego es una actividad, además de lúdica, recreativa y placentera, importante para el desarrollo del niño. Por medio del juego, los niños fortalecen tanto sus habilidades físicas, motrices y técnicas; así como también tácticas propias de los distintos juegos deportivos; así mismo descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea.	El juego libre se puede contemplar como contrapunto al juego estructurado o juego dirigido. En el primero es el niño el que decide cómo, qué y con quién quiere jugar, establece las reglas, elige los materiales y decide el final del juego	Objetos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juguetes ✓ Objetos nuevos del entorno 	Instrumento: Guía de observación Medida: Ordinal Niveles: ✓ Nunca ✓ A veces ✓ Siempre
			Espacios	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lugar ✓ La amplitud 	
Variable dependiente: Creatividad	La creatividad se puede definir como el proceso de crear algo ya sea artísticamente o como también tecnológicamente (Chacón, 2011)	La creatividad se articula por la originalidad, abstracción y elaboración.	Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Novedad ✓ Manifestación Inmediata ✓ Singularidad ✓ Iniciativa 	Instrumento: Guía de observación Medida: Ordinal Niveles: ✓ Nunca ✓ A veces ✓ Siempre
			Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Determinación ✓ Perfeccionamiento ✓ Procesa, ejecuta y desarrolla 	

Fuente: Elaboración propia.

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.6.1. Técnicas

Las técnicas de investigación Rojas (2010) son apreciadas como una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos.

La técnica de la observación: Permite ejercer una relación directa entre el investigador y los actores; para registrando la presencia o ausencia de la acción observada

4.6.2. Instrumentos

El instrumento nos sirve para lograr un fin, el instrumento en investigación Abanto (2016): “Es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: Guía de observación, Guía de entrevista, cuestionario”.

Según Slkind (1998) citado en Valderrama (2017) esboza que los cuestionarios son un conjunto de preguntas estructuradas y enfocadas. Los cuestionarios ahorran tiempo porque permiten a los individuos llenarlos sin ayuda ni intervención directa del investigador.

En la presente investigación los instrumentos que se utilizaron son las guías de observación conformadas de dos características que corresponden a cada una de las variables de estudios, de acuerdo al siguiente detalle:

- ✓ Variable Independiente: Juego libre
Compuesta de 06 ítems que miden las dos dimensiones.
- ✓ Variable Dependiente: Creatividad
Compuesta de 06 ítems que miden las dos dimensiones.

4.7. Plan de Análisis

Con relación al análisis de los resultados, se utilizará la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación y la estadística inferencial para obtener resultados de la hipótesis.

Por tanto, la información que se obtendrá a través de la guía de observación, y se procesarán por medio de técnicas estadísticas se procesaron utilizando el software del Excel (hoja de cálculo) los resultados descriptivos para la construcción de tablas de frecuencias y gráficos, a través del programa SPSS se obtendrá resultados inferenciales para la prueba no paramétrica (prueba anormal), contrastación de datos, así como también corroborar las pruebas de hipótesis general y específicos. En la que se presentan las pruebas de la hipótesis en lo que es general y los específicos. sin dejar atrás las medidas de la variación en la cual permite conocer el desenvolvimiento en que los puntajes se extravían unos de otros, es decir el grado de uniformidad de los grupos o dispersión de los calificativos.

4.8. Matriz de Consistencia

Título: EL JUEGO LIBRE Y LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE CUATRO A CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 353 “SEÑOR DE AREQUIPA” AYACUCHO-2022.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿Cuál es la relación entre el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar la relación entre el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Establecer la relación entre el objeto y la originalidad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022. ✓ Establecer la relación entre el espacio y la elaboración en niños de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022. 	<p>HIPOTESIS GENERAL: Existe relación positiva entre el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Existe la relación positiva entre el objeto y la originalidad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022. - Existe la relación positiva entre el espacio y la elaboración en niños de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022. 	<p>Variable 1: El Juego Libre</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Objeto ✓ Espacio <p>Variable 2: Creatividad</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Originalidad ✓ Elaboración 	<p>TIPO Cuantitativo</p> <p>NIVEL Descriptivo y correlacional</p> <p>DISEÑO No experimental</p> <p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS Guía de observación</p> <p>POBLACIÓN Todos los niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.</p> <p>MUESTRA 20 niños</p> <p>PRUEBA ESTADÍSTICA Rho de Spearman</p>

Fuente: Elaboración propia.

4.9. Principios Éticos

La presente investigación se ajusta al código de ética de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución en el que tiene como propósito la promoción del conocimiento y bien común expresada en principios y valores éticos que guían la investigación en la universidad.

Los principios que rigen la actividad investigadora son:

- ✓ Protección a las personas.
- ✓ Beneficencia y no maleficencia.
- ✓ Justicia.
- ✓ Integridad científica.
- ✓ Consentimiento informado y expreso.

En este trabajo de investigación se respetó lo que es la producción intelectual: en la que se hizo correctamente al momento de citar a los autores en la que en la parte intelectual lo que es del presente trabajo de investigación se respetó la producción intelectual; es decir se citó correctamente a los autores en la construcción del marco teórico. Las citas se sustentan en las normas de American Psychological Association (APA) en la sexta versión, los mismos establecen los parámetros científicos estandarizados en la producción intelectual.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

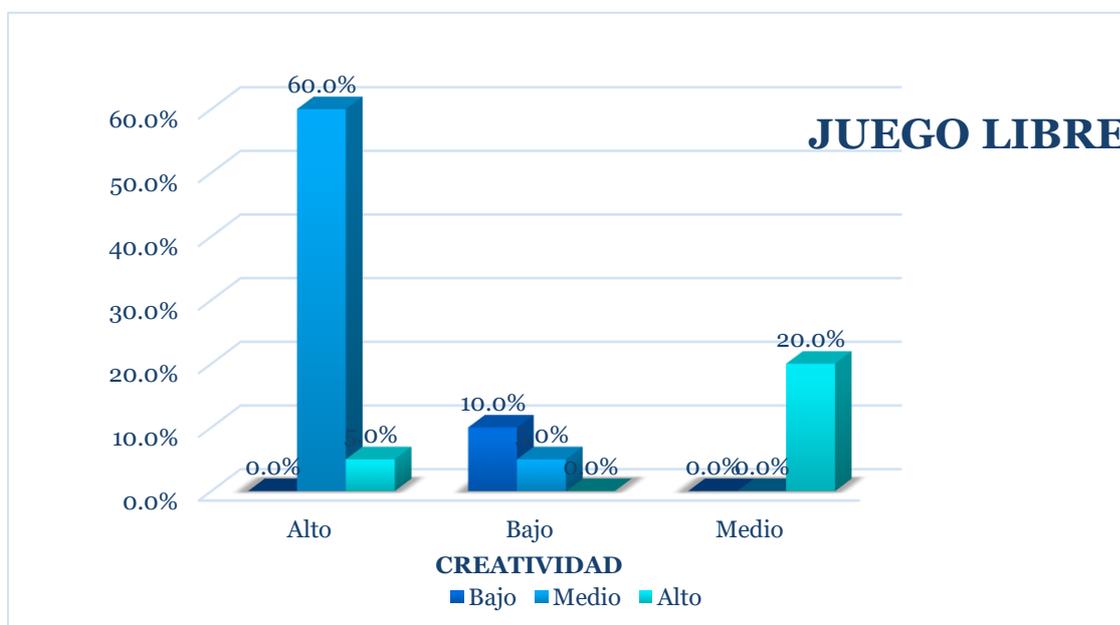
5.1.1. Nivel descriptivo

Tabla 1: Contraste entre el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

		JUEGO LIBRE+CREATIVIDAD tabulación cruzada				
		CREATIVIDAD			Total	
		Bajo	Medio	Alto		
JUEGO LIBRE	Alto	Recuento	0	12	1	13
		% del total	0,0%	60,0%	5,0%	65,0%
	Bajo	Recuento	2	1	0	3
		% del total	10,0%	5,0%	0,0%	15,0%
	Medio	Recuento	0	0	4	4
		% del total	0,0%	0,0%	20,0%	20,0%
Total		Recuento	2	13	5	20
		% del total	10,0%	65,0%	25,0%	100,0%

Fuente: El instrumento de evaluación en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

Gráfico 1:



Descripción: De la siguiente tabla y gráfico N° 1, de los 100% de los participantes el 65,0% (13) niños y niñas indicaron que, si son fundamentales el juego libre, el 20,0% (4) niños y niñas

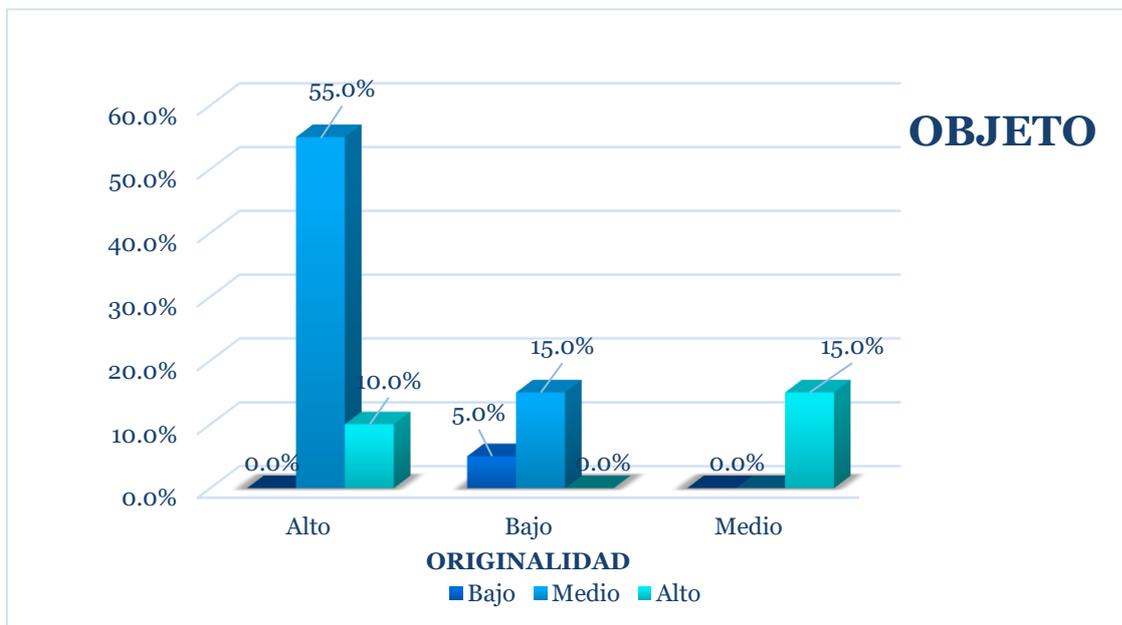
indicaron en Medio y el 15,0% (3) niños y niñas indicaron que Bajo; Mientras el 65,0% (13) niños y niñas indicaron que la creatividad se da en Medio, el 25,0% (5) niños y niñas indicaron en la valoración Alto y el 10,0% (2) niños y niñas indicaron en la valoración bajo.

Tabla 2: Contraste entre el objeto y la originalidad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

		OBJETO*ORIGINALIDAD tabulación cruzada			
		ORIGINALIDAD			Total
OBJETO		Bajo	Medio	Alto	
Alto	Recuento	0	11	2	13
	% del total	0,0%	55,0%	10,0%	65,0%
Bajo	Recuento	1	3	0	4
	% del total	5,0%	15,0%	0,0%	20,0%
Medio	Recuento	0	0	3	3
	% del total	0,0%	0,0%	15,0%	15,0%
Total	Recuento	1	14	5	20
	% del total	5,0%	70,0%	25,0%	100,0%

Fuente: El instrumento de evaluación en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

Gráfico 2:



Descripción: De la siguiente tabla y gráfico N° 2, de los 100% de los participantes el 65,0% (13) niños y niñas indicaron que, si se da el objeto, el 20,0% (4) niños y niñas indicaron que Bajo se da el objeto y el 15,0% (3) niños y niñas indicaron que Medio; Mientras el 70,0%

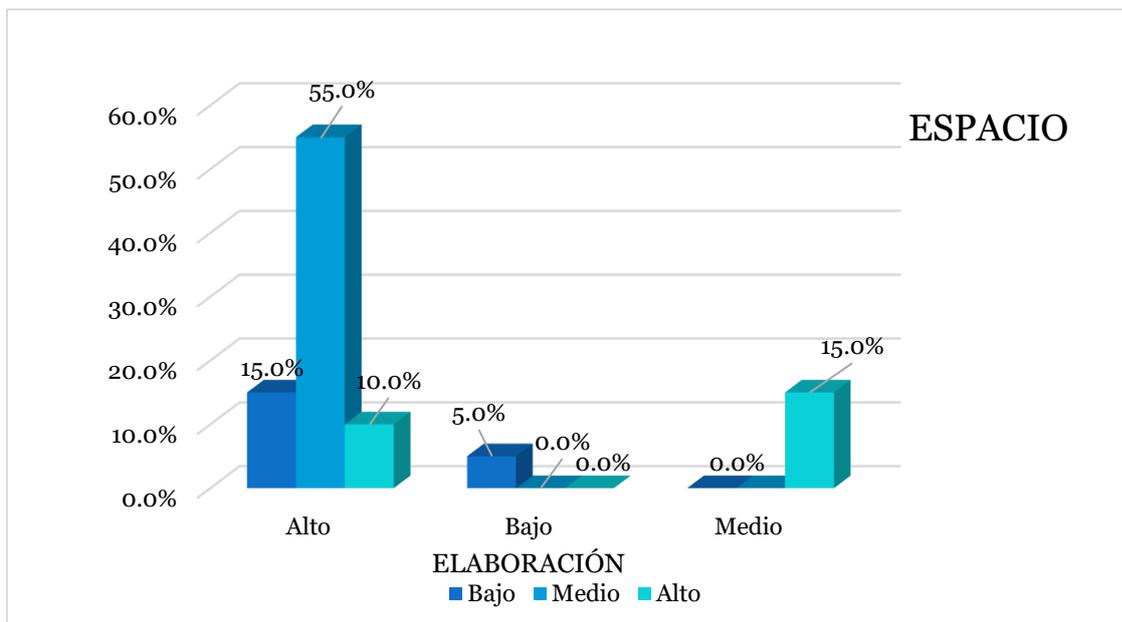
(14) niños y niñas indicaron que en Medio se aprecia la originalidad, el 25,0% (5) niños y niñas indicaron que Alto está la originalidad y el 5,0% (1) niños y niñas indicaron que Bajo aprecia la originalidad.

Tabla 3: Contraste entre el espacio y la elaboración en niños de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

		ESPACIO*ELABORACIÓN tabulación cruzada				
		ELABORACIÓN			Total	
ESPACIO		Bajo	Medio	Alto		
	Alto	Recuento	3	11	2	16
		% del total	15,0%	55,0%	10,0%	80,0%
	Bajo	Recuento	1	0	0	1
		% del total	5,0%	0,0%	0,0%	5,0%
	Medio	Recuento	0	0	3	3
		% del total	0,0%	0,0%	15,0%	15,0%
Total	Recuento	4	11	5	20	
	% del total	20,0%	55,0%	25,0%	100,0%	

Fuente: El instrumento de evaluación en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

Gráfico 3:



Descripción: De la siguiente tabla y gráfico N° 3, de los 100% de los participantes el 80,0% (16) niños y niñas indicaron que, si existe el espacio, el 15,0% (3) niños y niñas indicaron que Bajo se da el espacio y el 15,0% (3) niños y niñas indicaron en Medio; Mientras el 55,0% (11) niños y niñas indicaron en Medio se considera la elaboración, el 25,0% (5) niños

y niñas indicaron que Alto está la elaboración y el 20,0% (4) niños y niñas indicaron que Bajo se aprecia la elaboración.

5.1.2. Nivel inferencial

5.1.2.1. Prueba de hipótesis general

Ha: Existe relación positiva entre el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

Ho: No existe relación positiva entre el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

Tabla 4: Correlación entre el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

		Correlaciones		
			JUEGO LIBRE	CREATIVIDAD
Tau_b de	JUEGO LIBRE	Coeficiente de correlación	1,000	,853**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
Kendall	CREATIVIDAD	Coeficiente de correlación	,853**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Resultado: Según la tabla 4, el coeficiente de correlación es 0.853, por lo que existe relación directa y positiva, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis alterna (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que el juego libre se relaciona positivamente con la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

5.1.2.2. Prueba de hipótesis específica 1

Ha: Existe la relación positiva entre el objeto y la originalidad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

Ho: No existe la relación positiva entre el objeto y la originalidad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

Tabla 5: Correlación entre el objeto y la originalidad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

		Correlaciones		
			OBJETO	ORIGINALIDAD
tau_b de Kendall	OBJETO	Coefficiente de correlación	1,000	,668**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	20	20
	ORIGINALIDAD	Coefficiente de correlación	,668**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Resultado: Según la tabla 5, el coeficiente de correlación es 0.668, por lo que existe relación directa y positiva, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis alterna (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que el objeto se relaciona positivamente con la originalidad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

5.1.2.3. Prueba de hipótesis específica 2

Ha: Existe la relación positiva entre el espacio y la elaboración en niños de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

Ho: No existe la relación positiva entre el espacio y la elaboración en niños de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

Tabla 6: Correlación entre el espacio y la elaboración en niños de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

		Correlaciones		
			ESPACIO	ELABORACIÓN
Tau_b de Kendall	ESPACIO	Coeficiente de correlación	1,000	,650**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	20	20
	ELABORACIÓN	Coeficiente de correlación	,650**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Resultado: Según la tabla 6, el coeficiente de correlación es 0.650, por lo que existe relación directa y positiva, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis alterna (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que el espacio se relaciona positivamente con la elaboración en niños de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

5.2. Análisis de resultados

Respecto al objetivo general, el resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau b de Kendall, el coeficiente de correlación es 0.853, por lo que existe relación directa y positiva, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis alterna (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que el juego libre se relaciona positivamente con la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

El resultado parecido fue Pariona (2021) Sobre los resultados descriptivos se obtuvieron en el pre test 45% nivel inicio y en el post test el 68% nivel logo. En el resultado inferencia con el estadístico T-Student se obtuvo el p valor 0.000 con el coeficiente de correlación 0.690. Por lo tanto, se concluye que: Existe influencia significativa del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020. Asimismo, Cuba (2018) concluye que existe una relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años, por otro lado, existe la relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez, flexibilidad, originalidad en los niños de 5 años. Así mismo, hay una correspondencia entre la hora del juego libre y el crecimiento de la sensibilidad ante la problemática de los niños que son parte del estudio. De acuerdo a las comparaciones que se realiza entre el trabajo de estudio y el trabajo expuesto muestran significativas semejantes y muy relevantes en sus resultados. Es decir, el niño y la niña le dan mucha significancia y relevancia a las labores escolares debido a que el juego libre permite desarrollar la creatividad de manera significativa.

En la tabla N° 2, de los 100% de los participantes el 65,0% (13) niños y niñas indicaron que, si se da el objeto, el 20,0% (4) niños y niñas indicaron que Bajo se da el objeto y el

15,0% (3) niños y niñas indicaron que Medio; Mientras el 70,0% (14) niños y niñas indicaron que en Medio se aprecia la originalidad, el 25,0% (5) niños y niñas indicaron que Alto está la originalidad y el 5,0% (1) niños y niñas indicaron que Bajo aprecia la originalidad.

El resultado parecido fue de Deza (2019) indica que el desarrollo de la creatividad está relacionado directamente con la atención, motivación y el fortalecimiento de capacidades y habilidades que los estudiantes necesitan a lo largo de la vida. Una segunda de conclusión es que el juego se relaciona directamente con el pensamiento creativo del alumno. Finalmente, el juego fortalece las relaciones interpersonales, así como la psicomotricidad y la expresión oral.

En la tabla N° 3, de los 100% de los participantes el 80,0% (16) niños y niñas indicaron que, si existe el espacio, el 15,0% (3) niños y niñas indicaron que Bajo se da el espacio y el 15,0% (3) niños y niñas indicaron en Medio; Mientras el 55,0% (11) niños y niñas indicaron en Medio se considera la elaboración, el 25,0% (5) niños y niñas indicaron que Alto está la elaboración y el 20,0% (4) niños y niñas indicaron que Bajo se aprecia la elaboración.

El resultado parecido fue de Limas Y Quispe (2018) en el resultado se observa que la aplicación del programa jugando en los sectores, permitió la adquisición de la noción de clasificación, en las colecciones figúrales y no figúrales; influyendo significativamente en los estudiantes que conformaron el grupo de estudio. La investigación concluye que el programa jugando en 18 los sectores influye significativamente en el desarrollo de la noción de clasificación.

Las comparaciones y las semejanzas son significativas, porque el juego libre mejorara su creatividad de los niños y niñas.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

1. Respondiendo al objetivo general que se ha planteado que el coeficiente de correlación es 0.853, por lo que existe relación directa y positiva, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis alterna (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que el juego libre se relaciona positivamente con la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.
2. Respondiendo al objetivo específico 1, el coeficiente de correlación es 0.668, por lo que existe relación directa y positiva, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis alterna (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que el objeto se relaciona positivamente con la originalidad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.
3. Respondiendo al objetivo específico 2, el coeficiente de correlación es 0.650, por lo que existe relación directa y positiva, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis alterna (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que el espacio se relaciona positivamente con la elaboración en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022.

RECOMENDACIONES

A los docentes de las Instituciones Educativas del nivel inicial que deben de aplicar la técnica del juego libre ya que permiten desarrollar la creatividad de los niños y niñas, promoviendo el:

- Valor motivacional, ya que es una actividad que responde plenamente a los intereses y necesidades más próximas a los niños de 04 años.
- Valor formativo a través del juego libre pues contribuye de forma poderosa y eficaz al desarrollo sensorial (Vista tacto), perceptivo y psicomotor, aspectos de vital importancia para su formación integral.
- Valor estético, ya que fomenta su creatividad, el desarrollo del gusto estético, proporciona a lo mismo satisfacción íntima de contemplar su propia creación.
- Valor comunicativo, ya que a través del juego encontraron un importante medio expresivo y de comunicación mediante sus creaciones.

A las profesoras de la Institución Educativa Inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho, a quienes se les sugiere utilizar la teoría como fundamento de su trabajo aplicándolo en su trabajo diario, haciendo uso de la técnica de juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar la creatividad en los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez, J. A. (1993). *La motivación en los alumnos de bajo rendimiento académico: desarrollo y programas de intervención*. Madrid.
- Andalucía Laos, G. (2016). *La creatividad y su importancia*. Chile.
- Antonio, G. C. (2015). *Relación entre la autoestima y la motivación de logro en los estudiantes de la academia preuniversitaria "Alfred Nobel"- Tumbes, 2014*. TUMBES – PERÚ.
- Arranz, A. (08 de 15 de 2017). *Aprendizaje Asociativo: el aprendizaje obtenido a partir de la asociación*. Obtenido de <https://blog.cognifit.com/es/aprendizaje-asociativo/>
- Ayda, R. D. (2018). *Motivación para el logro en víctimas de la violencia sociopolítica que pertenecen a la asociación nacional de familiares de secuestrados, detenidos y desaparecido del Perú (anfasep) de la provincia huamanga, 2017*. ayacucho – Perú.
- Ballón, A. J. (2010). *Autoestima materna y calidad de la relación de pareja en madres de nivel socioeconómico medioalto de Lima metropolitana*. Lima.
- Belloch Ortí, C. (1998). *Las tecnologías de la información y comunicación (T.I.C.)*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Beltrán, M. (2017). *El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*. Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga.
- Bermejo Fernández, V. (2011). *Desarrollo Cognitivo*. Madrid: Madrid.
- Calderón Cajavilca, n. e. (2014). *La autoestima y el aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la institución educativa n° 1190 Felipe Huamán Poma de Ayala, del distrito de Lurigancho-Chosica, UGEL n°06, 2014*. Lima - Perú .
- Calero Martínez, J. (1998). *El juego Libre*. España.
- Calero Martínez, Jorge, J. (1998). *El juego Libre*. España.
- Carnegie, D. (2012). *Como ganar amigos, influir sobre las personas*. Argentina: Sudamericana.
- Carrasco, & Díaz. (2014). *Metodología de la investigación científica*. Lima - Perú: 2014.
- Centurion Cabral, J., Wanglon Veleza, G., Mazzoleni, M., Pinto Colares, E., Neiva Silva, L., & Torres das Neves, V. (2016). *Stress and Cognitive Reserve as independent factors of neuropsychological performance in healthy elderly*. Brasil.
- Chandler, A. (8 de 8 de 2018). *Estrategia*. Obtenido de lepatru 007: www.administracion101.wix.com/administracion101
- Chiappe, A., & Sánchez, J. (2014). *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. Bogotá: Redie.

- clemente torres, m. e. (2012). *motivacion para el logro y rendimiento escolar en estudiantes del area de comunicacion y educacion DE LA I. E. N° 20825 "TÚPAC AMARU II" UGEL 15-DE LA I. E. N° 20825 "TÚPAC AMARU II" UGEL 15-HUARACHIRÍ*, 2012. lima, peru .
- Covey, S. (2012). *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva*. Estados Unidos: Paidos.
- Covey, S. (2016). *Lecciones poderosas para el cambio personal*. Colombia: Paidos.
- Crispín Bernardo, M. (2011). *Aprendizaje autónomo, orientaciones para la docencia*. México: Iberoamericana.
- cruz. (2001). *Autoestima y gestión de calidad*. iberoamericana S.A. México. mexico.
- Cuba Liza, M. (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*. Lima.
- Davis, K. (2003). *Comportamiento humano en el trabajo*. México D.F: McGraw-Hill.
- educarchile. (2013). *educarchile*. Obtenido de educarchile: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=107118>
- Flores, I. d. (2005). *Autoconcepto, autoestima y su relacion con el rendimiento academico* . Monterrey, N, L .
- García Camizan, A. (2014). *Relación entre la autoestima y la motivación de logro en los estudiantes de la academia preuniversitaria "Alfred Nobel"*. Tumbes: Tumbes.
- García Lapa, C. (2015). *El juego libre en el aprendizaje de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino – Lima, Perú 2015*. Lima.
- Gardner, H. (2005). *Inteligencia emocional.S/E*. lima, peru .
- Garrido Curihuaman, K. (2015). *importancia del juego*. Mexico.
- Gobierno de España. Ministerio de Sanidad, S. S. (2016). *Bienestar emocional. ¿Qué es el estrés?* España.
- González Cabanach, R. (2014). *Revista de Psicodidáctica*. España: Redalyc.
- Gonzalez Monclus, a. (2011). *Los medios audiovisuales. concepto y tendencia de uso en el aula*. Madrid: Madrid.
- Guilford Paul, J. (1952-1967). *La creatividad*. Estados unidos.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación, sexta edición*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Hernandez, Fernandez, & Baptista. (2010). *Metodología de la investigación*. España: McGrawHill.
- Hill, N. (2014). *Piense y hágase rico*. Estados Unidos: Obellisco.
- Huizinga Luigui, H. (1939). *El juego y su importancia*. Mexico.

- Limas Lazano, J., & Quispe Lizana, R. (2017). *La aplicación del programa jugando en los sectores para desarrollar la noción de la clasificación*. Ayacucho.
- Lizana Lopez, Z. (2013). *El juego infantil, tipos y su importancia*. Lima.
- Loría Meneses, R. (2011). *Comunicación oral y escrita*. Colombia: Promade.
- Ludwig, A. (2011). *Procesos de Investigación*. España: McGrawHill.
- Mahillo. (2008). *La motivación como motor de las acciones*. Madrid: Madrid.
- Manrique, M. (11 de 02 de 1999). *Estudio sobre locus de control en pacientes farmacodependientes*. Lima- Perú. Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Locus_\(psicolog%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Locus_(psicolog%C3%ADa))
- Martínez Hernández, L. (2014). *¿Qué son las TIC'S?* México: Red Durango de Investigadores Educativos, A. C.
- Martorell, D. E. (2012). *desarrollo humano* . mexico.
- Medina Quispe, L., & Velasquez Curo, A. (2017). *La creatividad*. Uruguay.
- Millán Tapia, M. (2013). *Comunicación Escrita*. Londres: Londres.
- MINEDU. (2009). *La importancia del juego*. Lima.
- Montero Ore, J. (2017). *El juego*. Lima.
- Navarro Aron, J. (2017). *Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años presentada a la Universidad Estatal de Milagro de Ecuador*. Ecuador.
- Navea Martín, a. (2015). *Un estudio sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios de ciencias de la salud*. madrid: uned.
- Ortega Lozano, E. (1992). *El juego infantil*. Chile.
- Papalia, D., Duskin Feldman, R., & Martorell, G. (2012). *desarrollo huano*. mexico.
- Pariona Ventura , N. (2020). *Juego libre de sectores en la creatividad*. Ayacucho.
- Pitluk Olar, L. (2019). *El juego como propuesta educativa*. Lima.
- Porto, J. P. (2008). *que es educacion* . lima.
- Porto., J. P. (2008). *que es estudiantes*.
- Rivera Mendoza, G. (2014). *La motivación del alumno y su relación con el rendimiento académico en los estudiantes de Bachillerato Técnico en Salud Comunitaria del Instituto República Federal de México de Comayagüela, M.D.C., durante el año lectivo 2013*. Honduras: Honduras.
- Robbins, A. (2015). *Despertando al gigante interior*. California: Debolsillo.
- Salas Arango, M. (2017). *Programa jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una I.E. del callao*. Lima.
- Salavera, J. (2015). *La creatividad y sus importancias para los niños*. Lima.

- Santandreu, R. (2016). *El arte de no amargarse la vida*. España: Oniro.
- Sarlé Londres, L. (2018). *El juego como propuesta educativa*. Chile.
- saura, o. (2011). *teoria de las nesecidades de maslow* .
- Sharma, R. (2015). *El monje que vendió su Ferrari*. Canadá: Plaza Janes.
- silva nicolas, d. m. (2017). *Autoestima y habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 105 –años de la Institución Educativa Inicial N° 105 –años de la Institución Educativa Inicial N° 105 –Jicamarca – 2017*. peru.
- Solis Ochoa, A. (2018). *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*. Ayacucho.
- Steven Patrick, G. (1985). *El juego Libre*. Reino unido.
- Stoner. (2012). *La particularidad de la Psicología Humana*. España: España.
- Tamayo y Tamayo, M. (2012). *El Proceso de Investigación Científica*. México: McGrawHill.
- Torrejón Lagos, A. (2018). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas*. Amazonas.
- UNICEF. (1989). *Convención sobre los derechos del niño*. Obtenido de http://www.unicef.org/peru/spanish/convencion_sobre_los_derechos_del_
- Vera Deza, E. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 y 3 años de edad del C.I.B.V Emblemático Chorledeg periodo lectivo 2016-2017*. Ecuador.
- Vera Guido, L. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de la etapa preescolar del Centro de Educación inicial el Clavelito año lectivo 2016 y 2017*. Ecuador.
- Zapata, R. (2009). *Teorías y modelos sobre el aprendizaje*. España: Alcalá.

ANEXOS

Anexo 01: Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	TIEMPO DE DURACION															
	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Elaboración del Proyecto																
2. Revisión del proyecto por el Jurado de Investigación																
3. Aprobación del proyecto por el Jurado de Investigación.																
4. Exposición del proyecto al Jurado de Investigación o Docente Tutor.																
5. Mejora del marco teórico.																
6. Redacción de la revisión de la literatura.																
7. Elaboración del consentimiento informado (*)																
8. Ejecución de la metodología.																
9. Resultados de la investigación.																
10. Conclusiones y recomendaciones.																
11. Redacción del pre informe de Investigación.																
12. Reacción del informe final.																
13. Aprobación del informe final por el Jurado de Investigación																
14. Presentación de ponencia en eventos científicos																
15. Redacción de artículo científico.																

Anexo 02: Guía de Observación

GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO LIBRE-CREATIVIDAD

Nombres y Apellidos:

Edad:Fecha de examen:.....

Evaluadora:.....

INSTRUCCIÓN: La docente percibe las conductas de la capacidad del juego libre y la creatividad del niño o niña.

0	1	2
Nunca	A veces	Siempre

Ítems correspondientes al Instrumento 1: Juego Libre

N°	ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
	Dimensión: Objeto			
01	Sugiere nuevas cosas para el juego.			
02	Al observar objetos, crea nuevos juegos.			
03	Busca objetos antes de empezar el juego			
	Dimensión: Espacio			
04	Analiza el lugar antes de jugar			
05	Busca más amplitud cuando juega			
06	Ordena las cosas para tener mayor espacio			
	PUNTAJE PARCIAL			
	PUNTAJE TOTAL			

Ítems correspondientes al Instrumento 1: La creatividad

N°	ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
	Dimensión: Originalidad			
01	Sugiere ideas para realizar diferentes actividades.			
02	Inventa nuevos movimientos.			
03	Encuentra soluciones distintas para un mismo problema.			
	Dimensión: Elaboración			
04	Crea nuevas ideas.			
05	Las ideas que tiene procura ejecutarlos.			
06	Añade elementos para mejorar.			
	PUNTAJE PARCIAL			
	PUNTAJE TOTAL			