



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL**

**EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y LA  
CREATIVIDAD NARRATIVA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS  
DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°432-  
159 SAN LUIS DE TINAJERAS DISTRITO DE SAN  
JUAN BAUTISTA, - AYACUCHO 2020.**

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

**AUTORA**

POMA ROJAS, Liliana Luisa

ORCID: 0000-0002-6440-5942

**ASESOR**

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID ID: 0000-0002-8638-6834

**AYACUCHO – PERÚ**

**2022**

i

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

POMA ROJAS, Liliana Luisa

ORCID: 0000002-6440-5942

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

### **ASESOR**

**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**

**ORCID ID: 0000-0002-8638-6834**

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

### **JURADO**

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carahuanina Calahuala Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

## **HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

---

Mgtr. Muñoz Pacheco, Luis Alberto

**PRESIDENTE**

---

Mgtr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

**MIEMBRO**

---

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia

**MIEMBRO**

---

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

**ASESOR**

## **AGRADECIMIENTO**

Al realizar este trabajo de investigación agradezco a toda mi Familia por su apoyo incondicional.

Así mismo mis agradecimientos a la por su apoyo, incondicional y dedicación para culminar de la presente investigación.

## **DEDICATORIA**

Al realizar este trabajo de investigación agradezco a toda mi familia por su apoyo incondicional.

Este trabajo de investigación se lo dedico a mi menor hija que ella es mi motor y motivo para seguir adelante para poder brindarle una mejor calidad de vida.

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación ha tenido como objetivo general Determinar la relación entre el grado del juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°432-159 “San Luis de Tinajeras” distrito de san juan bautista 2020. el alcance de la investigación estuvo orientado a los estudiantes de 4 años de inicial. La metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa el nivel descriptico y el diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 30 estudiantes y una muestra de 12 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 observacion 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  $r = 0,71$  entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa  $r = 0,687$ ,  $r = 0,621$ , juego libre en los sectores y la creatividad narrativa. Se concluyó según los resultados obtenidos que existen relación moderada entre las variables de la investigacion, se aprueba la hipótesis de investigación”

Palabras clave: Aprendizaje, creatividad ,juego libre

## ABSTRACT

The present research work has had the general objective of determining the relationship between the degree of free play in the sectors and narrative creativity in 4-year-old boys and girls of the educational institution N ° 432-159 "San Luis de Tinajeras" District of San Juan Bautista 2020. The scope of the investigation was oriented to students of 4 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 30 students and a sample of 12 students, the non-probabilistic 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  $r = 0.71$  between both variables. The following results: there is a significant relationship  $r = 0.687$ ,  $r = 0.621$ , free play in the sectors and narrative creativity. It was concluded according to the results obtained that there is a moderate relationship between the research variables, the research hypothesis is approved "

Keywords: Learning, creativity, free play

## INDICE

EQUIPO DE TRABAJO .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
INDICE.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS .....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	11
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	16
2.1 Antecedentes .....	16
2.2.Bases teóricas de la investigación.....	22
2.2.1. Definición de juego libre en los sectores .....	22
2.2.1.El juego en educación inicial .....	23
Definición de juego.....	23
2.2.2.El Juego libre en los sectores y sus momentos .....	24
Beneficios del juego infantil: .....	26
Organización de los juguetes y materiales.....	28
Sectores o cajas temáticas .....	29
Sector construcción.....	29
Sector dramatización.....	30
Sector biblioteca .....	30
2.2.3.La creatividad .....	33
2.2.2.4.dimensiones de la creatividad .....	33
III. HIPÓTESIS .....	36
IV.METODOLOGÍA.....	37
4.1.Diseño de la investigación. ....	37
4.2.Población y Muestra. ....	37



4.3. Definición y la operacionalización de las variables.....	38
Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	41
Plan de análisis.....	41
4.4.Matriz de consistencia .....	42
Principios éticos .....	44
IV. RESULTADOS .....	45
4.2. Análisis de los Resultados .....	52
VI. CONCLUSIONES.....	56
Anexos .....	61
Anexo 3: Instrumento de recolección de datos .....	62

## ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS

Tabla 6: Nivel creatividad narrativa	47
Tabla 7 relación del juego libre en los sectores y la creatividad narrativa	48
Tabla 8 la relación entre el juego libre en los sectores y la fluidez	49
Tabla 9 relación entre el juego libre en los sectores y la Flexibilidad	50
Tabla 10 relación entre el juego libre en los sectores y la Originalidad	51
Tabla 9 relación entre el juego libre en los sectores y la Sensibilidad	52

## I. INTRODUCCIÓN

Se puede decir que durante el tiempo de juego libre en todos los espacios, los niños no solo tienen acceso libre y abierto al campo del aula, sino que también desarrollan el pensamiento simbólico, la creatividad, las relaciones sociales, las relaciones parentales y el autocontrol. También se puede decir que orienta el uso adecuado de los materiales, posibilita el desarrollo de actividades colectivas e individuales, y apoya y promueve aprendizajes sustanciales y de calidad en los niños... Por ejemplo, en el juego libre, los maestros les dicen a los niños y niñas qué hacer. Para ello, te guía por las áreas de la clase, en el orden de la lista, aprovechando los momentos que enseñan determinadas habilidades. Se hace referencia a documentos, libros y artículos. Cubre una amplitud correspondiente de temas. También se realiza una sesión de consulta virtual. La primera parte del trabajo contiene una introducción, un planteamiento de la investigación (características, problemas y objetivos).

Luego se construye un marco teórico y conceptual para el estudio, proporcionando contexto, justificación teórica e hipótesis. En cuanto al marco metodológico, se detalla el tipo, nivel y diseño de los estudios. También población y muestra, unidad de análisis. Le sigue una tabla de actividades de variables, métodos y herramientas de recolección, plan de análisis, matriz de consistencia y principios éticos. Finalmente, proporcionamos una lista de referencias y anexos en los que se revisaron las herramientas.

Hoy sabemos que el juego es muy importante para el correcto desarrollo de la creatividad en los niños menores de 6 años. Estudios recientes de todo el mundo y del Perú muestran que los niños que juegan bien están más alertas, crecen y se desarrollan mejor y se desempeñan mejor académicamente que los que no juegan. por su calidad

de vida y la educación de los más jóvenes

Luego se construye un marco teórico y conceptual para el estudio, proporcionando contexto, justificación teórica e hipótesis. En cuanto al marco metodológico, se detalla el tipo, nivel y diseño de los estudios. También población y muestra, unidad de análisis. Le sigue una tabla de actividades de variables, métodos y herramientas de recolección, plan de análisis, matriz de consistencia y principios éticos.

Finalmente, proporcionamos una lista de referencias y anexos en los que se revisaron las herramientas. Hoy sabemos que el juego es muy importante para el correcto desarrollo de la creatividad en los niños menores de 6 años. Estudios recientes de todo el mundo y en Perú muestran que los niños que juegan mucho están más alertas, prosperan y se desempeñan mejor académicamente que los que juegan menos. por su calidad de vida y la educación de los más jóvenes

En el marco de este estándar, la formación inicial atiende a las necesidades de los estudiantes de una educación adecuada para que puedan adquirir los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuirán al desarrollo del pensamiento creativo que reciben. . Que sea una buena guía para tu vida futura.

Para lograr lo anterior, necesitamos un conjunto de componentes que juegan un papel fundamental en el proceso mismo de encontrar tiempo de juego libre para cumplir con los rasgos que queremos que desarrollen nuestros hijos, a través de estos en el entorno, el niño adquiere un mayor protagonismo, adquiere conocimientos y desarrolla habilidades a través del aprendizaje individual. En la actualidad en las instituciones educativas privadas las actividades de juego libre no están funcionando bien, y no están asignadas a departamentos, por lo que

principalmente no realizan actividades de juego libre por departamento. socialización, lenguaje, funciones semióticas, habilidades matemáticas, autocontrol, autoestima, habilidades de lenguaje y comunicación, resolución de conflictos, bloqueo de toda forma de creatividad.

Asanza, Rodríguez (2016) argumentan que es muy importante en el nivel inicial fomentar el comportamiento creativo y brindar nuevos enfoques y conocimientos para desarrollar el comportamiento futuro. Al observar la naturaleza, familiarizarse con el entorno sociocultural y acercar a los niños a diversos géneros artísticos (literatura, música, creación, figurillas, danza, expresión física, etc.), los niños pueden ampliar su campo de experiencia. Un proceso educativo aprendido a través de los sentidos interactivos.

Desde esta perspectiva, proponemos el siguiente estudio sobre el desarrollo del juego libre y la creatividad en el campo en niños a partir de los 4 años. Jean Le Baptiste 2020; Demostrando que los dominios están relacionados con el desarrollo de la creatividad de los niños en el aula. Ante esta problemática se está realizando un estudio en el que todos los niños y niñas de 4 años participan a través de juegos y canciones, conviven y desarrollan sus etapas educativas.

¿Cuál es la relación del juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°432-159 San Luis de Tinajeras distrito de san juan bautista 2020 ?

Determinar la relación entre el grado del juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°432159 San Luis de Tinajeras distrito de san juan bautista 2020. Establecer la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en su fluidez en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°432-159 San

Luis de Tinajeras distrito de san juan bautista Establecer la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en Flexibilidad en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°432-159 San Luis de Tinajeras distrito de san juan bautista 2020. Establecer la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en Originalidad en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°432-159 San Luis de Tinajeras distrito de san juan bautista 2020, Establecer la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en Sensibilidad ante los problemas en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°432-159 San Luis de Tinajeras distrito de san juan bautista 2020

Asimismo, esta investigación se justifica porque es significativa y permitirá exteriorizar la participación de los estudiantes de 4 años durante el juego libre en los sectores, lo cual permitirá que la docente tenga en cuenta una revisión reflexiva y coherente sobre su práctica pedagógica con respecto a esta actividad.

Esta investigación busca el mejoramiento de la calidad educativa, respondiendo a las necesidades e intereses del estudiante de 4 años, siendo un apoyo a los docentes de nivel inicial, brindándole mayor fundamento teórico y práctico la vez influir en luego en diferentes sectores del aula como el sector de la biblioteca, sector de la dramatización, sector del arte y pintura y a la vez fomentando la creatividad de forma positiva. La flexibilidad de pensamiento, la originalidad de las ideas y la fluidez de expresión; desarrollar los sentidos, fomentar la iniciativa personal y estimular la imaginación. La creatividad es una característica del ser humano, donde es estimulada por el entorno familiar y social

De igual forma, en el juego libre del campo y la creatividad de la historia, es

importante enfatizar esto desde edades tempranas.. Un niño creativo es un niño con una gran personalidad, construye la autoestima, es una persona crítica y con autoconfianza en sí mismo. Que se verá beneficiado en numerosos aspectos de la vida, tanto a la hora de tomar decisiones, como en sus relaciones sociales con otras personas de la sociedad.

La investigación también está teóricamente probada. Porque quiero aumentar mi conocimiento a través del análisis y darles a estos estudiantes la libertad de jugar en cualquier campo que les guste, tener confianza en sí mismos y crear cosas nuevas con un propósito. para mejorar la calidad de la educación.

Igualmente, esta investigación ha demostrado su eficacia desde un punto de vista práctico, lo que beneficiará a los docentes y futuros educadores, mejorará la calidad de la enseñanza y satisfará las necesidades e intereses de los estudiantes. Al mismo tiempo, el estudio también se justifica metodológicamente, ya que pretende aplicar la herramienta (cuestionario) para evaluar los resultados de modo que pueda evaluar su contribución al campo de la educación.

Para los niños, la vida es una aventura lúdica y creativa. Desde el momento en que nació, sintió la necesidad de ser consciente del mundo exterior

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1 Antecedentes

#### Locales

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 Rimmen 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.

## Nacionales

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 instrumento 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 – postest 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 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.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Juego libre en los sectores**

#### **2.2.1.1. Definiciones**

Ortega (2016) menciona que el juego infantil es una plataforma para que los niños se encuentren con otros. Hay que adaptarse y enfrentarse a las reglas del juego. Los juegos son una gran oportunidad para el aprendizaje y la comunicación, junto con el lugar donde las cosas tienen sentido y donde se juegan. Se puede hacer al aire libre, en el patio, o en el jardín de un centro educativo, pero se desarrolla mejor en el aula

Se puede decir que durante el tiempo de juego libre en todos los espacios, los niños no solo tienen acceso libre y abierto al campo del aula, sino que también desarrollan el pensamiento simbólico, la creatividad, las relaciones sociales, las relaciones parentales y el autocontrol. También se puede decir que orienta el uso

adecuado de los materiales, posibilita el desarrollo de actividades colectivas e individuales, y apoya y promueve aprendizajes sustanciales y de calidad en los niños.

Por ejemplo, en el juego libre, los maestros les dicen a los niños y niñas qué hacer. Para ello, te guía por las áreas de la clase, en el orden de la lista, aprovechando los momentos que enseñan determinadas habilidades.

### **2.2.1.2.El juego en educación inicial**

#### **Definición de juego**

para Caba (2014) manifiesta 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. 42).

Para los niños, la vida es una aventura lúdica y creativa. Desde el momento en que nació, sintió la necesidad de ser consciente del mundo exterior y al mismo tiempo alienado del mundo que debía enfrentar fuera del vientre de su madre.

Para, Caba (2014) designa a los niños como: “Se debe desarrollar una estrategia lo antes posible para que pueda adaptarse al entorno exterior. Al principio esto no fue fácil de lograr ya que no encontró las herramientas que necesitaba durante su evolución. Conforme pasó el tiempo y fue creciendo, comenzó a conectarse externamente por amor materno a través de su primer juego, para mantener la compostura y generar creatividad humana ” (p. 41).

Para Abad (2016) manifiesta 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).

### **2.2.1.3.El Juego libre en los sectores y sus momentos**

MINEDU, (2009) manifiesta en una época en la que la pedagogía incluía la capacidad de desarrollar el juego libre utilizando elementos del espacio y los campos, y tenía procesos que daban a los estudiantes la capacidad de interactuar con los demás. Hay seis puntos de desarrollo en este proceso: planificación, organización, implementación, secuenciación, socialización y representación..

#### **a) Planificación.**

Este es el primer momento del proceso en el que los niños comunican sus preferencias para las próximas actividades de juego, estando en un espacio cómodo dentro o fuera del aula y hablando a través del diálogo sobre comportamientos anteriores como el reconocimiento. Sugerencias de juegos a ejecutar. Los maestros guían, coordinan y apoyan el desarrollo de los planes desarrollados en las áreas propuestas por el niño. Según Martínez (2013). Los planes de juego permiten a los niños establecer relaciones entre lo que piensan y lo que quieren hacer aplicando lo aprendido. Asimismo, puede anticipar las acciones que tomará más tarde, ejercer el poder de decisión, tener cierto control sobre sus propias acciones, comprender el tiempo aclarando sus intenciones, comprender las sugerencias de sus compañeros y escuchar.. Lo más importante, un proyecto colaborativo. nació que introdujo a los estudiantes en el intercambio de ideas y el trabajo colaborativo de autoorganización.

#### **b) Organización.**



Salazar (2010) Este segundo momento está sucediendo. Este es un lugar donde los niños pueden tomar decisiones eligiendo su campo de trabajo, estableciendo acuerdos y, en todo caso, recordando realizar su trabajo en un ambiente de confianza y respeto que se pretende brindar. . La ubicación exacta de las áreas del aula se considera a la luz de los materiales que pueden apoyar el aprendizaje de los estudiantes y la percepción y organización de cada una de estas área

### **C) Ejecución.**

Tonucci (2018) está en el corazón del proceso de estilo libre. Refleja lo que los niños han planeado y revela todas las actividades divertidas. A través de interacciones, manipulaciones, experimentos, conversaciones y más, los niños interactúan y se involucran con sus compañeros, defendiendo sus ideas y pidiendo ayuda cuando la necesitan. Adquirir las características de los objetos y sus relaciones, intercambiar ideas, expresar pensamientos y enfrentarse a la realidad. Lo que se planea no siempre sucede exactamente. El juego casual es lo que impulsa este momento en el proceso. Debido a la dependencia de los estudiantes, la edad y madurez, la dificultad para compartir y sintetizar el material y el cambio de campos, estos niños requieren la presencia de un maestro. Proporcionar oportunidades de asesoramiento según sea necesario durante este período.

### **c) Socialización**

Sarlé (2001) sostiene que el juego libre dentro del dominio durante todo el proceso es un espacio que favorece el diálogo y la posible comunicación entre los alumnos, o al menos entre alumnos y profesores. Era un momento en que los niños comentaban lo realizado durante las ejecuciones y explicaban lo que habían hecho en el campo en

el que habían trabajado, con el objetivo de fomentar la reflexión sobre lo sucedido en el pasado, contrasta lo planificado durante la planificación. con lo que se hizo durante la implementación, y da la oportunidad de recordar lo que sucedió en el pasado Desarrollo del juego. Este aspecto permite a los estudiantes ir asumiendo gradualmente la responsabilidad de sus acciones y establecer fallas y avances en relación con el uso del material y su comportamiento con los demás.

#### **2.2.1.4. Beneficios del juego infantil:**

Para Martínez (2015) los beneficios del juego infantil son:

Imprescindible para la autoconstrucción. Permite a los niños percibir y adaptarse al mundo que les rodea. Considere cómo las situaciones de juego crean mecanismos de adaptación en los niños y cómo pueden hacerlo más fácilmente y con menos estrés a medida que se familiarizan con el entorno. Los niños necesitan aprender a vivir. Este es uno de los principales pasos preparatorios para este significado lúdico.

Para Gómez (2014) los juegos como medio educativo son muy importantes. Este es el por qué.

Enriquece tu imaginación. Es bien conocido y educativo que los juegos contribuyen en gran medida al proceso creativo.

Entrena tu observación, atención, concentración y memoria. Los juegos no tienen que ser elaborados o complicados.

En comparación con otros juegos, los juegos más simples y básicos son muy importantes, como un niño al que le gusta montar en una escoba o un niño que juega con su hermanita en una caja de cartón. Cosas modernas que no llaman mucho la atención. En este sentido, el desarrollo, la mejora de la imaginación, la observación,

la atención y la memoria son factores que se trasladan a situaciones no lúdicas que enriquecen la mente de los niños y los preparan para la vida escolar y profesional.

La misma investigación puede adoptar un enfoque lúdico. Hay escuelas de pensamiento educativo que hablan de aprender jugando y de cómo se facilita el proceso de aprendizaje cuando se incluye el juego. El niño, de forma lúdica y libre, absorbe perfectamente la cantidad de conocimientos. Tales lecciones todavía existen.

Según Gómez (2014) los juegos posibilitan tres funciones básicas de madurez espiritual.

asimilación.

abrazar. Juegos de apoyo:

Integración temprana.

Habilidades sociales (autoafirmación) (asertividad)

#### **2.2.1.5. Objetivos del juego libre en Los Sectores:**

Brinda oportunidades de crecimiento y aprendizaje en todas las áreas del comportamiento: social, emocional, intelectual y físico. Este canal crece y aprende a través de la actividad creativa. Comunica situaciones reales del juego que representen una experiencia real. En el dominio del comportamiento, entiendo que se puede describir como: En sociedad: En situaciones donde los niños están jugando:

Compartir: Casos, Documentos, Proyectos

Adquirir el hábito de ordenar y cuidar las cosas materiales

Emocionalmente: En situaciones donde el niño está jugando:

Respetar y valorar tu trabajo y el de los demás. Aprender a elegir según tus preferencias.

desarrollar un mayor sentido de la responsabilidad

Una persona con sentido estético. Acepta una actitud más independiente de los adultos.

Sabiduría: Niños en situaciones de juego:

Explora, prueba, investiga. organización real. Obtenga los conceptos básicos del aprendizaje formal. Físicamente: En situaciones de juego, los niños pueden:

desarrollo psicologico

Adquirir y realizar habilidades artesanales. Controla bien tu cuerpo en el espacio.

Estos objetivos, con un análisis más detallado, son perfectamente aplicables al funcionamiento general de los jardines de infancia. Sin embargo, dado que en este punto se le da al niño una excelente oportunidad para elegir, planificar, implementar, evaluar y compartir actividades, las metas formuladas se convierten en un sello distintivo de la metodología.

### **2.2.1.6.Organización de los juguetes y materiales**

En cuanto a Piaget (1974), argumentó que los juguetes y los equipos de juegos deben organizarse para lograr un tiempo de juego libre en la industria. Hay dos

formas de hacer esto, dependiendo del espacio presente en la capa.

Si tiene un espacio grande y escritorios y estantes, puede organizar los juguetes y materiales por industria. En este caso, los juguetes y materiales se pueden colocar en estantes en las esquinas y áreas del salón de clases para que los niños los vean y alcancen. La ventaja de este método es que existen espacios que los niños pueden integrar en su juego en el marco de este método. Por ejemplo, una esquina o espacio con área de drama es una esquina o espacio de una casa y puede usarse como una "casa pequeña". Recuerde, esta forma de organización también ayuda a los niños a desarrollar su concepto de espacio. Los niños saben que todo tiene un lugar y que el espacio tiene un lugar.

#### **2.2.1.7.Sectores o cajas temáticas**

##### **Sector hogar**

Aquí, los niños suelen recrear dos espacios de la experiencia familiar: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños juegan los roles de padre, madre e hijo en el hogar. Preparan comidas, acuestan a los niños y recrean conversaciones y conflictos familiares. En ocasiones se incorporan vecinos y otros personajes asociados a familias representativas. Playing House apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. Las áreas o cajas temáticas del hogar deben incluir muñecas, artículos de cocina y comedor, ropa de cama, mesas, telas para cubrir, mudas de ropa, empaques, cocinetas y otros accesorios para el hogar. Los accesorios de acompañamiento deben tener características culturales locales..

##### **Sector construcción**

Los niños construyen espontáneamente puentes, caminos, casas, fortalezas,

pueblos, castillos, cercas y más. Estos trabajos a menudo incorporan personajes como marionetas, animales y vehículos para crear escenarios para continuar el juego según la imaginación de cada uno.

Jugar con materiales de construcción promueve el desarrollo del pensamiento y las habilidades matemáticas. Durante la construcción, necesitará encontrar bloques de madera de varios anchos y largos, cubos, cajas de revestimiento y pintura, cuerdas, cuerdas, tuberías de PVC para ensamblar, tablas de madera de varios tamaños, bloques de construcción estilo "lego", etc. . Este campo debe estar relacionado o próximo a un escenario o campo de juego de miniaturas.

### **Sector dramatización**

Esta es un área donde los niños desarrollan muchas más características simbólicas que otras, y necesita ser un área ágil porque juega y dramatiza diferentes roles. Pequeños comercios, farmacias, salones de belleza, etc. El área o caja Temática Dramática permite que los niños hagan un juego de roles, es decir, se conviertan en pequeños actores representando diferentes personajes, desarrollando una función simbólica. A través de la acción, el niño activa las habilidades del lenguaje y fortalece su autoestima, autocontrol, habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todas ambas importantes para el desarrollo socioemocional de los niños.

### **Sector biblioteca**

Esta área es importante porque, además de ser una estrategia para los planes de lectura, contribuye al desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños.

Debe estar decorado con muebles (estanterías, estantes, estanterías, etc.) en los que los niños, profesores y padres dispongan, creen y elaboren diversos textos. dado o

entregado, etc. Esta zona también debe tener preferiblemente papel y lápices/colores para que el niño dibuje libremente si así lo desea. Una pizarra también es deseable para que los niños practiquen la escritura. Esta área debe estar decorada con letras, materiales de escritura y lectura para estimular la lectura. Se necesitan historias para que los niños puedan aprovechar este precioso recurso. Además de las áreas mencionadas, hacer música (para que los niños expresen sus sentimientos y emociones a través de la música), experimentación (para que los niños exploren las propiedades de objetos y animales), observar objetos, desarrollar curiosidad e investigar), limpieza (adquirir limpieza, orden y hábitos de higiene)

### **Etapas del proceso creativo**

El proceso de creación ha sido revisado por varios autores. Aunque los nombres y el número de etapas pueden diferir entre ellos, se refieren a la misma taxonomía de fenómenos. Siga los pasos más comunes y bien definidos para trabajar con los estudiantes.

- **Disposición:** definida como el momento en que se consideran e investigan las características de un problema presente en el entorno. Preste atención y considere lo que quiere intervenir. Algunos autores llaman a esto la etapa cognitiva, donde los pensadores creativos exploran el problema.
- **Incubación:** Se crea un movimiento general de conciencia en el que se establecen todo tipo de relaciones entre el problema elegido y las posibles soluciones y estrategias, a partir de que las soluciones habituales no cumplen con las expectativas del pensador, se fomentan las ideas. Creación. Obviamente no funciona, pero en la práctica es uno de los pasos más laboriosos ya que la solución se visualiza desde puntos alternos a puntos normales. El dinamismo que existe en

esta etapa ayuda a lograr un alto índice de realización del producto creativo y realización del pensamiento creativo... la idea deseada. Algunos autores se refieren a esta etapa como la etapa de quema de ideas. Perkins (1981), citado en Gelledly (1997), ofrece otra visión de la incubación, dejando abierta la posibilidad de considerar ciertos tipos de pensamiento inconsciente en esta etapa creativa, la amnesia, generamos nuevas ideas a partir de procesos cognitivos como el refresco físico y mental. , observar nuevas señales en experiencias no relacionadas, ver contrastes, etc. El propósito básico de grabar es aumentar la cantidad de alternativas disponibles, y las personas creativas pueden generar fácilmente ideas alternativas.

- Luz: Este es el momento definitorio de la creatividad. Esto es lo que algunos autores llaman diseño. Este es el Eureka de Arquímedes, donde de repente se conciben soluciones creativas más allá del agua. Esto asombra incluso al propio pensador por su apariencia. En el campo, es un resultado temprano. Es entonces cuando las diferentes piezas del rompecabezas "se atascan", dando como resultado ideas nuevas y comprensibles.
- Validación: Estructura final del proceso planificado para poner en marcha una idea, confirmando si realmente cumple con el propósito para el que fue diseñada. Un parámetro para ver si una idea creativa realmente funciona. Es solo un rompecabezas.

Este proceso te ayuda a visualizar las etapas de generación de ideas creativas, pero también te ayuda a pensar en las etapas que puedes trabajar en clase para determinar si la idea que estás desarrollando es innovadora. Enriqueciendo el proceso, reconociendo la necesidad del apoyo necesario. para hacer que el pensamiento creativo en el aula sea más efectivo y rutinario, y cómo le va a cada estudiante en el momento del proceso



## **2.2.2.La creatividad**

Para Navarro (2016), definen la creatividad como:La capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, y a menudo soluciones originales, a partir de asociaciones novedosas entre ideas y conceptos conocidos. La creatividad incluye pensamiento independiente, imaginación constructiva, sinónimo de pensamiento divergente o pensamiento creativo. La creatividad es una habilidad cognitiva humana típica.

### **2.22.1.Etapas de la creatividad**

#### **fluidez**

Schermer (2016) define la fluidez como: Esto permitirá que el gabinete se despliegue correctamente. ” Habilidad para generar o reproducir ideas.

Habilidad para crear, expresar y conectar palabras.

Habilidad para conocer el significado de las palabras.

Capacidad para crear o reproducir ideas

Capacidad para producir, expresar y relacionar palabras

Capacidad para conocer el significado de las palabras

#### **Motivación**

Para Piaget, este psicólogo conocido por sus investigaciones sobre la primera infancia y sus aportes al desarrollo cognitivo, describe la motivación como la voluntad de aprender, y el deseo del niño de adquirir y seguir aprendiendo todo lo relacionado con su entorno.

#### **Originalidad**

Corazza, (2015) es la capacidad, además de considerarse válida, de dar una respuesta nueva, inédita, inesperada y que por lo tanto suscite un impacto o

impresión particular.

#### **2.2.2.2. Teorías de la creatividad**

Ruiz (2004) sostiene que la creatividad es el resultado de combinar diferentes actividades cognitivas con soportes básicos como la originalidad, la flexibilidad, la fluidez, la sofisticación y la cantidad.

Guilford (1983) estableció cuatro criterios que deben incluirse en cualquier proceso de evaluación psicológica. Flexibilidad, fluidez, originalidad y sofisticación. -

Flexibilidad: La capacidad de pasar de una forma de pensar a otra y llegar a diferentes categorías de ideas. Se opone a la rigidez, la imposibilidad, la inmutabilidad y otras alternativas y puntos de vista. Fluidez: Es la diversidad de respuestas que las personas dan a un problema dado. estimulación verbal o

figurativo. Originalidad: Único e insustituible. Por lo tanto, significa algo diferente a lo que se ha visto antes, nunca se ha visto, y se da considerando un grupo y un tiempo en particular. Monreal (2007) afirma que la creatividad es “la capacidad de utilizar nuevos conocimientos e información para encontrar soluciones diferentes a los problemas.

Para Muñoz (1999), la publicidad se caracteriza por cuatro características: flexibilidad, flexibilidad, singularidad y capacidad de redefinición. (p.4-5) Hoy, la originalidad proviene del análisis constante y la revisión constante. Las personas comienzan imitando y gradualmente cambian su comportamiento.

La publicidad se diferencia de la no publicidad en que la primera imagina y captura cualquier idea que se le ocurra, mientras que la segunda la previene y la descarta inmediatamente como si fuera negativa. Una de las principales características de las personas creativas es su capacidad de adaptación al cambio porque son

originales e imaginativas. Esto mejora su capacidad para resolver problemas y les permite fusionar, combinar y vincular imágenes e ideas independientemente de su voluntad y lograr grandes resultados cuando ocurren cambios inesperados. , trabajos creativos. Es el lenguaje del inconsciente y siempre ha sido considerado uno de los indicadores de la creatividad. Osborne considera que la imaginación es el principal motor de la actividad creativa, atribuyéndole dos funciones: buscar ideas y transformar lo que encuentra..

#### Creatividad infantil.

Comúnmente se cree que las personas con una gran creatividad son expertas en todos los temas y temas. Por otro lado, como apuntaba Gámez (1998), todos los seres humanos nacemos creativos, y si mantenemos activa nuestra imaginación desde la infancia, podemos potenciar esa capacidad. En el lado creativo, predomina la importancia de la imaginación y el juego, especialmente a una edad temprana, y estas actividades captan la atención de los niños mediante el desarrollo de habilidades para resolver problemas. La experimentación es importante, y los adultos nunca pueden influir o limitar la imaginación libre de un niño. Asimismo, los adultos no deben juzgar, señalar los errores de los niños, ridiculizarlos o abstenerse de expresar sus pensamientos y sentimientos en relación con los demás. Por el contrario, si el entorno del aula es creativo y los estudiantes no tienen miedo ni se inhiben, es más probable que los niños expresen sus emociones de forma espontánea, independientemente de lo que piensen los adultos. Todos en el salón de clases están involucrados en el ambiente creativo, por lo que es importante construir buenas relaciones entre los niños y los maestros.

### **III. HIPÓTESIS**

Existe 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 “San Luis de Tinajeras” distrito de san juan bautista 2020

Hipótesis estadísticas

H<sub>1</sub>: Existe 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 “San Luis de Tinajeras” distrito de san juan bautista 2020

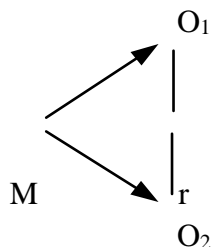
H<sub>0</sub>: No existe relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°432-159 “San Luis de Tinajeras” distrito de san juan bautista 2020

## IV.METODOLOGÍA.

### 4.1.Diseño de la investigación.

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 narrativa



Dónde:

M = Muestra (Población total)

O1 = El juego libre en los sectores

O2 = Creatividad narrativa

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 los niños y niñas de la institución educativa N°432-159/mx-p “San Luis de Tinajeras” distrito de san juan bautista 2020

**Tabla 1 poblacion**

AULA	SEXO		
	H	M	TOTAL
<b>3 AÑOS</b>	8	5	13
<b>4 AÑOS</b>	8	4	12
<b>5 AÑOS</b>	9	7	16
<b>Total</b>	25	16	41

#### MUESTRA

Según Carrasco (2016) Afirma que el muestreo es el no probabilístico intencional “es aquella que el investigador selecciona según su propio criterio, sin ninguna regla matemática” (p. 237).

Muestra está conformado por 8 niños y 4 niñas de 4 años de la institución educativa inicial N°432-59/mx-p “San Luis de Tinajeras” distrito de San Juan Bautista Ayacucho\_2020

#### 4.3. Definición y la operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
juego libre en los sectores	Gómez (2014), Son aquellos juegos que destacan la participación frente a la integración social, competitividad, comunicación, igualdad, discriminación y satisfacción.	Es una propuesta metodológica que implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores	<b>Sector el Hogar</b>	Expresa Verbaliza	1,2,3,4
			<b>Sector de la Construcción</b>	Organiza	5,6,7,
			<b>Sector de la Dramatización.</b> <b>Sector de la Dramatización.</b> Representación	Comunica Dialoga Comunica Dialoga	8,9,10,

<p>V2 :</p> <p><b>LA CREATIVIDAD NARRATIVA</b></p>	<p>Navarro (2016) : La creatividad narrativa es 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</p>	<p>la creatividad narrativa, se evaluará a través de una guía de observación, considerando las dimensiones e indicadores</p>	<p><b>Fluidez.</b></p>	<p>Interactúa participa</p>	<p>1,2,3</p>
			<p><b>Flexibilidad</b></p>	<p>Crea relaciona</p>	<p>4,5,6,7</p>
			<p><b>Originalidad.</b></p>		<p>8</p>
			<p><b>Sensibilidad ante los problemas</b></p>	<p>Iluminación</p>	<p>9,10</p>



## **Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **7.5.1 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

### **7.5.2 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.

## **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 n°432-159/mx-p “San Luis de Tinajeras” distrito de San Juan Bautista, - Ayacucho 2020, firmando un asentamiento informado para la aplicación de instrumentos guía de observación a los estudiantes de 4 años de la Institución educativa n°432-159/mx-p “San Luis de Tinajeras” distrito de San Juan Bautista, - Ayacucho 2020, 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. En un inicio se aplicará un Pre – test para observar el juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en los niños de 4 de la Institución educativa n°432-159/mx-p “San Luis de Tinajeras” distrito de

35

San Juan Bautista, - Ayacucho 2020, luego se aplicará un Pos test para observar la mejora del aprendizaje cooperativo y convivencia escolar, a raíz de la aplicación de la estrategia. Los datos serán evaluados en el software estadístico SPSS Versión 22.0. Se aplicará la prueba estadística no paramétrica

#### **4.4.Matriz de consistencia**

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICO	TIPO DE NIVEL DE INVESTIGACIÓN	HIPOTESIS	VARIABLES	INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICION
El juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa, 432_159/MX_P "San	¿Cuál es la relación del 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 2020 ?	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la relación entre el grado del juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°432159/mx-p "San Luis de Tinajeras" distrito de san juan bautista 2020.</p> <p>Objetivos Específico</p> <p>Establecer la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en su fluidez 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 2020</p> <p>Establecer la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en Flexibilidad 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 2020.</p> <p>Establecer la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en Originalidad 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 2020</p> <p>Establecer la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en Sensibilidad ante los problemas 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 2020</p>	<p>Tipo de investigación, Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación Descriptivo</p> <p>Diseños de investigación correlacional</p> <p>Población: Los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N°432 59/mx-p "San Luis de Tinajeras"</p> <p>Muestra: los 12 niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N°432-59/mx-p "San Luis de Tinajeras"</p>	<p>Existe relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa, 432_159/MX_P "San Luis de Tinajeras, distrito San Juan Bautista_ Ayacucho Perú, 2020.</p>	<p>V1: Juego libre en los sectores</p> <p>V2: La creatividad narrativa</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>La variable se medirá con un cuestionario</p>	<p>A: Siempre</p> <p>B: A veces</p> <p>C: Nunca</p>

## **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.

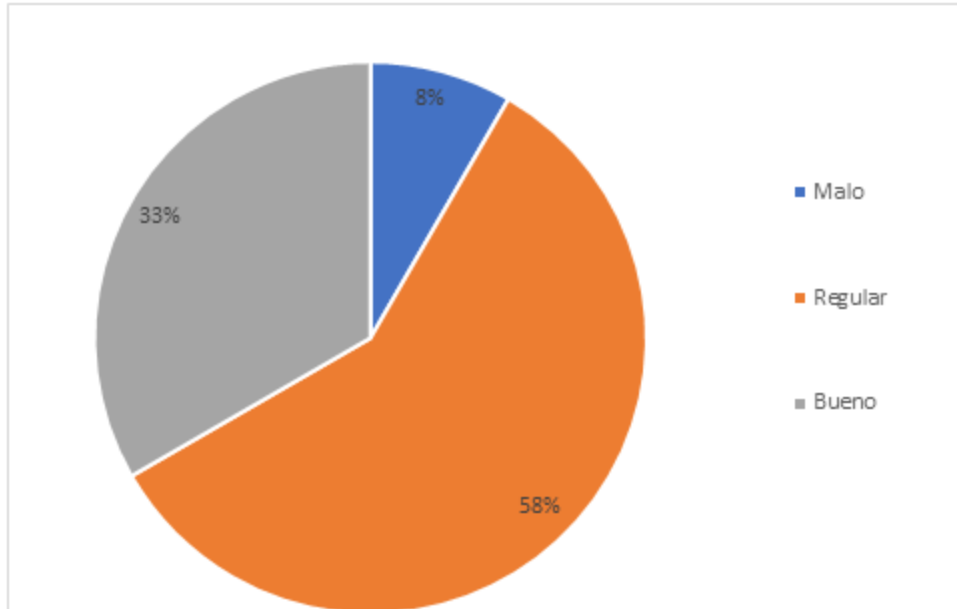
## IV. RESULTADOS

Tabla 5: nivel de juego libre

NIVEL	fi	%
Malo	<b>1</b>	8%
Regular	<b>7</b>	58%
Bueno	<b>4</b>	33%
total	<b>12</b>	100%

Fuente: lista de cotejo

Gráfico 1 : Porcentaje de juego libre



Fuente: tabla 5

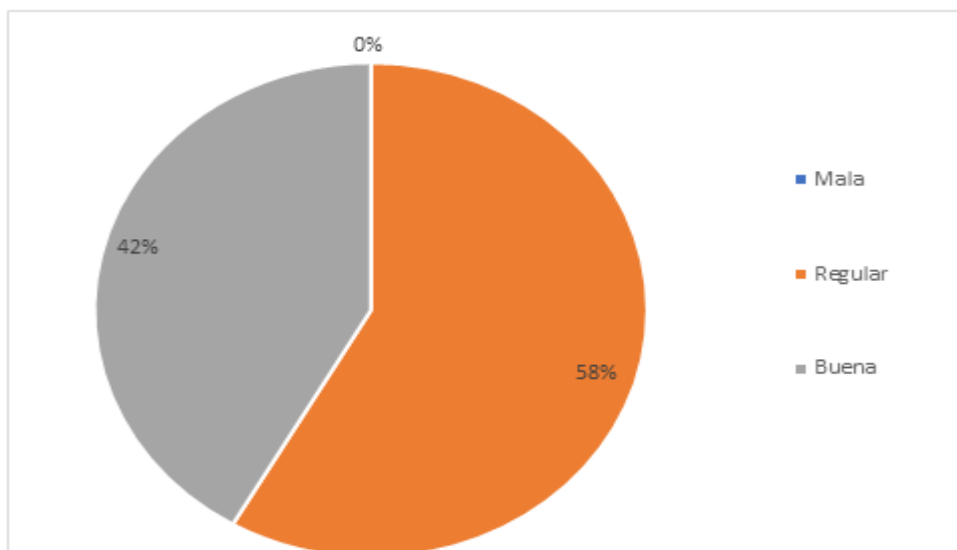
Se observa que el 33% está en buen nivel, el 58% en nivel normal y el 8% en mal nivel en cuanto a juego libre.

**Tabla 6: Nivel creatividad narrativa**

Nivel	fi	%
Mala	0	0%
Regular	7	58%
Buena	5	42%
<b>total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

Fuente: lista de cotejo

**Gráfico 1 : Porcentaje de la creatividad narrativa**



Fuente: Tabla 6

Se observa que el 58% se encuentra en nivel normal, el 42% en nivel bueno y el 0% en nivel malo de creatividad narrativa en niños y niñas de años.

**Tabla 7 Correlación del juego libre en los sectores y la creatividad narrativa**

**Correlaciones**

		juego libre en creatividad	
		los sectores	narrativa
Rho	de juego libre en	Coefficiente de 1,000	,678*
Spearman	los sectores	correlación	
		Sig. (bilateral)	,002
		N	12
	aprendizaje en	Coefficiente de ,658*	1,000
	el área de	correlación	
	comunicación	Sig. (bilateral)	,002
		N	12

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

Se observa que el valor Rho de Spearman = 0,678\*\* con un nivel de confianza del 95% tiene una relación significativa al nivel de 0,05 de dos caras, como una relación positiva entre el juego libre en las secciones y la creatividad de la historia, con, con un  $p = 0,02$  ( $p < 0,05$ ).

**Tabla 8** Corelación entre el juego libre en los sectores y la fluidez

		juego libre en	
		los sectores	fluidez
Rho de Spearman	juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	,6745**
		N	.001
			12
	fluidez	Coeficiente de correlación	,6745**
		Sig. (bilateral)	1.000
		N	.001
			12

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

Como puede verse, el rho de Spearman es 0,675; entonces se puede concluir que existe una relación importante entre el juego libre en las secciones y la competencia lingüística de los estudiantes estudiados. Además, la Sig. bilateral es igual a ,001.



**Tabla 9 Correlación entre el juego libre en los sectores y la Flexibilidad**

		juego libre en	
		los sectores	Flexibilidad
Rho de Spearman	juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	,6222**
		N	.
		N	.001
	Flexibilidad	Coeficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	,6222**
		N	.
		N	12

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

Como puede verse, el valor de rho de Spearman es 0,6222; entonces se puede concluir que existe una relación importante entre el juego libre en las secciones y la flexibilidad de los estudiantes. Además, la Sig. bilateral es igual a ,002.

**Tabla 10 Correlación entre el juego libre en los sectores y la Originalidad**

		juego libre en	
		los sectores	Originalidad
Rho de Spearman	juego libre en	Coefficiente de	1.000
	los sectores	correlación	,595**
		Sig. (bilateral)	.
		N	12
	Originalidad	Coefficiente de	,595**
		correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	.
		N	12

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

Como puede verse, el rho de Spearman es 0.595; entonces se puede concluir que existe una relación significativa entre el juego libre en las secciones y la originalidad de los estudiantes. Además, la Sig. bilateral es igual a ,001.

**Tabla 9 Correlación entre el juego libre en los sectores y la Sensibilidad**

		juego libre en	
		los sectores	Sensibilidad
Rho de Spearman	juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	,595**
		N	.001
	Sensibilidad	Coeficiente de correlación	12
		Sig. (bilateral)	12
		N	,595**
			.001
			12

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

Como puede verse, el valor de rho de Spearman es 0.595; De esto se puede concluir que existe una relación importante entre el juego libre en las secciones y la sensibilidad de los alumnos. Además, la Sig. bilateral es igual a ,001.

## 4.2. Análisis de los Resultados

El análisis estadístico de los datos se realizó con el objetivo de determinar, en primer lugar, el grado de protagonismo de cada variable estudiada.

Observamos que el 33% es bueno, el 58% es normal, mientras que el 8% es malo en comparación con el juego libre.

Observamos que el 60% eran moderados, el 40% moderados, mientras que el 0% eran pobres en cuanto a creatividad narrativa en niños y niñas de 4 años.

Soles (2019). El Juego Libre en las Industrias y su Relación en la Autonomía de los Niños y Niñas de 3 años del Programa de Educación Inicial No Escolarizada (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. PRONOEI) programa, juego libre y relaciones de autonomía entre sectores de 3 años -Niños y niñas mayores en Ayacucho 2018. Metodológicamente, se trata de un diseño cuantitativo más que experimental. Se examinó una muestra poblacional de 20 niños y niñas que fueron evaluados a través de una lista de cotejo y ficha de observación validada por juicio de expertos. El estadístico utilizado para obtener el resultado de la hipótesis general es Tau\_b de Kendall, con un coeficiente de correlación de 0,851. El juego libre en la industria es entonces de gran relevancia para la autonomía de los niños y niñas de 3 años del Programa Educación Inicial Libre Escuela (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018.

Guinea (2020) El juego libre en el campo y el desarrollo de las habilidades de expresión verbal en niños de 4 años de la institución de educación primaria N° 428-Acuchimay, el objetivo de este estudio fue esclarecer la relación entre el juego libre y

el juego libre. Institución Educativa Primaria N° 428 - Desarrollo de niños de 4 años en diversas áreas y habilidades expresivas en lengua nativa en Acuchimay. Se trata de un estudio con un enfoque cuantitativo sustantivo o rudimentario utilizando métodos de estimación de correlaciones descriptivas e inferencia hipotética. La muestra fue de 24 estudiantes, mediante técnicas de encuesta, las herramientas utilizadas fueron cuestionarios de lista de cotejo para cada variable, considerando el juego libre en el campo de acuerdo a los siguientes aspectos: La expresión oral cambia de dimensión. hablando y escuchando. Los resultados de la encuesta indican que existe una diferencia significativa entre el juego libre en el dominio y el desarrollo de la habilidad de expresarse verbalmente en la lengua materna, tanto a nivel global como según los aspectos de habla y escucha. Establecimiento Educativo N° 428 - Acuchimay.

Ruiz (2019) Hizo un estudio llamado Creatividad y Estilos de Aprendizaje y el resultado fue Nivel. Sin embargo, esta afirmación no tiene un significado claro. Los resultados del lado puramente cognitivo no indican esta relación. Esto pone en duda nuestro enfoque original. Sin embargo, el hecho de que los aspectos emocionales de la creación y las preferencias emocionales, fisiológicas y cognitivas definidas por el aprendizaje de estilos parezcan estar relacionados es de gran importancia para continuar y profundizar en esta línea de investigación.

Se observa que el valor Rho de Spearman = 0,678 \*\* se encontró que los valores están relacionados a un nivel bilateral de 0,05 con un nivel de confianza del 95%. niños y niñas, con un  $p = 0,02$  ( $p < 0,05$ ).

Meza (2016) Programa “Jugando en el Campo” para desarrollar las habilidades

matemáticas de niños de 4 años de una institución educativa del Callao. El propósito de este estudio fue establecer la efectividad de un programa de 'juego en el campo' para mejorar el rendimiento en matemáticas relacionales y numéricas en cantidad y secuencia, conteo, secuencia en niños de 4 años. Este es un estudio semi-experimental con un diseño antes-después del ensayo con un grupo de control. Muñoz (2019), ``Estrategia para estimular el pensamiento creativo de los estudiantes en el ámbito de la educación para el trabajo en el segundo ciclo de educación básica de la I.E san Patricio.es. Propone estrategias para estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del campo de la educación laboral, enfatiza marcos teóricos que explican la importancia del pensamiento divergente y desarrolla la práctica educativa a través de estrategias. Se basa en la teoría del pensamiento lateral, el triunfo cerebral y la creatividad. Por lo tanto, se utilizó la metodología correspondiente al proyecto potencial de forma diagnóstica con una muestra censal de ocho docentes. veinticuatro cuestionario

#### Internacional

Castillo (2017). Peruano. Se realizó un estudio titulado Fabricación y utilización de residuos como material didáctico en la educación superior y los resultados fueron los siguientes: Los materiales didácticos elaborados con materiales de desecho influyen en la creatividad de los estudiantes. Conociendo los resultados de la estadística t para las muestras pareadas, hacemos esta declaración ( $t = -6,094$ ,  $p < 0.000$ ). Hay alrededor de un 5% de posibilidades de que nos equivoquemos.

Metodología: Aplicada, Semiempírica, Descriptiva-Correlación

La información de antecedentes revelada sirvió como guía para el modelo y la metodología, y los hallazgos ayudaron a definir varios aspectos clave de este

estudio. Asanza y Rodríguez (2013) Desarrollo de la Creatividad y la Imaginación con Tecnología Grafoplástica en la Educación Infantil en el Liceo Naval de Manta, Manavi, Ecuador. Dijo que es muy importante en el primer nivel promover el acto creativo en sí mismo, brindando nuevos enfoques y conocimientos para el desarrollo del comportamiento futuro. Al observar la naturaleza, familiarizarse con el entorno sociocultural y acercar a los niños a diversos géneros de obras de arte (literatura, música, creación, pintura, danza, expresión física, etc.), los niños pueden ampliar su campo de experiencia. aumentar. Así como el acercamiento del niño a los libros y al lenguaje escrito no es un proceso aislado, ni es un proceso de aprendizaje separado de todo lo demás, se aprende a través de un sentido de interacción que luego busca integrarse a la vida del niño. al contrario, debe ser parte de un acercamiento natural al mundo y su conocimiento.

## VI. CONCLUSIONES

1. Este trabajo estableció una fuerte relación positiva entre el juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°432159 “San Luis de Tinajeras” distrito de san juan bautista 2020, atribuimos esto al nivel de juego libres y la creatividad del del niño.
2. Se encontró una correlación positiva significativa entre el el juego libre en los sectores y la fluidez en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°432-159 “San Luis de Tinajeras” Distrito de San Juan Bautista
3. Se encontró una correlación positiva entre el juego libre en los sectores y la Flexibilidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución EducativN°432-159 “San Luis De Tinajeras” Distrito De San Juan Bautista 2020.
4. Se encontró unacor relación positiva entre el juego libre en los sectores y la Originalidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución EducativaN°432-159 “San Luis de Tinajeras” Distrito de San Juan Bautista 2020
5. Se encontró una correlación positiva entre el juego libre en los sectores y la Sensibilidad ante los problemas en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°432-159 “San Luis de Tinajeras” distrito de san juan bautista 2020



## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

Se recomienda a los docentes de la I.E. sobre el juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°432159 “San Luis de Tinajeras” distrito de san juan bautista 2020.

Promover el juego como un factor educativo de gran importancia para el Aprender a relacionarse en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°432159 “San Luis de Tinajeras

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 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.
- 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.
- Gómez (2014). *Juego libre en los sectores.*
- Calderón (2020). *Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I. E. I. 183-Lima2019:*
- 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. (2018). *Metodología de 58*

*investigación* (4a ed). México: Mc Graw 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.*

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](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22267/DESARROLLAR_LA_CREATIVIDAD_JUEGO_LIBRE_SECTORES_PARIONA_VENTURA_NORMA_ISABELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Revista Recrearte. (2005). *Creatividad en educación inicial: caminos en juego:*  
[http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte03/educacio\\_inicial.ht](http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte03/educacio_inicial.ht)

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/Torrej%C3%B3n\\_CM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30190/Torrej%C3%B3n_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**

## Anexo 1: 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

C	B	A
Nunca	A veces	Siempre

Variable I: El juego libre en los sectores	Escala de VALORACION		
Dimensión:1 Sector el Hogar	C	B	A
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.			
<b>Dimensión:3 Sector de la Dramatización.</b>			
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.			
<b>VARIABLE II: La Creatividad Narrativa</b>			
<b>Dimensión: 1 Fluidez.</b>			
Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores			
Soluciona problemas planteados al jugar en los sectores.			
Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara			
<b>Dimensión: 2 Flexibilidad</b>			
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			
<b>Dimensión: 3 Originalidad.</b>			
Expresa sus ideas claramente durante el juego en los distintos sectores libre			
<b>Dimensión: 4 Sensibilidad ante los problemas</b>			
Detecta los problemas que juego diario.			
Siente empatía por sus compañeros			

**ESCALA DE  
VALORACIÓN/CALIFICACIÓN**

C	NUNCA
B	A VECES
A	SIEMPRE



## Anexo 4: CONSENTIMIENTO INFORMADO

### PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Mi nombre es POMA ROJAS, Liliana Luisa y estoy haciendo el trabajo de investigación, para lo cual suplico la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar y ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 45 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de juego libre en los sectores y la creatividad narrativa?	Sí	No
---	----	----

Fecha: 15 de noviembre de 2020

## **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS**

La finalidad de este protocolo en Ciencias y Humanidades, 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 El juego libre en los sectores y la creatividad narrativa de los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa N°432-159 “San Luis de Tinajeras” distrito de San Juan Bautista, - Ayacucho 2020 y es dirigido por POMA ROJAS, Liliana Luisa investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar qué relación existen El juego libre en los sectores y la creatividad narrativa de los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa N°432-159 “San Luis de Tinajeras” distrito de San Juan Bautista, - Ayacucho 2020.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 40 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

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):

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR  
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

**(PADRES)**

Título del estudio: El juego libre en los sectores y la creatividad narrativa de los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa N°432-159 “San Luis de Tinajeras” distrito de San Juan Bautista, - Ayacucho 2020

Investigadora: POMA ROJAS, Liliana Luisa

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego libre en los sectores y la creatividad narrativa de los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa N°432-159 “San Luis de Tinajeras” distrito de San Juan Bautista, - Ayacucho 2020 y es dirigido por POMA ROJAS, Liliana Luisa investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Durante la infancia, el niño vive en una fase en la que el juego libre en los sectores y la creatividad debe ser su actividad principal. Jugar es aprender, ya que a través del juego el niño comprende el mundo que le rodea y a la vez fomentando la creatividad narrativa ya que ellos son capaces de crear historias de diferentes maneras a través de imágenes. Por eso, es esencial el juego libre en los sectores para el desarrollo del niño.

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Convocar a una reunión de los padres de familia
2. Aplicación del instrumento de recolección de datos
3. Procesamiento de datos.

**Beneficios:**

1. Mejorar los aprendizajes de los estudiantes
2. Mejora en el desempeño del Maestro,
3. Programar actividades de capacitación a Maestros de la I.E.

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 914221531

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo **[lilianapomarojas@gmail.com](mailto:lilianapomarojas@gmail.com)**

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

## DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

AQUINO TORREZ, Juan

15 de noviembre de 2020:  
hora: 11.00 AM

**Nombres y Apellidos**  
**Hora**  
Participante

**Fecha y**

POMA ROJAS, Liliana Luisa  
11.00 AM

15 de noviembre de 2020: hora:

**Nombres y Apellidos**  
**Hora**

\_\_\_\_\_ **Fecha y**

# TESIS

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

8%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

1

core.ac.uk

Fuente de Internet

8%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo