



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA  
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES  
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LA INMACULADA”  
N° 441 DEL DISTRITO DE RÍO TAMBO-2018

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA  
Br. LOBATÓN PÉREZ, ROSALÍA

ASESOR  
Dr. SALOMÉ CONDORI, EUGENIO

SATIPO- PERÚ

2018

## 2. HOJA DE FIRMA DE JURADO

---

Dr. CASTILLO MENDOZA, HELSIDESLEANDRO

PRESIDENTE

---

Mg. SEAS MENÉNDEZ, AMELIA FLORA

SECRETARIA

---

Mg. INGA CARRANZA, SENÓN ANTENOR

MIEMBRO

### 3. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA

A mi señor padre y señora madre por haberme dado la vida y por coadyuvado en mi formación profesional.

A los señores docentes de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote con sede en la ciudad de Satipo, Región Junín quienes contribuyeron en mi formación profesional como licenciada en Educación Inicial, así como al asesor, Dr. Eugenio Salomé Condori que tuvo la amabilidad en orientarme en la realización de este trabajo de investigación.

La Autora.

DEDICATORIA:

A mis queridos padres: Antonio y Miriam,  
por el apoyo incondicional que me brindaron  
en mi formación profesional como docente de  
Educación Inicial.

La Autora

#### 4. RESUMEN Y ABSTRAC

Este trabajo de investigación cuantitativo con diseño pre experimental surgió de las limitaciones de creatividad en estudiantes de 4 años. El objetivo fue determinar la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de la muestra. La población fue 52 y la muestra 16. Se aplicó la ficha de observación con 16 ítems. El análisis y procesamiento de datos se realizó con el Programa SPSS. V. 24 elaborando tablas y figuras.

Las conclusiones son: 1. Se determinó el efecto del juego libre en los sectores en la creatividad de los estudiantes, porque en el pre test ninguno obtuvo el nivel Logrado y en el pos test<sup>12</sup> alcanzaron este nivel. 2. El estadístico  $X^2$  toma valor de 44,889 con 48 (gl) y una (Sig. Asintónica) de 0,601 es mayor que  $\alpha = 0,05$  Se afirma que el juego libre en los sectores influye en el desarrollo de la creatividad. 3. Se determinó la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión Expresiva en los estudiantes porque el estadístico  $X^2$  es 11,259 con 16 (gl) y una (Sig. Asintónica) de 0,793 El juego libre en los sectores influye en la dimensión Expresiva de la creatividad. 4. Se determinó la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión Productiva en estudiantes de 4 años, porque el estadístico  $X^2$  es 2,000 con 4 (gl) y una (Sig. Asintónica) de 0,736 siendo mayor que  $\alpha = 0,05$  Se afirma que el juego libre en los sectores influye en la dimensión Productiva de la creatividad. 5. Se determinó la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión Inventiva en los estudiantes, porque el estadístico  $X^2$  es 8,000 con 9 (gl) y una (Sig. Asintónica) de 0,534 Se afirma que el juego libre en los sectores influye en la dimensión Inventiva de la creatividad.

Palabras claves: *Juego libre en los sectores, creatividad, expresiva, productiva, inventiva, innovadora.*

## ABSTRAC

This quantitative research work with pre-experimental design arose from the limitations of creativity in 4-year-old students. The objective was to determine the influence of free play on the sectors in the development of creativity in students of the sample. The population was 52 and sample 16. The observation card was applied with 16 items. The analysis and data processing was done with the SPSS Program. V. 24 drawing tables and figures.

The conclusions are: 1. The influence of free play on the sectors in the creativity of the students was determined, because in the pre-test none obtained the level achieved and in the post test 12 they reached this level. 2. The statistic  $X^2$  takes value of 44,889 with 48 (gl) and one (Sig. Asintónica) of 0.601 is greater than  $\alpha = 0.05$  It is stated that free play in the sectors influences the development of creativity. 3. The influence of free play on the sectors in the Expressive dimension in the students was determined because the  $X^2$  statistic is 11.259 with 16 (gl) and one (Sig. Asintónica) of 0.793 Free play in the sectors influences the Expressive dimension of creativity. 4. The influence of free play on the sectors in the Productive dimension in 4-year-old students was determined, because the  $X^2$  statistic is 2,000 with 4 (gl) and one (Sig. Asytonic) of 0.736 being greater than  $\alpha = 0.05$  It is stated that free play in the sectors influences the Productive dimension of creativity. 5. The influence of free play on the sectors in the Inventive dimension in the students was determined, because the  $X^2$  statistic is 8,000 with 9 (gl) and one (Sig. Asintónica) of 0.534 It is affirmed that the free play in the sectors influences in the Inventive dimension of creativity.

Keywords:*Free play in sectors, creativity, expressive, productive, inventive, innovative.*

## Contenido

1.		
TITULO .....		i
2. HOJA DE FIRMA DE JURADO .....		ii
3. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA .....		iii
DEDICATORIA: .....		iv
4. RESUMEN Y ABSTRAC .....		v
ÍNDICE DE TABLAS .....		x
<b>I. Introducción .....</b>		<b>12</b>
<b>II. Revisión de la literatura .....</b>		<b>17</b>
<b>2.1. Antecedentes .....</b>		<b>17</b>
<b>2.1.1. Internacionales .....</b>		<b>17</b>
<b>2.1.2. Nacionales: .....</b>		<b>19</b>
<b>2.1.3. Regionales: .....</b>		<b>21</b>
<b>2.2. Bases teóricas de la investigación .....</b>		<b>24</b>
<b>2.2.1. El juego libre en los sectores .....</b>		<b>24</b>
<b>2.2.2. Bases teóricas de la creatividad .....</b>		<b>32</b>
<b>2.2.3. Teorías del juego libre .....</b>		<b>42</b>
<b>2.2.4. Bases teóricas del pensamiento creativo .....</b>		<b>47</b>
<b>III. Hipótesis .....</b>		<b>49</b>
<b>3.1. Hipótesis General .....</b>		<b>49</b>
<b>3.2. Hipótesis específicas .....</b>		<b>49</b>
<b>IV. Metodología .....</b>		<b>50</b>
<b>4.1. Diseño de la investigación .....</b>		<b>50</b>
<b>4.2. Población y muestra .....</b>		<b>51</b>
<b>4.2.1. Población .....</b>		<b>51</b>
<b>4.2.2. Muestra .....</b>		<b>52</b>
<b>4.3. Definición y operacionalización de variables .....</b>		<b>53</b>
<b>4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....</b>		<b>57</b>
<b>4.4.1. Técnica .....</b>		<b>57</b>
<b>4.4.2. Instrumento .....</b>		<b>57</b>
<b>4.5. Plan de análisis .....</b>		<b>58</b>
<b>4.6. Matriz de consistencia .....</b>		<b>58</b>
<b>4.7. Principios éticos .....</b>		<b>62</b>

<b>V. Resultados</b> .....	63
<b>5.1. RESULTADO DEL PRE TEST</b> .....	65
<b>5.2. Análisis de resultados</b> .....	86
<b>VI. Conclusiones</b> .....	93
<b>VII. Recomendaciones</b> .....	96
<b>VII. Referencias Bibliográficas</b> .....	97

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.....	51
Tabla 2. Muestra de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.....	52
Tabla N° 3. Desarrollo de la creatividad en la fase del Pre Test.....	65
Tabla N° 4. Dimensión Expresiva de la creatividad en la fase del Pre Test.....	66
Tabla N° 5. Dimensión Productiva de la creatividad en la fase del Pre Test.....	67
Tabla N° 6. Dimensión Inventiva de la creatividad en la fase del Pre Test.....	68
Tabla N° 7. Dimensión Innovadora de la creatividad en la fase del Pre Test.....	69
Tabla N° 8. Desarrollo de la creatividad en la fase del Pos Test.....	71
Tabla N° 9. Dimensión Expresiva de la creatividad en la fase del Pos Test.....	72
Tabla N° 10. Dimensión Productiva de la creatividad en la fase del Pos Test.....	73
Tabla N° 11. Dimensión Inventiva de la creatividad en la fase del Pos Test.....	74
Tabla N° 12. Dimensión Innovadora de la creatividad en la fase del Pos Test.....	75
Tabla N° 13. Niveles logrados en la Creatividad en el Pre Test y Post Test.....	77
Tabla N° 14. Prueba Chi-cuadrado de la hipótesis general.....	78
Tabla N° 15. Niveles logrados en la dimensión Expresiva de la Creatividad en el Pre Test y PostTest.....	79
Tabla N° 16. Prueba Chi-cuadrado de la hipótesis específica 1.....	80
Tabla N° 17. Niveles logrados en la dimensión Productiva de la Creatividad en el Pre Test y Post Test.....	81
Tabla N° 18. Prueba Chi-cuadrado de la hipótesis específica 2.....	82
Tabla N° 19. Niveles logrados en la dimensión Inventiva de la Creatividad en el Pre Test y Post Test.....	83
Tabla N° 20. Prueba Chi-cuadrado de la hipótesis específica 3.....	84
Tabla N° 21. Niveles logrados en la dimensión Innovadora de la Creatividad en el Pre Test y Post Test.....	85
Tabla N° 22. Prueba Chi-cuadrado de la hipótesis específica 4.....	86

## INDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en el desarrollo de su creatividad en la fase del pre test.....	66
Figura 2. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Expresiva de la creatividad en la fase del pre test.....	67
Figura 3. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Productiva de la creatividad en la fase del pre test.....	68
Figura 4. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Inventiva de la creatividad en la fase del pre test.....	69
Figura 5. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Innovadora de la creatividad en la fase del pre test.....	70
Figura 6. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en el desarrollo de su creatividad en la fase del pos test.....	71
Figura 7. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Expresiva de la creatividad en la fase del pos test.....	72
Figura 8. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Productiva de la creatividad en la fase del pos test.....	73
Figura 9. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Inventiva de la creatividad en la fase del pos test.....	74
Figura 10. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Innovadora de la creatividad en la fase del pos test.....	75

## **I. Introducción**

La mayoría de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo, presentan dificultades al desarrollar sus habilidades creativas. Se ha observado que los estudiantes no desarrollaban sus ideas en torno a algunos temas; no utilizaban objetos que les permitiera realizar actividades de exploración y obtener nuevos productos. Mostraban dificultades al proponer ideas en la solución de ciertos problemas. Tampoco proponían alternativas de solución ante determinadas circunstancias y no actuaban ni tomaban decisiones en la resolución de situaciones ocurridas en el aula. Carecen de dominio en el manejo de habilidades que los permitan actuar con eficiencia en situaciones problemáticas en sus aprendizajes reales y contextuales.

Esta situación se detectó al realizar las sesiones de aprendizaje donde los niños y niñas mostraban dificultades al manifestar sus ideas con claridad, evidenciando limitaciones expresivas. También tienen limitaciones al indagar y utilizar objetos en su exploración como al proponer y desarrollar nuevas cosas u objetos. Muestran dificultades al resolver problemas en situaciones lúdicas y exploración. No actuaban ni tomaban decisiones propias y no resolvían con autonomía situaciones cotidianas, así como al descubrir nuevas formas de solución a problemas en el aula. No planteaban alternativas de solución haciéndose evidente la dificultad en sus habilidades creativas, inventivas e innovadoras.

Estas situaciones son el resultado de que en evaluaciones a nivel mundial como PISA nuestros estudiantes vienen ocupando los últimos lugares en comprensión

lectora y matemáticas. Igual ocurre en la prueba ECE (Evaluación Censal del Estudiante) que realiza el Ministerio de Educación a estudiantes de segundo grado de educación primaria. En el año 2015 y 2016 la región Junín ocupó el décimo lugar frente a las demás regiones del Perú. Los estudiantes de la Ugel Satipo ocuparon el décimo lugar en comparación a las demás Ugels. Obtuvieron un nivel de satisfactorio un 10,1%; en proceso 18, 0%; en inicio con 47, 1%; y previo al inicio con 24,8% Los estudiantes muestran limitaciones en sus aprendizajes.

Considero que una de las tareas de las instituciones educativas de educación inicial debe ser el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas, pues la creatividad es la capacidad de producir ideas u objetos, situaciones, nuevos y originales. Está ligada a la capacidad de crear, tener pensamientos originales, constructivos, creativos o divergentes, es uno de los elementos que se valoran mucho en la actualidad. Por ello que debe promoverse desde la infancia.

La creatividad es la habilidad en plantear soluciones ante diversas circunstancias, y para ello se debe tener la capacidad de pensar en ideas nuevas e innovadoras que sirvan para cambiar el curso de cómo se hacen las cosas. Todos nacemos con este don, pero es en la infancia cuando se encuentra más fértil para ser cultivado. Por ello, se propuso hacer uso del juego libre de los sectores para desarrollar la creatividad en niños de 4 años. Esta propuesta surge ante la necesidad de generar un espacio lúdico para fomentar la creatividad.

De Zubiría (2000), refiere que las escuelas matan la creatividad, la bloquean, al tratar a todos los educandos como iguales cuando son diferentes. Los niños son distintos, piensan indistintamente, por lo que debe incentivarse a realizar cosas

originales como también favorecer manifestaciones de juego y exploración (p.48).

La creatividad se entiende como la habilidad de organizar una diversidad de elementos posibilitando al educando a recorrer el camino de la curiosidad y la exploración. Una de las formas de fortalecer la creatividad en educación inicial es la hora del juego libre en los sectores, que posibilita espacios lúdicos, de cooperación y de interacción entre niños, porque existen maestras que no priorizan argumentando falta de tiempo, espacio, ubicación, dinero o materiales, que hacen de esta un proceso monótono, tradicional y aburrido en los niños.

La pregunta general es: ¿Cómo influye la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 de Río Tambo? Las preguntas específicas: ¿Cómo influye la aplicación del juego libre en los sectores en la dimensión expresiva de la creatividad en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 de Río Tambo? ¿Cómo influye la aplicación del juego libre en los sectores en la dimensión productiva de la creatividad en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 de Río Tambo? ¿Cómo influye la aplicación del juego libre en los sectores en la dimensión inventiva de la creatividad en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 de Río Tambo? ¿Cómo influye la aplicación del juego libre en los sectores en la dimensión innovadora de la creatividad en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 de Río Tambo?

El objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 de Río Tambo. Los objetivos específicos: Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión expresiva en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 Río Tambo. Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión productiva en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 Río Tambo. Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión inventiva en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 Río Tambo 2018. Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión innovadora en niños de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 Río Tambo.

Justificación. La investigación se justifica porque las maestras de educación inicial estamos llamadas a solucionar problemas que aquejan la labor pedagógica: las limitaciones creativas de los educandos de cuatro años. Para solucionar la se planteó el uso del juego de los sectores que fue evaluada con la Ficha de observación respecto a los niveles de creatividad. Se realizó porque sirve como propuesta didáctica para las maestras de educación inicial que buscan estrategias para enseñar los niveles de la creatividad.

Benefició a los estudiantes mencionados quienes vieron fortalecidas el desarrollo de sus habilidades creativas expresivas, productivas, inventivas e innovadoras. Tiene relevancia social porque en muchas instituciones educativas de educación inicial de la Selva Central, se encuentran niños con dificultades al desarrollar su creatividad. Esta propuesta podrá emplearse como una estrategia.

Se empleó el método analítico-sintético para analizar el problema planteado en sus dimensiones la que viabilizó la aplicación de los juegos de los sectores en estudiantes de cuatro años de la institución mencionada. También se empleó el método estadístico para la tabulación de datos de la ficha de observación.

- En cuanto al resultado general, la mayoría de estudiantes del grupo de estudio lograron desarrollar sus habilidades creativas en sus dimensiones: expresiva, productiva, inventiva e innovadora, gracias al uso del juego de los sectores que se aplicaron en 2 sesiones de aprendizaje. Por decir en la dimensión expresiva, los estudiantes expresaron sus ideas en torno a temas de su interés, descubrieron nuevas formas de manifestar sus ideas, dialogaron de manera libre y utilizaron recursos verbales y no verbales para comunicarse. En la dimensión productiva mostraron diversas ideas para obtener un propósito, utilizaron procedimientos para obtener productos, crearon un cuento y pensaron de manera distinta en el proceso de producir. En la dimensión inventiva propusieron alternativas para solucionar problemas, utilizaron habilidades de observación y exploración en los juegos que realiza, descubrieron nuevas formas para solucionar un problema y utilizaron objetos o herramientas que ya conoce para producir algo nuevo. Y en la dimensión innovadora realizaron actividades ingeniosas y curiosas, mostraron talento e iniciativa en el desarrollo de sus tareas, descubrieron nuevas formas de jugar con los juguetes y mostraron habilidad para resolver diversas situaciones.

## **II. Revisión de la literatura**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Internacionales**

Ballesteros, A. (2013), investigó: “*Estudio sobre la creatividad infantil*”. Tesis de grado de Licenciada en Educación Inicial por la Universidad de Valladolid España. El objetivo fue describir las características de creatividad que presentan los niños en edad pre escolar. Utilizó una población de 120 y una muestra de 30 cuyo instrumento de recolección de datos fue una ficha de observación de registro de la creatividad infantil.

Las conclusiones son: La creatividad es una cualidad inherente al ser humano, por lo que todos los niños son creativos por naturaleza, sin embargo, si esta habilidad no se desarrolla ni se trabaja sobre ella, se va perdiendo. Esa se lleva a cabo durante los primeros años de vida, puesto que los resultados que pueden obtenerse son mucho mejores. Al igual que otras capacidades o cualidades en las que se puede ser más o menos hábil, un niño puede ser más o menos creativo en lo motor, en la plástica y en la expresión de sentimientos. Es tan importante trabajar la creatividad en los niños de forma conjunta con sus compañeros, como de una manera más individualizada. El problema que tiene hacerlo en grupo, es que las respuestas de unos se ven condicionadas por las de otros, y coincide que siempre suelen ser los mismos los que toman la iniciativa a la hora de responder. Un aspecto que condiciona la creatividad es la personalidad de cada niño

pues un niño más tímido, que se siente cohibido durante el desarrollo de actividades, no puede expresarse con libertad, puesto que su timidez se lo impide. De esta manera se va limitando su creatividad, porque muestra gran dificultad para poner sus ideas en común con otros compañeros.

Soto, V. (2013), investigó: “*Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil*”. Tesis de Licenciada en Educación Inicial por la Universidad de Valladolid, España. El objetivo fue elaborar un programa de creatividad, PDPDI (Programa para el Desarrollo del Pensamiento Divergente en Infantil) para trabajar el ingenio y la creatividad por medio de las cuatro principales áreas del desarrollo como lo son el desarrollo socio-emocional, el cognitivo, el psicomotor y el desarrollo del lenguaje en niños entre las edades de 3 a 6 años. La hipótesis fue si aplico el Programa Pdpdi a niños en educación infantil, se desarrollará el pensamiento divergente en los mismos. Para lo cual tomó en cuenta una población de 80 y una muestra de 40 y utilizó como instrumento una ficha para medir los niveles de creatividad en los alumnos del segundo ciclo de educación infantil.

Las conclusiones indican que todos los niños son creativos, pero dicha habilidad hay que trabajarla para que forme parte del día a día de las personas y en todos los aspectos de la misma. Al ser la creatividad una de las características propiamente humana, la etapa infantil es el

mejor momento para aplicar un programa de creatividad. Se desarrolló el pensamiento divergente en los niños a los que se les aplicó este programa. El aprendizaje de los niños es más atractivo e interesante si éste es introducido de modo creativo, de igual manera el programa Pdpdi desarrolló en los niños destrezas de razonamiento, solución de problemas, técnicas de investigación, estrategias de memorización, independencia, autonomía, mejora la autoestima y la aceptación a la diversidad y al cambio. No hubo diferencias significativas entre los niños y las niñas a los que se les aplicó el programa, pues fue aprovechado de igual manera por los niños con los que se trabajó sin importar la diferencia de edades.

### **2.1.2. Nacionales:**

Salas, A. (2012), investigó: Programa “*Jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao*”. Tesis de magíster en Educación Inicial por la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima. El 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, clasificación, conteo y orden. La hipótesis fue la aplicación del programa jugando en los sectores es eficaz para mejorar el logro de capacidades matemáticas en niños de 4 años. Es una investigación cuasi experimental de diseño pretest – postest. La muestra fue de 24

niños distribuidos en grupo control y experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2011 en una institución educativa del Callao.

Para la recogida de datos se aplicó la prueba de capacidades matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel 18 de confiabilidad adecuado. Sus conclusiones refieren que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó. Asimismo, los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión cantidad, clasificación, conteo y orden después de la aplicación del programa jugando en los sectores.

Cánepa, C., Brenda, F.& Evans,D. (2015), investigaron: “*Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años: un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una Institución Educativa pública del distrito de San Miguel*”. Tesis de Tesis de Licenciada en Educación Inicial por la Universidad Católica del Perú. El objetivo fue hacer un estudio comparativo de uso de estrategias de la creatividad entre los docentes de una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel de Lima. La población utilizada fue de 240 y una muestra de 80. El instrumento empleado fue la prueba de creatividad infantil.

Las conclusiones refieren que en la muestra de estudio se encuentran diferencias significativas en el empleo de estrategias para el desarrollo de la creatividad, debido a que la docente de la institución educativa privada pone en práctica todas las estrategias propuestas en la investigación; además de incluir otras que también promueven la creatividad. Para el desarrollo de la fluidez existen similitudes entre las docentes porque ambas propician la formulación de preguntas abiertas en diferentes momentos y el desarrollo de ejercicios de lluvia de ideas. La docente de la institución educativa privada, utiliza mayor cantidad de estrategias como los espacios de diálogo y propicia en los niños la formulación de preguntas. También emplea la discusión sobre algún tema, reuniones de reflexión sobre alguna problemática; la utilización del dibujo esquemático, el material no estructurado y el propio cuerpo como forma de generación y expresión de ideas para el desarrollo de la fluidez.

### **2.1.3. Regionales:**

Muñoz, C. (2010), investigó: *“La técnica del dibujo en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del C.E.I. N° 465 “Sagrado Corazón de Jesús” de Huancayo”*. Tesis de Licenciada en Educación Inicial de la Facultad de Pedagogía y Humanidades en la Uncp. El objetivo general fue determinar el grado de eficacia de la aplicación de la técnica del dibujo para desarrollar la creatividad en niños de 5 años de C.E.I. N° 465 “Sagrado Corazón

de Jesús” de Huancayo. La hipótesis fue la aplicación de la técnica del dibujo es eficaz para desarrollar la creatividad en niños de 5 años del C. E. I. N° 465 “Sagrado Corazón de Jesús” de Huancayo. El tipo de investigación fue el experimental con una población de 40 y una muestra de 20 y utilizó el instrumento: lista de cotejo.

Las conclusiones nos dicen que la técnica del dibujo aplicado en el proceso enseñanza – aprendizaje es eficaz para desarrollar la creatividad en niños de 5 años del C. E. I. N° 465 “Sagrado Corazón de Jesús” Huancayo. La aplicación de la técnica del dibujo incremento significativamente el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años del C. E. I. N° 465 “Sagrado Corazón de Jesús” de Huancayo; por cuanto se halló diferencia significativa en el grupo experimental, siendo comprobado en los resultados del post test respecto al pre test. Después de aplicar la técnica del dibujo, los niños del grupo experimental lograron principalmente mejorar su creatividad en cuanto a fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Gonzales, N. (2014), investigó: *“Características de los materiales didácticos del aula en los sectores. Trabajo en los Centros Educativos de Educación Inicial estatal y no estatal en el ámbito de Huancayo metropolitana”*. Tesis de Licenciada en Educación Inicial de la Facultad de Educación de la Uncp. El objetivo fue diagnosticar las características cuantitativas y cualitativas de los materiales didácticos aplicados en los centros educativos de

educación inicial en el ámbito de Huancayo. Describir y comparar la calidad y cantidad de los materiales didácticos aplicados por los centros educativos de educación inicial estatal y no estatal por sectores de juego. El tipo de investigación fue descriptiva con la técnica de recopilación de datos, y análisis documental. La observación fue directa mediante una guía de observación. La población fue de 280 niños y una muestra de 60.

Las conclusiones son los centros educativos de educación inicial, tanto estatales y no estatales, no cumplen con normas establecidas de implementación de sectores juego- trabajo del Ministerio de Educación. Los sectores de juego – trabajos más críticos en cuanto a su implementación cuantitativa de materiales didácticos son los de carpintería, juegos con agua, arena, hogar y dramatizaciones, en los que la carencia de materiales didácticos es mayor. Se constató que los centros educativos no estatales, se encuentra en mejores condiciones cuantitativas y cualitativas en la implementación de materiales didácticos en los sectores de juego – trabajo respecto de los centros estatales. Los sectores juego- trabajo en el aula son las formas principales de organización del aula y de implementación de los materiales didácticos de los centros educativos de educación inicial, los que utilizan los docentes de acuerdo a los tipos de actividades de aprendizaje. Estos sectores, no se encuentran debidamente implementados en cantidad y calidad en ambos tipos de centros estudiados.

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

### **2.2.1. El juego libre en los sectores**

Silva, G. (2010) sostiene que la hora del juego libre en los sectores:

Es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos. Se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.

(p. 48).

Características

Silva, G. (2010) considera las siguientes características:

- a. una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.
- b. El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.
- c. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- d. El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolver; es como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.

e. El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre “aquí y ahora”, se vive siempre en tiempo presente (p. 50).

Fases o momentos de la hora del juego libre en los sectores

Siguiendo a Silva, G. (2013) establecemos los siguientes momentos:

Planificación

Se refiere a la reunión de los niños con la profesora cuando se sientan formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos: La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. “Ahora nos toca nuestra hora del juego libre en los sectores. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando” (p. 24).

La maestra y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia entre los niños durante la hora del juego libre en los sectores. Por decir habrá acuerdos en no golpearse o que deben compartir los juguetes o las reglas que se consideren importantes. Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento.

Por ejemplo: “Quiero jugar a hacer puentes con los carros”, “Yo quisiera jugar hoy día con José” (p. 25).

### Organización

Silva (2013) refiere que los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. Los grupos estarán conformados por 3 ó 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar (p.54).

Un proyecto de juego autónomo supone que el niño inicia, desarrolla y plasma una idea convirtiéndola en acción. Algunos niños se instalan en un tipo de juego rápidamente. Otros se toman su tiempo hasta decidirse a qué jugar. Esto es normal, sin embargo, si algún niño se muestra bloqueado, la profesora debe ayudarlo a encontrar un juego con el que se sienta cómodo, ya sea solo o acompañado.

### Ejecución o desarrollo

Silva (2013) dice que cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar sus ideas. Se dan también las coordinaciones con otros niños con respecto a los juguetes que

cada quien usará y los roles a representar. Muchos representan a su tía, mamá, papá o los hijos. Los niños se ubican en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros (p.55).

### Orden

Silva (2013) sostiene que la hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente reunión. Contribuye al buen hábito del orden.

Cuando los niños hayan guardado los juguetes deben realizar una pequeña asamblea para que cuenten a qué jugaron y con quién, y cómo fue su experiencia, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego (p.56).

### Socialización

Silva (2013) indica que todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes

jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego. Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan del diálogo. Por decir si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres no cocinan”, la maestra aprovecha para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan y desean (p. 56).

### Representación

Para Silva (2013) esta fase se refiere a que la educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días (p. 58).

### Sectores o cajas temáticas

Silva (2013) considera que los sectores son hogar, construcción, arte, biblioteca, ciencia y ambiente y juegos tranquilos. A continuación, la presentación y explicación.

#### A) Hogar

Silva (2013) nos dice que en este sector los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina, comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia.

A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. El sector o caja temática Hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.

#### B) Construcción

Según Silva (2013) el niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos. El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En Construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura (p. 60).

#### C) Arte

Silva (2013) considera que este sector es muy importante porque está orientado al desarrollo de la creatividad y la expresión libre de

los estudiantes, este sector es donde los niños pueden dramatizar y también dibujar libremente lo que deseen o todo lo que tengan en su imaginación. Se recomienda que este sector esté ubicado cerca al agua para que los utensilios utilizados se puedan labrar más fácilmente, en este sector se puede utilizar los instrumentos musicales, títeres, hojas bond, hojas de colores, papelógrafos, colores, crayones, temperas, etc. Para este sector también sería importante tener mesas pequeñas para que los estudiantes puedan dibujar (p.68).

#### D) Biblioteca

Silva (2013) nos dice que este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan Lector. Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia; los donados o entregados, etc. Es deseable que en este sector el niño también cuente con papel y crayolas/colores para dibujar libremente si así lo desea. Una pizarrita también es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente (p.69).

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

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

#### E) Ciencia y ambiente

Para Silva (2013) este sector es muy importante ya que a qui el niño y la niña podrá, a través de la observación y la experimentación descubrir las propiedades de los objetos y seres vivos. Se pueden utilizar esponjas, corchos, lupas, lijas, pinzas, mangueras de diferentes grosores, balanzas, embudos, hojas, plantas, tierra, agua, arena, insectos, entre otros animales (p.70).

#### F) Juegos tranquilos

Para Silva (2013) son juegos de mesa que apoyan el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que se elija. Por otro lado, muchos de estos juegos tienen reglas y aprender a seguirlas es muy importante, sobre todo en el caso de los niños de cinco años. La educadora debe apoyar, al comienzo, a los niños en la comprensión de las reglas de los juegos elegidos. Los niños pueden variar de juegos de mesa a lo largo de la hora de juego libre (p.72).

### **2.2.2. Bases teóricas de la creatividad**

#### Concepto

Del Carpio, R. (2010) sostiene la creatividad es la capacidad de producir ideas u objetos, situaciones, nuevos y originales. Significa que la creatividad es la capacidad de crear, tener pensamientos originales, constructivos, creativos o divergentes, es uno de los elementos que se valoran mucho en la actualidad, por ello los especialistas apuntan que es una actitud que se debe promover y potenciar desde la infancia y a través de la imaginación. La creatividad es por un lado la capacidad de tener, para un problema, distintos tipos de soluciones como la capacidad de pensar en ideas nuevas e innovadoras que sirvan para cambiar el curso de cómo se hacen las cosas. Todos nacemos con este don, pero es en la infancia cuando se encuentra más fértil para ser cultivado (p.33).

Para Crisólogo, A. (2011) la creatividad:

Es una disposición para crear, que existe en estado potencial en cualquier individuo. Es un proceso mediante el cual una persona se percata de un problema, una dificultad, para lo cual no es capaz de encontrar solución conocida, entonces busca posibles soluciones. (p.83).

Significa que la creatividad se materializa en una idea original que puede tener diferentes formas y puede aplicarse a diferentes ámbitos de la vida de un individuo, hoy en día tiene un gran valor para nuestra sociedad por lo que conviene promover su desarrollo temprano en el

niño. Constituye un valioso estímulo para la inteligencia, pues dentro de un proceso creativo, el individuo debe analizar, asociar, relacionar objetos, elementos, situaciones y en él ocurren múltiples conexiones sensoriales que hace a nuestro cerebro más apto para afrontar los retos que más adelante tendrá que afrontar.

El desarrollo de la creatividad tiene que ver con el propio desarrollo del cerebro y las múltiples conexiones que se van formando en los primeros años de vida, estas conexiones dependen en parte de la genética y en parte de las experiencias que tenga el niño en esos primeros años de vida. El cerebro es un órgano maleable, susceptible a manipulaciones que permiten cambiar su configuración y potenciar su capacidad de respuesta en cualquier edad, sin embargo, es en la infancia cuando el cerebro tiene mayor capacidad de desarrollo, por lo que será la edad perfecta para estimularlo.

#### Características de la creatividad

Guilford, P. (1965), importante investigador en el ámbito de la creatividad, diferencia cuatro funciones cognitivas, que son características psicológicas favorables para la creatividad. Son las siguientes:

La fluidez. Que hace referencia a la cantidad de ideas que una persona puede producir con respecto a un tema determinado. Por ejemplo, el número de soluciones que haya para un problema dado en un tiempo determinado.

La flexibilidad. Es la variedad y heterogeneidad que existe entre las ideas producidas; nace de la capacidad de pasar fácilmente de una categoría a otra, de abordar los problemas desde diferentes ángulos. Se mide, no por el número absoluto, sino por la cantidad de clases y categorías.

La originalidad. Es la rareza relativa de las ideas producidas. Por ejemplo, de una población de cien personas tan sólo a dos o tres se les ocurre tal idea; por lo que se consideraría un pensamiento original. La creatividad a menudo hay que buscarla no precisamente en el qué, sino en el cómo. Un hecho es original cuando es único e irrepetible, y contempla valores que para otros pasaron inadvertidos. Se debe establecer en relación a un grupo y momento determinado, puesto que no es lo mismo una respuesta en unas u otras circunstancias. La flexibilidad y la originalidad están intrínsecamente relacionadas pues para ser original debemos antes tener gran flexibilidad mental.

La viabilidad y sensibilidad para los problemas es la capacidad de producir ideas y soluciones que pueden ser realizables en la práctica. Hay muchas ideas que teóricamente son muy acertadas, pero que resultan difíciles o imposibles de llevar a cabo.

Bernabéu, J., & Goldstein, C. (2009) en el libro *Creatividad y aprendizaje* refieren que el juego como herramienta pedagógica, aparece un análisis de las aportaciones de la creatividad, ofrece nuevos datos acerca de qué aspectos hay que incorporar a los métodos de enseñanza para que se favorezcan las actitudes creativas:

- a) Prestar atención a aquellas actividades que fomenten el trabajo, evitando la rutina y favoreciendo el dinamismo y la variedad.
- b) Trabajar la relación solidaria con el grupo de alumnos como un contenido más, en un contexto en el que los niños puedan interactuar de forma respetuosa entre ellos y con su entorno inmediato.
- c) Favorecer una actitud crítica y la toma de decisiones.
- d) Realizar actividades que desarrollen la intuición, imaginación y fantasía.
- e) Fomentar el uso creativo del lenguaje.
- f) Desarrollar la capacidad de visualización.
- g) Favorecer una conducta lúdica que amplíe los márgenes de libertad en el aula y que permita aprender a través de todos los sentidos, así como atender a las emociones y a los sentimientos de los alumnos (p.58).

#### Niveles de la creatividad

Para Taylor, I. (1959) es muy importante tener que gracias a la observación durante el desarrollo de actividades de aprendizaje significativo que se realiza en el aula y nos daremos cuenta sobre la especial predisposición que tienen los educandos para crear, y muchos lo hacen de manera excelente y no les cuesta ningún esfuerzo, para entender la creatividad en sus diferentes momentos o niveles (p. 14).

Basado en Taylor, I. (1959) podemos clasificar la creatividad en:

#### A. Creatividad expresiva

Esta actividad está asociada a la expresión libre, espontaneidad y la improvisación. Busca crear formas de expresar el mundo interior, las emociones y sentimientos. Creadora de formas diversas de comunicar y expresar un mensaje en una vivencia. Está vinculada principalmente a las distintas manifestaciones artísticas: pintura, escritura, danza, escultura, etc., donde más vale el trabajo en sí, la autorrealización personal que el producto logrado (p. 26).

Responde a la necesidad de auto identificación y de comunicación con el entorno. Dentro del tratamiento de la creatividad es la más auténtica pues la relación entre el sujeto, el objeto y el entorno es directa, es la expresión del yo auténtico sin límites, pues satisface una necesidad de expresión y busca comunicar el yo. En este nivel tenemos como ejemplo el dibujo libre, diálogos libres, improvisaciones dramáticas, entre otros. Representa la forma más elemental de transformación, caracterizándose por la improvisación y la espontaneidad. El hombre es capaz de descubrir nuevas formas de manifestarse, que le permiten por una parte, una auto identificación y por otra, una mejor comunicación con los demás y con el ambiente. Estas nuevas formas de

expresión permiten la captación e inclusión de la vida afectiva, de múltiples matices y relaciones no repetidas (p. 28).

#### B. Creatividad productiva

Para Taylor, I. (1959) en este tipo de creatividad la improvisación y la espontaneidad son sustituidas por la aplicación de técnicas y estrategias adquiridas a través de conocimientos y experiencias con el objetivo de obtener un resultado concreto. Busca la originalidad y tiene un fundamento más técnico. Satisface una necesidad de diferenciación e identificación y busca atraer la atención y crear necesidad. Tiene un sentido práctico, de solucionar algo, de mejorar algo, de satisfacer una necesidad del entorno. Se caracteriza por la acentuación del carácter técnico. Su orientación hacia la productividad permite el incremento numérico del producto, el afinamiento de detalles que lo hacen más apto y atractivo. En otras palabras, la improvisación es sustituida por la aplicación de técnicas y estrategias pertinentes y adecuadas al resultado perseguido. Se fija el objetivo a alcanzar, y el resultado es una realización valiosa por su originalidad (p.44).

Es el tipo de creatividad que está de tras de la mayor parte de los productos que utilizamos y hemos utilizado. Un ejemplo sería que en 1882, María Beasely pensó que era momento de que las personas dejaran de morir trágicamente en accidentes marítimos e inventó las balsas salvavidas. Es decir, esta actividad se somete el

producto como resultado a condiciones de tiempo, metodológicas y económicas (p.30).

### C. Creatividad inventiva

Taylor, I. (1959) refiere que es la capacidad para descubrir nuevas realidades, de superar los presupuestos lógicos. Está asociada a una gran flexibilidad perceptiva, que es la que permite detectar nuevas relaciones entre los elementos existentes. Es el tipo de creatividad asociada a los descubrimientos científicos. Es un tipo de creatividad que satisface la necesidad de ir más allá, de desafiar el estado de cosas. Cabe la pregunta ¿Podrá volar este cuando se fusionan los dos aparatos? Y para ello valen los niveles de creatividad como la expresión y el producto manteniéndose muy en cuenta lo que fije el propio sujeto creador. Tiene lugar cuando, superadas las expectativas lógicas, se llegan a manipular determinados elementos del medio. Este nivel de creatividad con valor social, se manifiesta en descubrimientos científicos (p.48).

En este nivel se sitúan los grandes hombres de la inventiva. Un ejemplo de este tipo de creatividad es Gertrude Belle Elion bioquímica y farmacóloga estadounidense, a quien se le debe el primer tratamiento contra la leucemia, el descubrimiento de medicamentos para tratar la malaria, la gota, la meningitis, el herpes y que en 1988 recibió el Premio Nobel de Fisiología y Medicina.

#### D. Creatividad innovadora

Para Taylor, I. (1959) Este tipo de creatividad altera y transforma la realidad. Una característica de este tipo de creatividad es una elevada capacidad de empatía e intuición hacia el entorno, que permite captar su esencia, sus posibilidades, las oportunidades y necesidades y crear algo totalmente nuevo que transforma esa realidad. Supone un buen nivel de flexibilidad ideacional y un alto grado de originalidad. El sujeto transforma el medio comunicando resultados únicos y relevantes. Debe captar las implicaciones y las relaciones existentes entre los elementos. Puede darse en la creación de actitudes hacia el cambio y traslado de cierta información a otros contextos (p.52).

Está impulsada por un fuerte deseo de cambio y de superación del entorno. Cabe la pregunta: “Si buscas resultados distintos, no hagas siempre lo mismo” que supone la modificación de los fundamentos básicos en un campo completo en el estudio de las ciencias, las humanidades, y las artes. Un ejemplo de este tipo de creatividad sería la invención de la imprenta.

#### E. Creatividad emergente

Es la más revolucionaria de las caras de la creatividad, va más allá de modificar lo existente o de transformarlo, aquí se genera y crea un nuevo orden, unos nuevos principios. Es la que se asocia a los genios y tiene una clara necesidad de revolucionar y

transgredir. Un ejemplo de este tipo de creatividad es internet, que ha revolucionado muchos mercados, industrias, la economía y la sociedad en su conjunto, la forma de comunicarnos y relacionarnos, de comprar, los hábitos, entre otros. La fuerza creativa irrumpe con tal fuerza que ya no se trata de modificar, sino de proponer algo nuevo. Los sujetos aportan ideas radicalmente nuevas. En general se presenta en el lenguaje abstracto. Es el nivel que caracteriza al talento y al ingenio (p. 60).

Como se ha visto, los niveles de creatividad planteados por Taylor, están fundamentalmente orientados hacia una escala de menor a mayor riqueza de la creatividad, aunque este criterio utilizado no es absoluto.

Esta es la clasificación de Taylor. Como se ha podido observar y analizar, a los dos primeros niveles pueden llegar la mayoría de las personas, los niveles restantes podrían alcanzarse en base de práctica y empeño consecuentes y prolongados. A manera de conclusión podríamos decir que: No se necesita de mayor esfuerzo para detectar el acto creativo, puesto que todos poseemos esa capacidad, por lo tanto somos capaces de desarrollar todo trabajo o proyecto que nos propongamos realizar.

### Importancia de la creatividad

Para Artola, T., & Hueso, M. (2006) Todos los niños necesitan ser verdaderamente creativos para confiarse totalmente al esfuerzo y para hacer cualquier actividad que están haciendo ellos mismos. Lo que es importante en cualquier acto creativo es el proceso de la expresión de uno mismo. Las experiencias creativas pueden ayudar a los niños expresarse y hacer enfrentar sus sensaciones. La creatividad en la actividad de un niño ayuda a profesores a aprender más sobre lo que puede pensar el niño o lo que esté sintiendo. La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños para que prueben las nuevas ideas y nuevas maneras de pensamiento y de solucionar problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar la unicidad y la diversidad de los niños, y brindan oportunidades excelentes para personalizar nuestra enseñanza y enfocar la en cada niño (p. 62).

### Desarrollo de la creatividad en la infancia

Según Artola, T., & Hueso, M. (2006) la infancia es la edad idónea para el desarrollo de la creatividad, porque el niño es mucho más receptivo a los estímulos y tiene una gran capacidad de imaginación que aún no está limitada por el conocimiento ni la racionalidad que impone la sociedad. El niño es por naturaleza un ser creativo, sin embargo esa creatividad tendrá pocas

manifestaciones si no se desarrolla en un clima adecuado, con condiciones favorables para la creación (p.68).

### **2.2.3. Teorías del juego libre**

Teoría de la anticipación funcional de Karl Gross (1902). Esta teoría considera el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento en el hombre. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Significa que el juego se debe de poner en práctica en los niños ya sea en la escuela o fuera de ella, para que les sirva como sustento cuando sean jóvenes o adultos (p. 38).

Significa que el juego es el pre ejercicio de funciones que realizan los niños y que son necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan a los pequeños para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta teoría ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez y que en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida.

Este teórico estableció un precepto: El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá

el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdaderos, hace el “como sí” con sus muñecos). En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande (p. 58).

Teoría piagetina del juego. Para Jean Piaget (1956) poner en práctica el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (estar animado); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo) (p. 45).

Teoría del juego de Vigotsky (1924). Para este autor el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más

dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Quiere decir que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, 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.

El juego

Para Huizinga, J. (1938) el juego:

Es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

(p. 45)

Significa que el juego es una actividad libre acompañada de acciones de esparcimiento basada en determinadas reglas que implica un estrecho contacto entre compañeros de aula sobre todo de los niños y niñas que actúan de manera libre al manifestar sus emociones.

Para Peña, A., & Castro, A. (2012) el juego:

Es un escenario donde comienza la participación infantil, ya que dentro de él es posible escuchar las voces de niños y niñas con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos; donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso de ellos y ellas dentro del juego. Solo se aprende a participar participando (p.128).

Quiere decir que el juego se da en el mundo infantil donde los niños dan a conocer sus diversas vivencias a través de la palabra y la acción que les permite interactuar con sus compañeros de aula. Y por supuesto que esto se da de una manera individual y colectiva.

#### Características del juego

Caillois, R. (1958), incluye en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- a) El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- b) Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- c) Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

- d) Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- e) El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- f) Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas (p. 42).

Para el Ministerio de Educación (2012) las características fundamentales del juego son: provoca placer, nace espontáneamente, permite desplegar la iniciativa, satisface deseos y necesidades propias, emerge del propio impulso por conocer y descubrir y se enriquece en un ambiente de confianza y libertad.

En juego en si esta universalmente bastante definido, sin embargo en la práctica aún se dan ciertas confusiones con otras actividades dirigidas por el adulto a las que en forma errónea, también se les llama “juego”. Por ejemplo: la actividad del niño que juega y aprende en el mismo juego que el produce, desde su iniciativa y a su tiempo, es totalmente diferente a una actividad que el adulto realiza para que los niños aprendan ciertos contenidos o adquieran ciertas destrezas. En este caso, el adulto implementa una metodología de actividades dirigidas que son divertidas y

recreativas, por lo que algunas personas también las llaman juego o aprendizajes jugando, es importante precisar que cuando nos referimos al juego en esta guía, hablamos del juego espontaneo que nace del niño y no del adulto. (p.46).

#### **2.2.4. Bases teóricas del pensamiento creativo**

Esta investigación se basa en la teoría lateral o de la creatividad de Edward De Bono (1989); psicólogo de la Universidad de Oxford, creador del concepto de pensamiento lateral, desorganizando la linealidad del pensamiento. Según este autor, el pensamiento lateral es una actitud y un proceso deliberado para generar ideas nuevas, mediante la estructuración de esquemas conceptuales (intuición), y la provocación de otros nuevos (creatividad). Solo unas pocas personas tienen una aptitud natural para la creatividad, pero todas pueden desarrollar una cierta habilidad si se lo proponen deliberadamente. Justamente estas habilidades se pretenden desarrollar en los niños y niñas de 4 años (p.21).

Se sabe que en las escuelas y las universidades, se incide en la estimulación y cultivo el pensamiento lógico o vertical, pero éste, si bien es eficaz, resulta incompleto, porque el pensamiento lógico, selectivo por naturaleza, se complementa con las cualidades creativas del pensamiento lateral. El pensamiento lateral es el conjunto de procesos destinados al uso de información de modo que genere ideas creativas mediante una reestructuración inteligente de los conceptos ya existentes en la mente. El pensamiento lateral está íntimamente

relacionado con los procesos mentales de la perspicacia, la creatividad y el ingenio. Se trata de una forma definida de aplicar la mente a un tema o problema dado, oponiendo nueva información con ideas viejas. Se obtendría así una modificación de la idea antigua como resultado de los nuevos conocimientos (p. 24).

La utilidad del pensamiento lateral en la enseñanza es vital para aquellos docentes que quieren desarrollar habilidades creativas en sus educandos, pues la mente opera creando diversos modelos con los conocimientos adquiridos. Sobre todo las maestras de educación inicial deben estar en condiciones para generar en sus niños aptitudes para representar y producir diversas ideas, de convertir elementos conocidos en algo nuevo y para ello se debe tener una imaginación poderosa, y esto se debe de aprender en las instituciones de educación inicial. Es por ello que se propone el uso del juego de los sectores para que los niños puedan hacer uso de su creatividad.

La creatividad es un modo de emplear la mente y manejar información. Tal es la función del pensamiento lateral, que tiene que ver con la creación de nuevas ideas, normalmente se relacionan las ideas nuevas con el ámbito de hechos inventivos; sin embargo, estas invenciones es sólo uno de los múltiples aspectos que derivan de la creatividad. El pensamiento lateral es la capacidad que permite encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en formas novedosas de nuevos esquemas, nuevas experiencias o de producir algo nuevo.

### **III. Hipótesis**

#### **3.1. Hipótesis General**

Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.

#### **3.2. Hipótesis específicas**

Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión expresiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.

Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión productiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.

Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión inventiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.

Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión innovadora de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.

#### **IV. Metodología**

##### Tipo de investigación

Por su finalidad esta investigación es experimental. Según Carrasco, S. (2014) “Se realiza luego de conocer las características del fenómeno para luego darle el tratamiento metodológico, que puede ser un programa, sistema, modelo, método o técnicas para mejorar y corregir la situación problemática que ha dado origen al estudio de la investigación” (p. 45).

##### Nivel de investigación

La investigación realizada corresponde al nivel explicativo. Para Carrasco, S. (2014) “Es la que corresponde al por qué de las cosas. Es decir se puede conocer por qué un hecho o fenómeno de la realidad presenta estas características, cualidades o propiedades”, y ello supone la presencia de dos variables” (p.42).Específicamente se da a conocer que gracias al uso del juego libre de los sectores los educandos de 4 años desarrollaron sus niveles de creatividad.

#### **4.1. Diseño de la investigación**

Se empleó el diseño pre experimental que según Mejía, E. (2011) es cuando el investigador manipula la variable independiente para observar sus efectos en los educandos del grupo de estudio. En este caso se aplicó el juego libre de los sectores para luego apreciar sus efectos en la creatividad.

En este mismo grupo se aplicó el pre y pos test.

El esquema es como sigue:



Donde:

G.E.= Grupo de estudio (niños y niñas de 4 años).

O<sub>1</sub> = Pre test

X = Variable independiente (Juego libre en los sectores).

O<sub>2</sub> = Pos test

## 4.2. Población y muestra

### 4.2.1. Población

Para, Mejía, E. (2011) “La población constituye las personas que serán estudiadas y que estos deben tener elementos comunes. El concepto de población equivale al universo, al concepto de conjunto y éste es delimitado por el investigador según criterios de investigación. El tamaño de la población depende de la definición que el investigador formule” (p.120).Significa que la población está dada por el conjunto de sujetos al que puede ser generalizado los resultados del trabajo.

La población estuvo constituida por 52 estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” 441 del distrito de Río Tambo 2018..

**Tabla 1.** Población de la Institución Educativa “La Inmaculada”

Nº 441 distrito de Río Tambo

Edad	Varones	Mujeres	Total
3 años	7	9	16
4 años	8	8	16
5 años	8	12	20
<b>TOTAL</b>			<b>52</b>

Fuente: Nómina de estudiantes de 3, 4 y 5 años matriculados el 2018.

#### 4.2.2. Muestra

Para, Cabanillas, G. (2015) la muestra “es un subconjunto o una parte representativa de la población de donde se obtienen los datos y que luego se analiza con el objetivo de conocer la población de la cual proviene” (p. 110).

La muestra lo conformaron 16 educandos de cuatro años, aula “Padre Alfonso” del mismo plantel.

**Tabla 2.** Muestra de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo

Edad	Varones	Mujeres	Total
4 años	8	8	16
<b>TOTAL</b>			16

Fuente: Nómina de estudiantes de 4 años matriculados el 2018

#### Muestreo

El tipo de muestreo fue el no probabilístico. Para Mejía, E. (2011) “Es un tipo de muestreo en el que la probabilidad no es imprescindible y, por el contrario, es necesario identificar a los sujetos de la muestra con criterios intencionados. En este caso el grupo de estudio se seleccionó de manera intencional” (p. 102).

### 4.3. Definición y operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional		
Variable independiente:  El juego libre de los sectores	<p>“La hora del juego libre en los sectores es una de las principales actividades que toda docente del nivel inicial no puede pasar por desapercibido con sus niños, la cual debe ser ejecutada diariamente dándole el tiempo oportuno para que se desarrolle la secuencia metodológica de la misma. El juego es la principal estrategia en inicial, es a través de él donde se incorporan aprendizajes significativos, duraderos; permite desarrollar la autonomía, la creatividad, el desarrollo del lenguaje y del pensamiento crítico reflexivo.</p> <p>(Minedu: La hora del juego libre en los sectores, 2015, p. 12).</p>	<p>El juego libre en los sectores es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades (juego de roles).</p> <p>El juego libre no se realiza para alcanzar una meta, sirve para apoyar el desarrollo y aprendizaje de los niños. Se concreta a través de la planificación, organización, ejecución o desarrollo y su representación.</p>	Proyecto	Proyecto

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<u>Variable dependiente:</u>  Creatividad	<p>Capacidad de ofrecer respuestas nuevas, valiosas y originales. Es la producción de una idea, un concepto, un producto o un descubrimiento no visto, oído o sentido, por lo que tiene que ser nuevo, original y útil.</p> <p>En este proceso intervienen lo cognoscitivo que permite desagregar la información y procesar nueva información; lo inconsciente o inspiración que actúa como resorte motivador de la curiosidad; y lo afectivo que relaciona lo imaginado con la realidad. (Taylor, I. 1993).</p>	<p>Supone acción, actitud o experiencia original para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía. Sus dimensiones son el expresivo, relacionado con el descubrimiento de nuevas formas para expresar.</p> <p>El productivo orientado a la utilización de procedimientos para obtener un producto. El inventivo que es donde hay mayor dosis de invención y capacidad para descubrir nuevas realidades. El innovador donde interviene la originalidad. Y el emergente donde se define al talento o al</p>	<u>Creatividad Expresiva</u> Está asociada a la espontaneidad y la improvisación. Busca crear formas de expresar el mundo interior, las emociones y sentimientos. (Taylor, I. 1993, p.24).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa sus ideas en torno a temas de su interés.</li> <li>- Descubre nuevas formas de manifestar sus ideas.</li> <li>- Dialoga de manera libre.</li> <li>- Utiliza recursos verbales y no verbales para comunicarse.</li> </ul>	<u>Escala Intervalar:</u>  -Lograda -En Proceso -En Inicio
			<u>Creatividad Productiva</u> Es la aplicación de estrategias adquiridas a través de conocimientos y experiencias con el	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tiene diversas ideas para obtener un propósito.</li> <li>-Utiliza procedimientos para</li> </ul>	

		<p>genio en la creación de principios nuevos.</p>	<p>objetivo de obtener un resultado concreto. (Taylor, I. 1993, p.25).</p>	<p>obtener productos. -Crea un cuento. -Piensa de manera distinta en el proceso de producir.</p>	
			<p><u>Creatividad Inventiva</u> Es la capacidad para descubrir nuevas realidades, de superar los presupuestos lógicos. Está asociada a una gran flexibilidad perceptiva, que es la que permite detectar nuevas relaciones entre los elementos existentes. (Taylor, I. 1993, p.26).</p>	<p>-Propone alternativas para solucionar problemas. -Utiliza habilidades de observación y exploración en los juegos que realiza. -Descubre nuevas formas para solucionar un problema. -Utiliza objetos o herramientas que ya conoce para producir</p>	

				algo nuevo.
			<u>Creatividad Innovadora</u> Altera y transforma la realidad. Una característica de este tipo de creatividad es una elevada capacidad de empatía e intuición hacia el entorno, (Taylor, I. 1993, p.27).	- Realiza actividades ingeniosas y curiosas -Tiene talento e iniciativa en el desarrollo de sus tareas. -Descubre nuevas formas de jugar con los juguetes. -Tiene habilidad para resolver diversas situaciones.

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

##### **4.4.1. Técnica**

Para Quezada, N. (2010) las técnicas “Son procedimientos que ponen al investigador con las fuentes de datos relevantes para indagar sobre el objeto de estudio” (p.58). En este estudio se hizo uso de la técnica de la observación que permitió apreciar el desarrollo de los niveles de creatividad que manifestaron los estudiantes de 4 años.

##### **4.4.2. Instrumento**

El instrumento fue la Ficha de Observación, según Sánchez, J., y Loayza, J. (2012) “Se construye sobre la base de conductas que se consideran manifestaciones de aspectos que se desean evaluar, para determinar cómo se manifiestan esas conductas” (p.38). Este instrumento tuvo 16 indicadores cuyos niveles fueron: creatividad en inicio (I), creatividad en proceso (P) y creatividad lograda (L).

Validez y confiabilidad del instrumento. Se procedió a la validez del contenido mediante la técnica de juicios de expertos. Para ello se sometió a evaluación por tres expertos como el Dr. Eugenio Salomé Condori, el Mg. Jhon Huamanlazo Chaupín y la Mg. Amelia Flora Seas Menéndez Que validaron la ficha de observación. Y la prueba de confiabilidad se hizo mediante el alfa de Cronbach. La prueba piloto o de ensayo se aplicó a 10 educandos de la Institución Educativa N° 441 del distrito de Río Tambo. Los resultados sometidos al alfa de Cronbach resultó ,84 siendo excelente confiabilidad para evaluar los niveles de creatividad.

Las puntuaciones obtenidas se presentaron en una tabla de datos o data donde se registraron los 16 items distribuidos en cuatro dimensiones de la creatividad: expresiva, productiva, inventiva e innovadora en relación a los 16 estudiantes del grupo de la muestra. Los valores propuestos fueron de (3) para la creatividad lograda, (2) creatividad en proceso y (1) creatividad en inicio. Y para procesar los datos se recurrió al programa SPSS Versión 24 y para comprobar la hipótesis general y específica se utilizó la prueba Chi Cuadrada por ser intervalar y de carácter observacional.

Los resultados se presentaron en tablas y figuras. En las tablas se establecieron los datos obtenidos en el pre y pos test en función a la variable creatividad con sus respectivas dimensiones: expresiva, productiva, inventiva e innovadora. Los datos registrados en las tablas y figuras fueron analizados e interpretados.

#### **4.5. Plan de análisis**

Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo por lo tanto fue diseñado en su procesamiento de datos con el paquete estadístico SPSS Versión 24 permitiendo comprobar la hipótesis general y las cuatro hipótesis específicas. Asimismo los datos fueron analizados teniendo en cuenta las dimensiones de la creatividad con sus respectivas frecuencias y porcentajes.

#### **4.6. Matriz de consistencia**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>Problema General: ¿Cómo influye el juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo?</p> <p>Problemas específicos -¿Cómo influye la aplicación del juego libre en los sectores en la dimensión expresiva de la creatividad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo?</p>	<p>Objetivo General: Determinar la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo-2018.</p> <p>Objetivos Específicos -Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión expresiva de la creatividad en los estudiantes de 4 años</p>	<p>Hipótesis General: Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.</p> <p>Hipótesis específicas -Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión expresiva de</p>	<p><u>Variable independiente</u> Juego libre en los sectores</p> <p><u>Variable dependiente:</u> Creatividad</p>	<p>-Tipo de <u>Investigación:</u> Experimental</p> <p>-Nivel de <u>investigación:</u> Explicativo</p> <p>-Diseño de <u>investigación:</u> Pre experimental</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 5px 0;"></div> <p>Donde: G.E.= Grupo de Estudio (Niños y niñas de 4 años).</p>	<p><u>Técnica:</u> Observación</p> <p><u>Instrumento</u> Ficha de Observación</p> <p><u>Escala de medición:</u> Lograda Proceso Inicio</p>	<p><u>Población:</u> 52 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I.E. “La Inmaculada” 441 distrito Río Tambo.</p> <p><u>Muestra:</u> 16 niños de 4 años, aula “Padre Alfonso” de la I.E. “La Inmaculada”</p>

<p>-¿Cómo influye la aplicación del juego libre en los sectores en la dimensión productiva de la creatividad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo?</p> <p>-¿Cómo influye la aplicación del juego libre en los sectores en la dimensión inventiva de la creatividad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo?</p> <p>-¿Cómo influye la aplicación del juego libre en los sectores en la dimensión innovadora de la creatividad en los estudiantes de 4 años de</p>	<p>de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo-2018.</p> <p>-Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión productiva en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo-2018.</p> <p>-Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión inventiva en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río</p>	<p>la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.</p> <p>-Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión productiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.</p> <p>-Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión inventiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro</p>		<p>O<sub>1</sub> = Pre test</p> <p>X = Variable independiente (Empleo del juego libre en los sectores).</p> <p>O<sub>2</sub> = Pos test</p>		<p>441 distrito Río Tambo.</p>
---	--	---	--	---	--	--------------------------------

<p>la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo?</p>	<p>Tambo-2018. -Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión innovadora en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo-2018.</p>	<p>años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo. -Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión innovadora de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.</p>				
---	---	---	--	--	--	--

#### **4.7. Principios éticos**

Es de resaltar que esta investigación es inédita que se aplicó basado en un plan de investigación presentado a la Dirección de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo. Y para ello se solicitó el respectivo permiso a la hermana superiora, que gentilmente accedió el pedido realizado. Asimismo se ha respetado las pautas sobre las citas bibliográficas tal como establece el estilo APA en su sexta versión. En todas las citas se ha mencionado a los autores cuyos datos aparecen en las referencias bibliográficas.

## V. Resultados

### Descripción de la experimentación

Para aplicar el juego libre de los sectores se realizó el plan de aplicación presentada a la dirección de la Institución Educativa N° 441 de Río Tambo. El plan comprendió datos generales, identificación del problema de investigación, formulación del problema, objetivos, justificación de la investigación y la propuesta pedagógica del juego de los sectores, cronograma de aplicación, los recursos y la evaluación. La aplicación fue desde el 28 de mayo al 01 de junio del 2018 con pre y pos test.

Luego del pre test se aplicaron 2 sesiones de aprendizaje: Implementamos los sectores para desarrollar la creatividad, y Jugamos en el sector construcción con playgos, cubos, dados, latas, carros y rompecabezas para desarrollar nuestra creatividad. Luego de estas sesiones se aplicó el pos test.

La ficha de observación tuvo 16 indicadores en relación a la creatividad: expresiva, productiva, inventiva e innovadora. La expresiva tuvo 4 indicadores: expresa sus ideas en torno a temas de su interés, descubre nuevas formas de manifestar sus ideas, dialoga de manera libre, utiliza recursos verbales y no verbales para comunicarse. La productiva tuvo 4 indicadores: tiene diversas ideas para obtener un propósito, utiliza procedimientos para obtener productos, crea un cuento y piensa de manera distinta en el proceso de producir. La inventiva tuvo cuatro indicadores: Propone alternativas para solucionar problemas, utiliza habilidades de observación y exploración en los juegos que realiza, descubre nuevas formas para solucionar un problema, utiliza objetos o herramientas que ya conoce para producir algo nuevo. La innovadora tuvo 4 indicadores: realiza actividades ingeniosas y curiosas, tiene talento e iniciativa en el desarrollo de sus

tareas, descubre nuevas formas de jugar con los juguetes y tiene habilidad para resolver diversas situaciones.

Respecto al puntaje asignado al instrumento. El valor de (3) fue para el nivel logrado; el valor de (2) para el nivel proceso, y (1) para el nivel inicio.

En cuanto a los baremos utilizados

Baremo de la variable: creatividad. Para lo cual se tomó la puntuación máxima=48 y la puntuación mínima=16. Al restar estos queda el valor de 32 y al dividir entre 3 resulta 10,66. Por lo que cada intervalo tiene el valor de 10. Es como sigue.

Niveles	Valores	Intervalos
Nivel Logrado (L)	3	(38 – 48)
Nivel en Proceso (P)	2	(27 – 37)
Nivel en Inicio (I)	1	(16 – 26)

Baremo de las dimensiones de creatividad expresiva, productiva, inventiva e innovadora. Para lo cual se tomó la puntuación máxima = 12 y la puntuación mínima = 4. Al restar estos queda el valor de 8 y al dividir entre 3 resulta 2,66. Por lo que cada intervalo tiene el valor de 2. Es como sigue.

Niveles	Valores	Intervalos
Nivel Logrado (L)	3	(10 – 12)
Nivel en Proceso (P)	2	(7 – 9)
Nivel en Inicio (I)	1	(4 – 6)

## 5.1. RESULTADO DEL PRE TEST

A continuación se presenta los resultados y el análisis estadístico descriptivo del desarrollo de la creatividad que manifestaron los estudiantes de cuatro años en la fase del Pre Test.

Tabla N° 3. Desarrollo de la creatividad en la fase del Pre Test

Creatividad		Intervalos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Niveles	Inicio	16 - 26	12	75,0	75,0	75,0
	Proceso	27 - 37	4	25,0	25,0	100,0
	Logrado	38 - 48	0	0	0	0
Total			16	100,0	100,0	

En la Tabla N° 3 se resume la frecuencia de las puntuaciones obtenidas en el desarrollo de la creatividad de manera global en la fase del pre test. Se observa que existen 12 estudiantes representando a un 75,0% que se encuentran en el Nivel Inicio y 4 estudiantes que representan a un 25,0% se encuentran en un Nivel Proceso. Además se observa que ningún estudiante alcanzó el Nivel Logrado en el desarrollo de la creatividad.

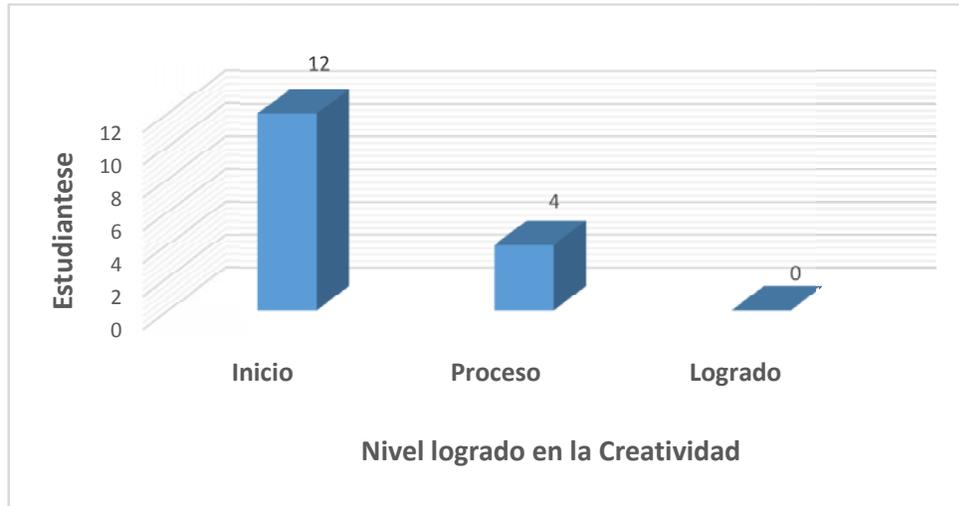


Figura 1. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en el desarrollo de su creatividad en la fase del pre test

Tabla N° 4. Dimensión Expresiva de la creatividad en la fase del Pre Test

Creatividad		Intervalos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Niveles	Inicio	4 - 6	12	75,0	75,0	75,0
	Proceso	7 - 9	4	25,0	25,0	100,0
	Logrado	10 - 12	0	0	0	0
Total			16	100,0	100,0	

En la Tabla N° 4 se presenta la frecuencia de las puntuaciones obtenidas en la dimensión Expresiva de la creatividad en la fase del pre test. Se observa que existen 12 estudiantes representando a un 75,0% que se encuentran en el Nivel Inicio y 4 estudiantes que representan a un 25,0% se encuentran en un Nivel de Proceso. Además se observa que ningún estudiante alcanzó el Nivel Logrado en la dimensión Expresiva de la creatividad.

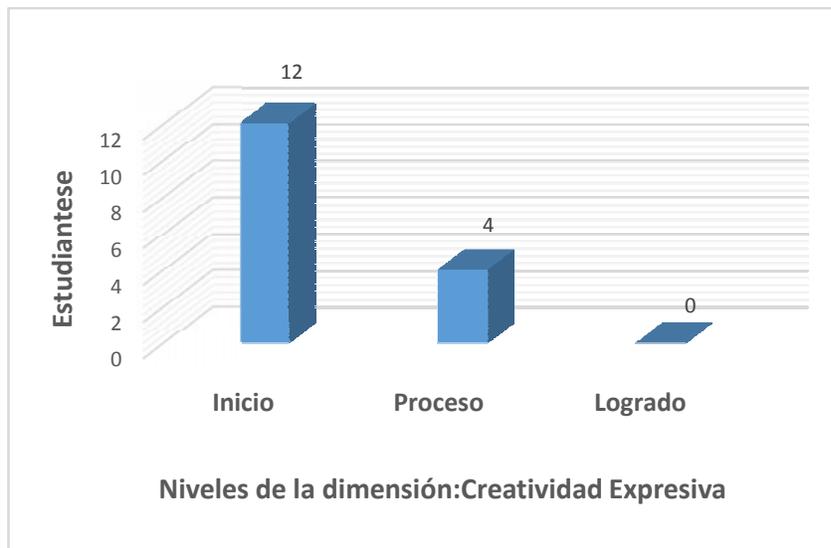


Figura 2. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Expresiva de la creatividad en la fase del pre test

Tabla N° 5. Dimensión Productiva de la creatividad en la fase del Pre Test

Creatividad		Intervalos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Niveles	Inicio	4 - 6	14	87,5	87,5	87,5
	Proceso	7 - 9	2	12,5	12,5	100,0
	Logrado	10 - 12	0	0	0	0
Total			16	100,0	100,0	

En la Tabla N° 5 se presenta la frecuencia de las puntuaciones obtenidas en la dimensión Productiva de la creatividad en la fase del pre test. Se observa que existen 14 estudiantes representando a un 87,5% que se encuentran en el Nivel Inicio y 2 estudiantes que representan a un 12,5% se encuentran en un Nivel de Proceso. Además se observa que ningún estudiante alcanzó el Nivel Logrado en la dimensión Productiva de la creatividad.

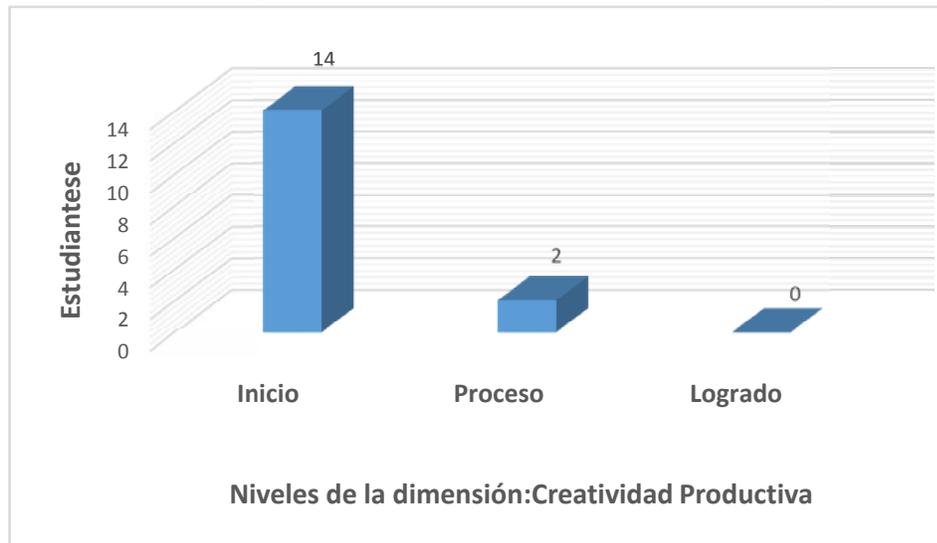


Figura 3. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Productiva de la creatividad en la fase del pre test

Tabla N° 6. Dimensión Inventiva de la creatividad en la fase del Pre Test

Creatividad		Intervalos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Niveles	Inicio	4 - 6	13	81,25	81,25	81,25
	Proceso	7 - 9	3	18,75	18,75	100,0
	Logrado	10 - 12	0	0	0	0
Total			16	100,0	100,0	

En la Tabla N° 6 se presenta la frecuencia de las puntuaciones obtenidas en la dimensión Inventiva de la creatividad en la fase del pre test. Se observa que existen 13 estudiantes representando a un 81,25% que se encuentran en el Nivel Inicio y 3 estudiantes que representan a un 18,75% se encuentran en un Nivel de Proceso. Además se observa que ningún estudiante alcanzó el Nivel Logrado en la dimensión Inventiva de la creatividad.

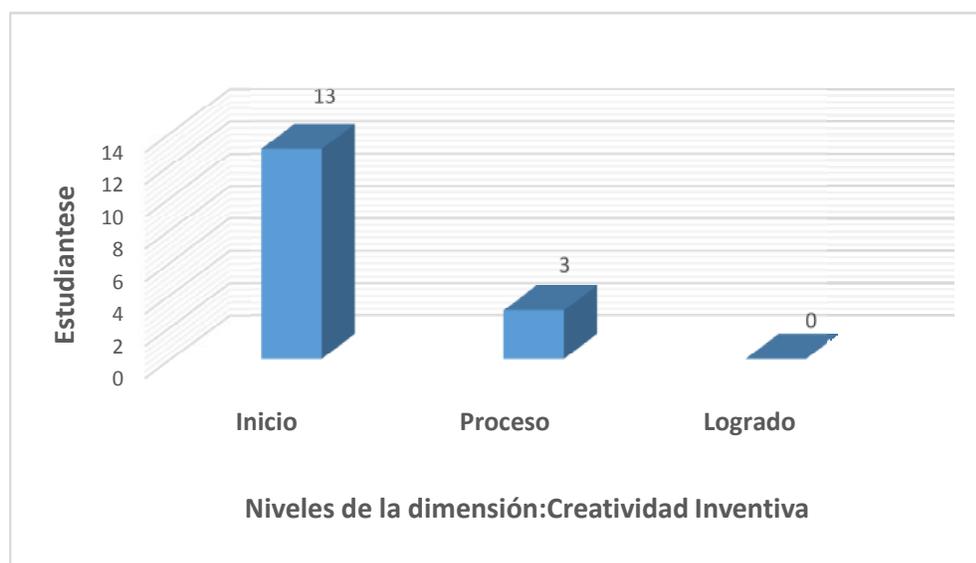


Figura 4. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Inventiva de la creatividad en la fase del pre test

Tabla N° 7. Dimensión Innovadora de la creatividad en la fase del Pre Test

Creatividad	Intervalos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Niveles	Inicio	4 - 6	12	75	75,0
	Proceso	7 - 9	4	25	100,0
	Logrado	10 - 12	0	0	0
	Total		16	100,0	100,0

En la Tabla N° 7 se presenta la frecuencia de las puntuaciones obtenidas en la dimensión Innovadora de la creatividad en la fase del pre test. Se observa que existen 12 estudiantes representando a un 75% que se encuentran en el Nivel Inicio y 4 estudiantes que representan a un 25% se encuentran en un Nivel de Proceso. Se evidencia que ningún estudiante alcanzó el Nivel Logrado en la dimensión Innovadora de la creatividad.

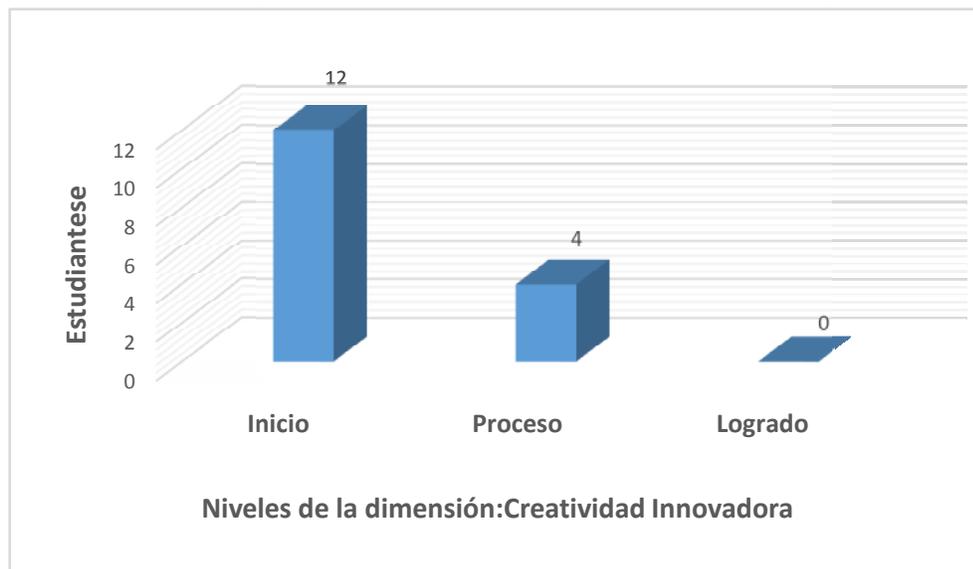


Figura 5. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Innovadora de la creatividad en la fase del pre test

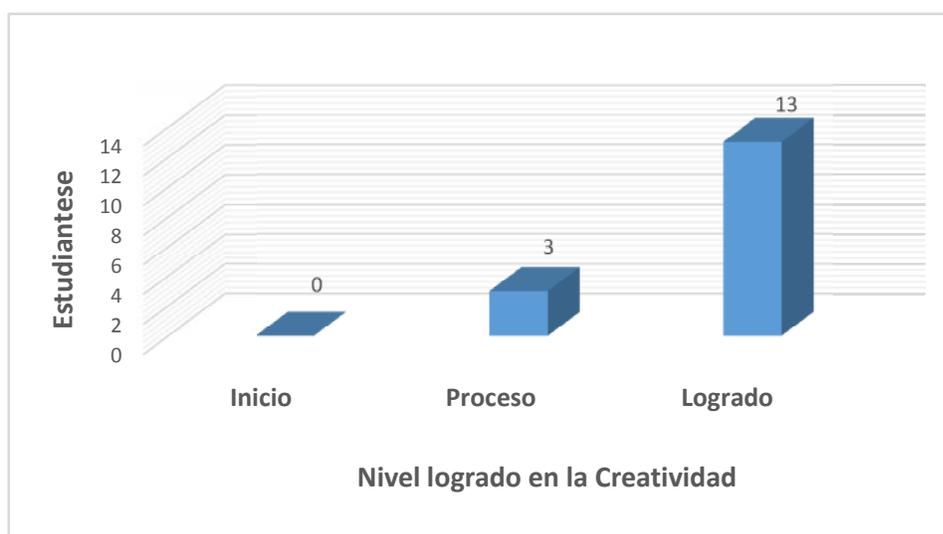
## RESULTADOS DEL POS TEST

A continuación se presenta los resultados y el análisis estadístico descriptivo del desarrollo de la creatividad de los estudiantes de cuatro años en la fase del Pos Test.

Tabla N° 8. Desarrollo de la creatividad en la fase del Pos Test

Creatividad		Intervalos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Niveles	Inicio	16 - 26	0	0	0	0
	Proceso	27 - 37	3	18,75	18,75	18,75
	Logrado	38 - 48	13	81,25	81,25	100,0
	Total			16	100,0	100,0

En la Tabla N° 8 se resume la frecuencia de las puntuaciones obtenidas en el desarrollo de la creatividad de manera global en la fase del pos test. El resultado evidencia que existen 3 estudiantes representando a un 18,75% que se encuentran en un Nivel en Proceso y 13 estudiantes que representan a un 81,25% que se encuentran en un Nivel Logrado. También se evidencia que no existen estudiantes ubicados en el Nivel en Inicio en cuanto al desarrollo de su



creatividad.

Figura 6. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en el desarrollo de su creatividad en la fase del pos test.

Tabla N° 9. Dimensión Expresiva de la creatividad en la fase del Pos Test

Creatividad		Intervalos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Niveles	Inicio	4 - 6	0	0	0	0
	Proceso	7 - 9	3	18,75	18,75	18,75
	Logrado	10 - 12	13	81,25	81,25	100,0
	Total		16	100,0	100,0	

En la Tabla N° 9 se presenta la frecuencia de las puntuaciones obtenidas en la dimensión Expresiva de la creatividad en la fase del pos test. El resultado evidencia que existen 3 estudiantes representando a un 18,75% que se encuentran en un Nivel en Proceso y 13 estudiantes que representan a un 81,25% que se encuentran en un Nivel Logrado. También se evidencia que no existen estudiantes ubicados en el Nivel en Inicio en cuanto al desarrollo de la dimensión Expresiva de la creatividad.

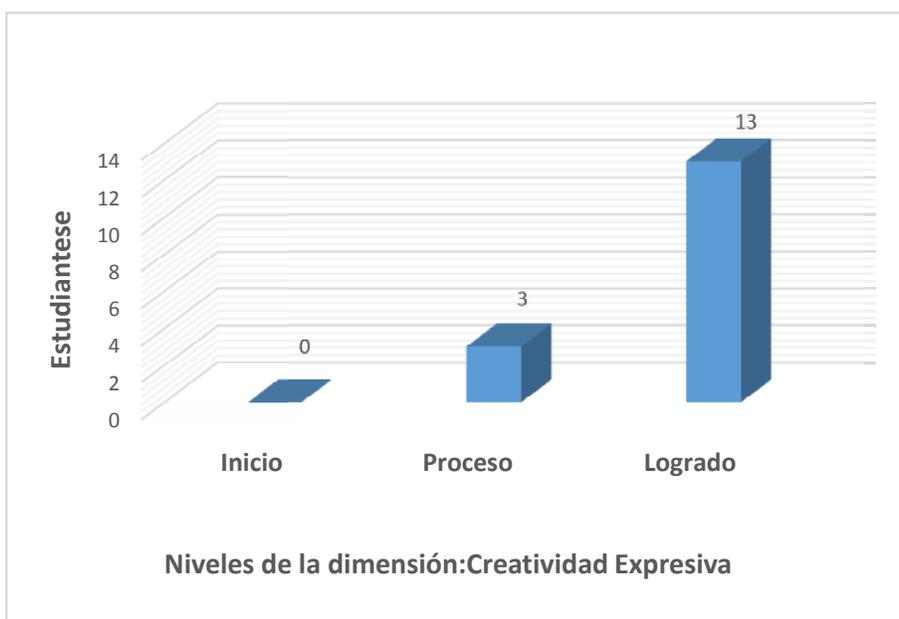
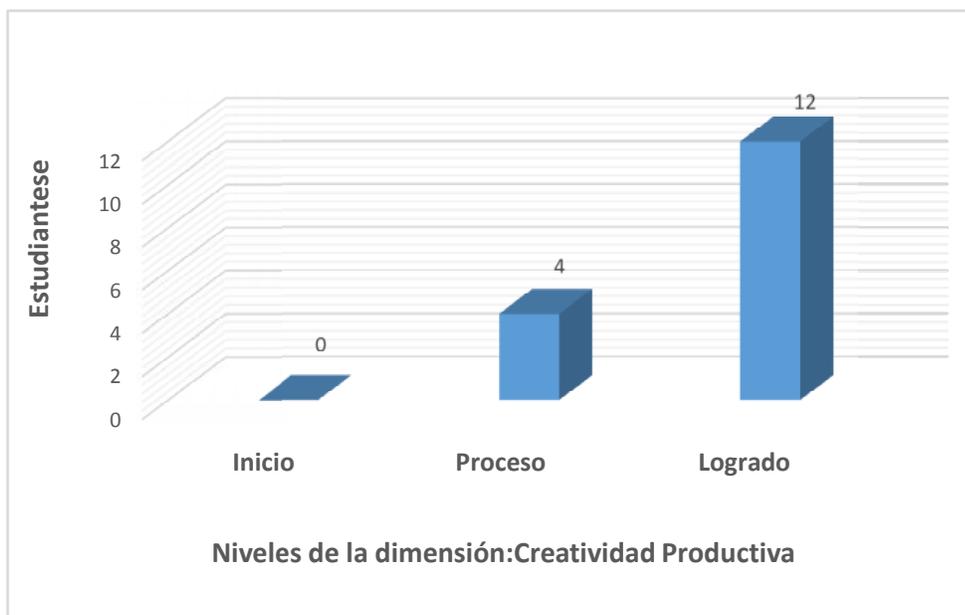


Figura 7. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Expresiva de la creatividad en la fase del pos test

Tabla N° 10. Dimensión Productiva de la creatividad en la fase del Pos Test

Creatividad		Intervalos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Niveles	Inicio	4 - 6	0	0	0	0
	Proceso	7 - 9	4	25	25,0	25,0
	Logrado	10 - 12	12	75	75,0	100,0
	Total		16	100,0	100,0	

En la Tabla N° 10 se presenta la frecuencia de las puntuaciones obtenidas en la dimensión Productiva de la creatividad en la fase del pos test. El resultado evidencia que existen 4 estudiantes representando a un 25% que se encuentran en un Nivel en Proceso y 12 estudiantes que representan a un 75% que se encuentran en un Nivel Logrado. También se evidencia que no existen estudiantes ubicados en el Nivel en Inicio en cuanto al desarrollo de la



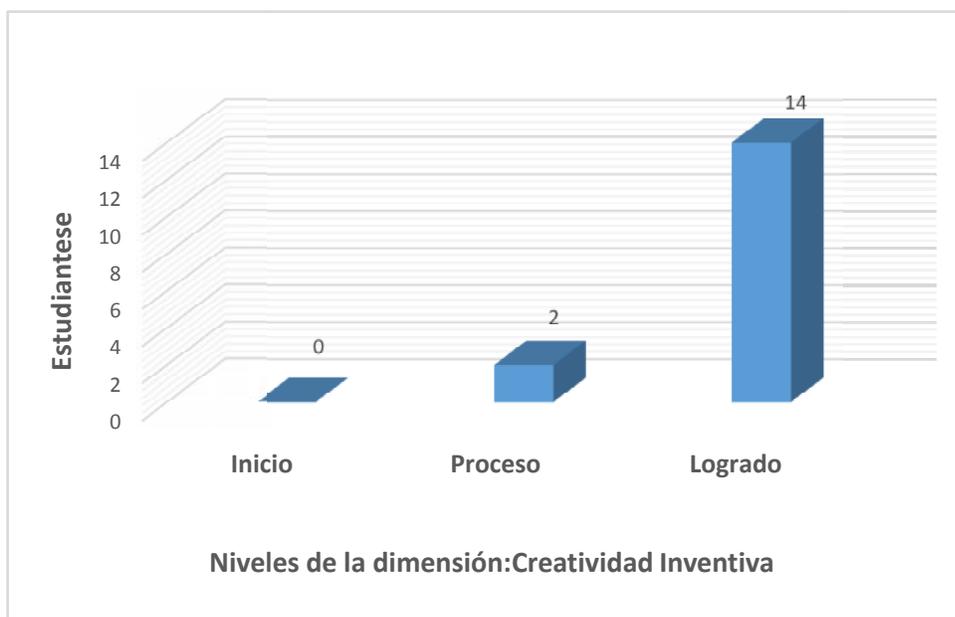
dimensión Productiva de la creatividad.

Figura 8. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Productiva de la creatividad en la fase del pos test

Tabla N° 11. Dimensión Inventiva de la creatividad en la fase del Pos Test

Creatividad	Intervalos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Niveles	Inicio	4 - 6	0	0	0
	Proceso	7 - 9	2	12,5	12,5
	Logrado	10 - 12	14	87,5	100,0
	Total		16	100,0	100,0

En la Tabla N° 11 se presenta la frecuencia de las puntuaciones obtenidas en la dimensión Inventiva de la creatividad en la fase del pos test. El resultado evidencia que existen 2 estudiantes representando a un 12,5% que se encuentran en un Nivel en Proceso y 14 estudiantes que representan a un 87,5% que se encuentran en un Nivel Logrado. También se evidencia que no existen estudiantes ubicados en el Nivel en Inicio en cuanto al desarrollo de la



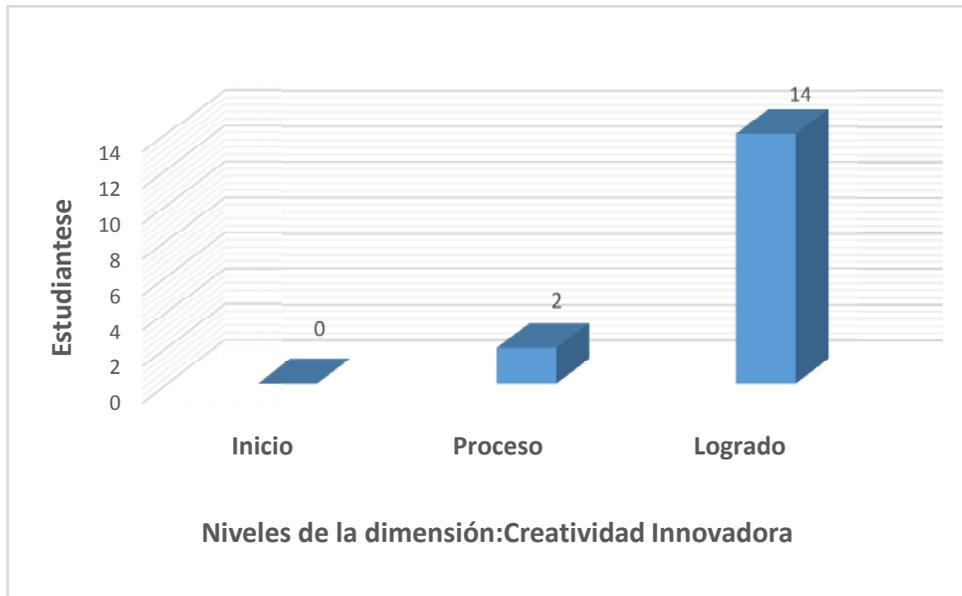
dimensión Inventiva de la creatividad.

Figura 9. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Inventiva de la creatividad en la fase del pos test.

Tabla N° 12. Dimensión Innovadora de la creatividad en la fase del Pos Test

Creatividad		Intervalos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Niveles	Inicio	4 - 6	0	0	0	0
	Proceso	7 - 9	2	12,5	12,5	12,5
	Logrado	10 - 12	14	87,5	87,5	100,0
	Total		16	100,0	100,0	

En la Tabla N° 12 se presenta la frecuencia de las puntuaciones obtenidas en la dimensión Innovadora de la creatividad en la fase del pos test. El resultado evidencia que existen 2 estudiantes representando a un 12,5% que se encuentran en un Nivel en Proceso y 14 estudiantes que representan a un 87,5% que se encuentran en un Nivel Logrado. También se evidencia que no existen estudiantes ubicados en el Nivel en Inicio en cuanto al desarrollo de la



dimensión Innovadora de la creatividad.

Figura 10. Gráfico de barras que ilustra el nivel logrado por los estudiantes en la dimensión Innovadora de la creatividad en la fase del pos test

**CUADRO COMPARATIVO DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD  
DEL PRE TEST CON EL POS TEST**

Desarrollo de la creatividad en la fase del Pre Test

		Pre Test		Pos Test		
Creatividad		Intervalos	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Niveles	Inicio	16 - 26	12	75,0	0	0
	Proceso	27 - 37	4	25,0	3	18,75
	Logrado	38 - 48	0	0	13	81,25
		Total	16	100,0	16	100,0

En el pre test se aprecia la frecuencia de las puntuaciones obtenidas en el desarrollo de la creatividad en el pre test donde 12 estudiantes representando a un 75,0% que se Encuentran en el Nivel Inicio y 4 estudiantes que representan a un 25,0% se encuentran en un Nivel Proceso. Ningún estudiante alcanzó el Nivel Logrado en el desarrollo de la creatividad

En el Pos Test se resume la frecuencia de las puntuaciones obtenidas en el desarrollo de la creatividad en el pos test. El resultado indica que existen 3 estudiantes representando a un 18,75% que se encuentran en un Nivel en Proceso y 13 estudiantes que representan a un 81,25% que se encuentran en un Nivel Logrado. Ningún estudiante ubicados en el Nivel en Inicio en cuanto al desarrollo de su creatividad.

En síntesis se aprecia que en el pos test la mayoría de estudiantes lograron desarrollar sus niveles de creatividad gracias al uso del juego de los sectores.

## A. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL

Planteamiento de la  $H_0$  y  $H_1$  de la hipótesis general

$H_0$ : No influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.

$H_1$ : Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.

Tabla N° 13. Niveles logrados en la Creatividad en el Pre Test y Post Test

			Fase de Aplicación del Test		
			Pre test	Post test	Total
Nivel Logrado	Recuento		0	13	13
	Recuento esperado		6,5	6,5	13,0
Proceso	Recuento		4	3	7
	Recuento esperado		3,5	3,5	7,0
Inicio	Recuento		12	0	12
	Recuento esperado		6,0	6,0	12,0
Total	Recuento		16	16	32
	Recuento esperado		16,0	16,0	32,0

En la Tabla N° 13 se observa que 13 estudiantes alcanzaron un Nivel Logrado en el desarrollo de la creatividad. De estos estudiantes ninguno de ellos logró llegar a este nivel en el pre test. Así mismo se observa que 7 estudiantes lograron un Nivel en Proceso en el desarrollo de la creatividad. De dichos estudiantes 4 se ubicaban dentro de este nivel en el pre test y 3 de ellos lograron llegar a este nivel en el post test después de la aplicación de los juegos de los sectores como estrategia metodológica. Por último, se observa que existen 12 estudiantes que se

encuentran en un Nivel en Inicio de la creatividad. De esta cantidad de alumnos 12 se ubicaron en este nivel en el pre test y ninguno en el pos test que la estrategia metodológica de los juegos de los sectores ha sido productiva.

#### PRUEBA DE LA HIPÓTESIS GENERAL CON LA CHI CUADRADA ( $\chi^2$ )

Tabla N° 14. Prueba Chi-cuadrado de la hipótesis general

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	44,889 <sup>a</sup>	48	,601
Razón de verosimilitud	38,449	48	,836
Asociación lineal por lineal	,336	1	,562
N de casos válidos	16		

a. 63 casillas (100,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,06.

En la Tabla N°14 se observa que el estadístico chi-cuadrado de Pearson toma valor de 44,889, el cual, en la distribución  $\chi^2$  con 48 grados de libertad (gl), tiene asociada una probabilidad (Sig. Asintótica) de 0,601. Puesto que el valor del nivel de significancia es mayor que  $\alpha = 0,05$  se acepta la hipótesis alterna y rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, hay evidencia significativa para afirmar que el juego de los sectores desarrolla la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 441 del distrito de Río Tambo.

#### B. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

Planteamiento de la  $H_0$  y  $H_1$  de la hipótesis específica 1

$H_0$ : No influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión expresiva de la creatividad en los estudiantes de

cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.

H<sub>1</sub>: Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión expresiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.

Tabla N° 15. Niveles logrados en la dimensión Expresiva de la Creatividad en el Pre Test y Post Test

			Fase de Aplicación del Test		
			Pre test	Post test	Total
Nivel	Logrado	Recuento	0	13	13
		Recuento esperado	6,5	6,5	13,0
	Proceso	Recuento	4	3	7
		Recuento esperado	3,5	3,5	7,0
	Inicio	Recuento	12	0	12
		Recuento esperado	6,0	6,0	12,0
Total	Recuento		16	16	32
	Recuento esperado		16,0	16,0	32,0

En la Tabla N° 15 se observa que 13 estudiantes alcanzaron un Nivel Logrado en el desarrollo de la dimensión Expresiva de la creatividad. De estos estudiantes ninguno de ellos logró llegar a este nivel en el pre test. Así mismo se observa que 7 estudiantes lograron un Nivel en Proceso en la dimensión Expresiva de la creatividad. De dichos estudiantes 4 se ubicaban dentro de este nivel en el pre test y 3 de ellos lograron llegar a este nivel en el post test después de la aplicación de los juegos de los sectores como estrategia metodológica. Por último, se observa que existen 12 estudiantes que se encuentran en un Nivel en Inicio en la dimensión Expresiva de la creatividad. De esta cantidad de alumnos 12 se ubicaron en este nivel en el pre test y ninguno en el pos test, lo que significa que

la estrategia metodológica de los juegos de los sectores ha sido productiva en cuanto al desarrollo de la dimensión Expresiva de la creatividad.

### PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1 CON CHI CUADRADA ( $\chi^2$ )

Tabla N° 16. Prueba Chi-cuadrado de la hipótesis específica 1

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	11,259 <sup>a</sup>	16	,793
Razón de verosimilitud	13,165	16	,661
Asociación lineal por lineal	,947	1	,330
N de casos válidos	16		

a. 25 casillas (100,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,06.

En la Tabla N°16 se observa que el estadístico chi-cuadrado de Pearson toma valor de 11,259 el cual, en la distribución  $\chi^2$  con 16 grados de libertad (gl), tiene asociada una probabilidad (Sig. Asintótica) de 0,793. Puesto que el valor del nivel de significancia es mayor que  $\alpha = 0,05$  se acepta la hipótesis alterna y rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, hay evidencia significativa para afirmar que el juego de los sectores desarrolla la dimensión Expresiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 441 del distrito de Río Tambo.

### C. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

Planteamiento de la  $H_0$  y  $H_1$  de la hipótesis específica 2

$H_0$ : No influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión Productiva de la creatividad en los estudiantes de

cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.

H<sub>1</sub>: Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión Productiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.

Tabla N° 17. Niveles logrados en la dimensión Productiva de la Creatividad en el Pre Test y Post Test

		Fase de Aplicación del Test			
		Pre test	Post test	Total	
Nivel	Logrado	Recuento	0	12	12
		Recuento esperado	6,0	6,0	12,0
	Proceso	Recuento	2	4	6
		Recuento esperado	3,0	3,0	6,0
	Inicio	Recuento	14	0	14
		Recuento esperado	7,0	7,0	14,0
Total		Recuento	16	16	32
		Recuento esperado	16,0	16,0	32,0

En la Tabla N° 17 se observa que 12 estudiantes alcanzaron un Nivel Logrado en el desarrollo de la dimensión Productiva de la creatividad. De estos estudiantes ninguno de ellos logró llegar a este nivel en el pre test. Así mismo se observa que 6 estudiantes lograron un Nivel en Proceso en la dimensión Productiva de la creatividad. De dichos estudiantes 2 se ubicaban dentro de este nivel en el pre test y 4 de ellos lograron llegar a este nivel en el post test después de la aplicación de los juegos de los sectores como estrategia metodológica. Por último, se observa que existen 14 estudiantes que se encuentran en un Nivel en Inicio en la dimensión Productiva de la creatividad. De esta cantidad de alumnos 14 se ubicaron en este nivel en el pre test y ninguno en el pos test, lo que significa que

la estrategia metodológica de los juegos de los sectores ha sido significativa en cuanto al desarrollo de la dimensión Productiva de la creatividad.

#### PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2 CON CHI CUADRADA ( $\chi^2$ )

Tabla N° 18. Prueba Chi-cuadrado de la hipótesis específica 2

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	2,000 <sup>a</sup>	4	,736
Razón de verosimilitud	2,773	4	,597
Asociación lineal por lineal	,032	1	,859
N de casos válidos	16		

a. 8 casillas (88,9%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,50.

En la Tabla N°18 se observa que el estadístico chi-cuadrado de Pearson toma valor de 2,000 el cual, en la distribución  $\chi^2$  con 16 grados de libertad (gl), tiene asociada una probabilidad (Sig. Asintótica) de 0,736. Puesto que el valor del nivel de significancia es mayor que  $\alpha = 0,05$  se acepta la hipótesis alterna y rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, hay evidencia significativa para afirmar que el juego de los sectores desarrolla la dimensión Productiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 441 del distrito de Río Tambo.

#### D. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

Planteamiento de la  $H_0$  y  $H_1$  de la hipótesis específica 3

$H_0$ : No influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión Inventiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.

H<sub>1</sub>: Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión Inventiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.

Tabla N° 19. Niveles logrados en la dimensión Inventiva de la Creatividad en el Pre Test y Post Test

			Fase de Aplicación del Test		
			Pre test	Post test	Total
Nivel	Logrado	Recuento	0	14	14
		Recuento esperado	7,0	7,0	14,0
	Proceso	Recuento	3	2	5
		Recuento esperado	2,5	2,5	5,0
	Inicio	Recuento	13	0	13
		Recuento esperado	6,5	6,5	13,0
Total	Recuento		16	16	32
	Recuento esperado		16,0	16,0	32,0

En la Tabla N° 19 se observa que 14 estudiantes alcanzaron un Nivel Logrado en el desarrollo de la dimensión Inventiva de la creatividad. De estos estudiantes ninguno de ellos logró llegar a este nivel en el pre test. Así mismo se observa que 5 estudiantes lograron un Nivel en Proceso en la dimensión Inventiva de la creatividad. De dichos estudiantes 3 se ubicaban dentro de este nivel en el pre test y 2 de ellos lograron llegar a este nivel en el post test después de la aplicación de los juegos de los sectores como estrategia metodológica. Por último, se observa que existen 13 estudiantes que se encuentran en un Nivel en Inicio en la dimensión Inventiva de la creatividad. De esta cantidad de alumnos 13 se ubicaron en este nivel en el pre test y ninguno en el pos test, lo que significa que la estrategia metodológica de los juegos de los sectores ha sido significativa en cuanto al desarrollo de la dimensión Inventiva de la creatividad.

### PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3 CON CHI CUADRADA ( $\chi^2$ )

Tabla N° 20. Prueba Chi-cuadrado de la hipótesis específica 3

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	8,000 <sup>a</sup>	9	,534
Razón de verosimilitud	9,713	9	,374
Asociación lineal por lineal	,005	1	,947
N de casos válidos	16		

a. 16 casillas (100,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,13.

En la Tabla N° 20 se observa que el estadístico chi-cuadrado de Pearson toma valor de 8,000 el cual, en la distribución  $\chi^2$  con 16 grados de libertad (gl), tiene asociada una probabilidad (Sig. Asintótica) de 0,534. Puesto que el valor del nivel de significancia es mayor que  $\alpha = 0,05$  se acepta la hipótesis alterna y rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, hay evidencia significativa para afirmar que el juego de los sectores desarrolla la dimensión Inventiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 441 del distrito de Río Tambo.

#### E. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 4

Planteamiento de la  $H_0$  y  $H_1$  de la hipótesis específica 4

$H_0$ : No influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión Innovadora de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.

$H_1$ : Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión Innovadora de la creatividad en los estudiantes de

cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.

Tabla N° 21. Niveles logrados en la dimensión Innovadora de la Creatividad en el Pre Test y Post Test

			Fase de Aplicación del Test		
			Pre test	Post test	Total
Nivel	Logrado	Recuento	0	14	14
		Recuento esperado	7,0	7,0	14,0
	Proceso	Recuento	4	2	6
		Recuento esperado	3,0	3,0	6,0
	Inicio	Recuento	12	0	12
		Recuento esperado	6,0	6,0	12,0
Total	Recuento		16	16	32
	Recuento esperado		16,0	16,0	32,0

En la Tabla N° 21 se observa que 14 estudiantes alcanzaron un Nivel Logrado en el desarrollo de la dimensión Innovadora de la creatividad. De estos estudiantes ninguno de ellos logró llegar a este nivel en el pre test. Así mismo se observa que 6 estudiantes lograron un Nivel en Proceso en la dimensión Innovadora de la creatividad. De dichos estudiantes 4 se ubicaban dentro de este nivel en el pre test y 2 de ellos lograron llegar a este nivel en el post test después de la aplicación de los juegos de los sectores como estrategia metodológica. Por último, se observa que existen 12 estudiantes que se encuentran en un Nivel en Inicio en la dimensión Inventiva de la creatividad. De esta cantidad de alumnos 12 se ubicaron en este nivel en el pre test y ninguno en el pos test, lo que significa que la estrategia metodológica de los juegos de los sectores ha sido significativa en cuanto al desarrollo de la dimensión Innovadora de la creatividad.

## PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 4 CON CHI CUADRADA ( $\chi^2$ )

Tabla N° 22. Prueba Chi-cuadrado de la hipótesis específica 4

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	7,619 <sup>a</sup>	9	,573
Razón de verosimilitud	8,747	9	,461
Asociación lineal por lineal	,955	1	,328
N de casos válidos	16		

a. 16 casillas (100,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,13.

En la Tabla N° 22 se observa que el estadístico chi-cuadrado de Pearson toma valor de 7,619 el cual, en la distribución  $\chi^2$  con 16 grados de libertad (gl), tiene asociada una probabilidad (Sig. Asintótica) de 0,573. Puesto que el valor del nivel de significancia es mayor que  $\alpha = 0,05$  se acepta la hipótesis alterna y rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, hay evidencia significativa para afirmar que el juego de los sectores desarrolla la dimensión Innovadora de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 441 del distrito de Río Tambo.

### 5.2. Análisis de resultados

Antes de proceder con la aplicación de la variable independiente del juego libre en los sectores se procedió con la evaluación del pre test a los estudiantes del grupo de estudio respecto al desarrollo de la creatividad y en sus dimensiones: expresiva, productiva, inventiva e innovadora.

En cuanto al desarrollo de la creatividad los resultados del pre test indican que en la Tabla 3 existen 12 estudiantes (75,0%) que se encuentran en el Nivel Inicio y 4 estudiantes (25,0%) se encuentran en un Nivel Proceso. Ningún estudiante alcanzó el Nivel Logrado en el desarrollo de la creatividad. Asimismo en la Tabla

Nº 4 se presenta las puntuaciones obtenidas en la dimensión Expresiva de la creatividad en el pre test donde 12 estudiantes (75,0%) se encuentran en el Nivel Inicio y 4 estudiantes (25,0%) se encuentran en un Nivel de Proceso. Ningún estudiante alcanzó el Nivel Logrado en la dimensión Expresiva de la creatividad.

En la Tabla Nº 5 se presenta la frecuencia de las puntuaciones obtenidas en la dimensión Productiva de la creatividad en la fase del pre test donde 14 estudiantes (87,5%) se encuentran en el Nivel Inicio y 2 estudiantes (12,5%) se encuentran en un Nivel de Proceso. Ningún estudiante alcanzó el Nivel Logrado en la dimensión Productiva de la creatividad. Del mismo modo en la Tabla Nº 6 se presenta los resultados de las puntuaciones obtenidas en la dimensión Inventiva de la creatividad en el pre test donde 13 estudiantes (81,25%) que se encuentran en el Nivel Inicio y 3 estudiantes (18,75%) se encuentran en un Nivel de Proceso. Ningún estudiante alcanzó el Nivel Logrado en la dimensión Inventiva de la creatividad.

En la Tabla Nº 7 se presentan los resultados de las puntuaciones de la dimensión Innovadora de la creatividad del pre test donde 12 estudiantes (75%) que se encuentran en el Nivel Inicio y 4 estudiantes (25%) se encuentran en un Nivel de Proceso. Ningún estudiante alcanzó el Nivel Logrado en la dimensión Innovadora de la creatividad.

Luego de haber detectado el problema acerca de las dificultades en la creatividad por parte de los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Nº 441 del distrito de Río Tambo se procedió con la aplicación de 2 sesiones de aprendizaje. Uno estuvo orientado a la implementación de los sectores para desarrollar la creatividad y la otra fue Jugamos en el sector Construcción con playgos, cubos, dados, latas, carros y rompecabezas para desarrollar nuestra creatividad. Sobre

todo se incidió en los procedimientos del juego de los sectores como son: la Planificación, referido a la reunión de los niños con la profesora. Por 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan. La Organización, cuando los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. La Ejecución o desarrollo cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar sus ideas. La Representación referido a que la educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron.

Luego de estas sesiones se aplicó el pos test cuyos resultados se presentan en la Tabla N° 8 en el desarrollo de la creatividad de manera global en el pos test donde 3 estudiantes (18,75%) se encuentran en un Nivel en Proceso y 13 estudiantes (81,25%) se encuentran en un Nivel Logrado. En esta fase no existen estudiantes ubicados en el Nivel en Inicio en el desarrollo de su creatividad. Del mismo modo en la dimensión Expresiva de la Tabla N° 9 se evidencia que existen 3 estudiantes (18,75%) se encuentran en un Nivel en Proceso y 13 estudiantes (81,25%) se encuentran en un Nivel Logrado. No existen estudiantes ubicados en el Nivel en Inicio en cuanto al desarrollo de la dimensión Expresiva de la creatividad.

En la dimensión Productiva la Tabla N° 10 evidencia que existen 4 estudiantes (25%) se encuentran en un Nivel en Proceso y 12 estudiantes (75%) que se encuentran en un Nivel Logrado. Ya no existen estudiantes ubicados en el Nivel en Inicio en cuanto al desarrollo de la dimensión Productiva de la creatividad

En la dimensión Inventiva de la Tabla N° 11 se presentan las puntuaciones obtenidas en la dimensión Inventiva de la creatividad en el pos test donde 2 estudiantes (12,5%) se encuentran en un Nivel en Proceso y 14 estudiantes

(87,5%) se encuentran en un Nivel Logrado. No existen estudiantes ubicados en el Nivel en Inicio en cuanto al desarrollo de la dimensión Inventiva de la creatividad. Finalmente en la Tabla N° 12 se presentan las puntuaciones obtenidas en la dimensión Innovadora de la creatividad en el pos test. El resultado indica que 2 estudiantes (12,5%) se encuentran en un Nivel en Proceso y 14 estudiantes (87,5%) se encuentran en un Nivel Logrado. No existen estudiantes ubicados en el Nivel en Inicio en cuanto al desarrollo de la dimensión Innovadora de la creatividad

Significa que la mayoría de estudiantes del grupo de estudio lograron desarrollar sus habilidades creativas gracias al empleo de los juegos de los sectores como fueron: hogar, construcción, arte, biblioteca, ciencia y ambiente y juegos tranquilos donde hicieron uso de procedimientos como: la planificación, la organización, la ejecución o desarrollo donde los estudiantes desarrollaron sus ideas. La Representación referido a que se le dio la oportunidad para que los estudiantes en forma individual o grupal representaron mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. Y para ello se hizo uso de la teoría de la teoría del pensamiento creativo de Edgar de Bono donde el pensamiento lateral es una actitud y un proceso deliberado para generar ideas nuevas, mediante la estructuración de esquemas conceptuales (intuición), y la provocación de otros nuevos (creatividad). Asimismo de las teorías del juego de Karl Gross donde el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Significa que el juego se debe de poner en práctica en los niños ya sea en la escuela o fuera de ella, para que les sirva como sustento cuando sean jóvenes o adultos. También se tomó en cuenta la teoría piagetina del juego donde se puso en práctica el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o

reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Asimismo se asumió la teoría del juego de Vigotsky que para este autor el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás.

Asimismo estos resultados se relacionan con los antecedentes de esta investigación. Por decir con la tesis de Ballesteros, A. (2013) que investigó “*Estudio sobre la creatividad infantil*”. Tesis de grado de Licenciada en Educación Inicial por la Universidad de Valladolid España, cuyo objetivo fue describir las características de creatividad que presentan los niños en edad pre escolar. Concluye que la creatividad es una cualidad inherente al ser humano, por lo que todos los niños son creativos por naturaleza, que se lleva a cabo durante los primeros años de vida, puesto que los resultados que pueden obtenerse son mucho mejores. Al igual que otras capacidades o cualidades en las que se puede ser más o menos hábil, un niño puede ser más o menos creativo en lo motor, en la plástica y en la expresión de sentimientos. Justamente esto se pudo evidenciar en la investigación realizada donde se hizo uso del juego de los sectores.

También hay similitud con Soto, V. (2013) que investigó “*Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil*”. Tesis de Licenciada en Educación Inicial por la Universidad de Valladolid, España cuyo objetivo fue elaborar un programa de creatividad, PDPDI (Programa para el Desarrollo del Pensamiento Divergente en Infantil) para trabajar el ingenio y la creatividad por medio de las cuatro principales áreas del desarrollo socio-emocional, el cognitivo, el psicomotor y el desarrollo del lenguaje en niños entre las edades de 3 a 6 años. Concluye manifestando que la creatividad es una de las características propiamente humana, y la etapa infantil es el mejor momento para aplicar un programa de creatividad.

Se desarrolló el pensamiento divergente en los niños a los que se les aplicó este programa. Justamente este aspecto se tomó en cuenta al desarrollar la presente investigación donde se hizo uso del juego de los sectores.

También hay relación con el estudio de Salas, A. (2012)“*Jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao*”. Tesis de magíster en Educación Inicial por la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima cuyo propósito fue 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, clasificación, conteo y orden. La conclusión refiere que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó. En esta investigación se logró desarrollar las habilidades creativas de los estudiantes de 4 años a través del juego de los sectores.

Del mismo modo existe similitud con Cánepa, C., Brenda,F.& Evans,D. (2015), quienes investigaron:“*Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años: un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una Institución Educativa pública del distrito de San Miguel*”. Tesis de Tesis de Licenciada en Educación Inicial por la Universidad Católica del Perú con el objetivo de hacer un estudio comparativo de uso de estrategias de la creatividad entre los docentes de una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel de Lima. Concluyen que en la muestra de estudio se encuentran diferencias significativas en el empleo de estrategias para el desarrollo de la creatividad, debido a que la docente de la institución educativa privada pone en práctica todas las estrategias propuestas en la investigación;

además de incluir otras que también promueven la creatividad. Entonces a más estrategias se logra mejorar el desarrollo de la creatividad como el caso del juego se los sectores.

Asimismo existe similitud con el estudio de Muñoz, C. (2010) que investigó: “*La técnica del dibujo en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del C.E.I. N° 465 “Sagrado Corazón de Jesús” de Huancayo*”. Tesis de Licenciada en Educación Inicial de la Facultad de Pedagogía y Humanidades en la Uncp cuyo objetivo fue determinar el grado de eficacia de la aplicación de la técnica del dibujo para desarrollar la creatividad en niños de 5 años de Huancayo. Concluye que la técnica del dibujo aplicado en el proceso enseñanza – aprendizaje es eficaz para desarrollar la creatividad en niños de la muestra. Del mismo modo también el dibujo su pudo empelar en esta investigación para desarrollar la creatividad.

Finalmente hay relación con Gonzales, N. (2014) que investigó “*Características de los materiales didácticos del aula en los sectores. Trabajo en los Centros Educativos de Educación Inicial estatal y no estatal en el ámbito de Huancayo metropolitana*”. Tesis de Licenciada en Educación Inicial de la Facultad de Educación de la Uncp cuyo objetivo fue diagnosticar las características cuantitativas y cualitativas de los materiales didácticos aplicados en los centros educativos de educación inicial en el ámbito de Huancayo. Concluye que los sectores juego- trabajo en el aula son las formas principales de organización del aula y de implementación de los materiales didácticos de los centros educativos de educación inicial, los que utilizan los docentes de acuerdo a los tipos de actividades de aprendizaje. Justamente en esta investigación se empleó los juegos de los sectores para desarrollar las habilidades creativas en estudiantes de 4 años de edad.

## VI. Conclusiones

Basado en el objetivo general: Determinar la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo-2018.

Ha concluido que chi-cuadrado de Pearson toma valor de 44,889, el cual en la distribución  $X^2$  con 48 grados de libertad (gl), tiene asociada una probabilidad (Sig. Asintónica) de 0,601. Puesto que el valor de significancia es mayor que  $\alpha = 0,05$  se acepta la hipótesis formulada. Por lo tanto, hay evidencia significativa para afirmar que el juego libre en los sectores influye en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo-2018.

Basado en el primer objetivo específico: Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión expresiva de la creatividad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo-2018.

Ha concluido que chi-cuadrado de Pearson toma valor de 11,259 el cual, en la distribución  $X^2$  con 16 grados de libertad (gl), tiene asociada una probabilidad (Sig. Asintónica) de 0,793. Puesto que el valor del nivel de significancia es mayor que  $\alpha = 0,05$  se acepta la hipótesis alterna y rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, hay evidencia significativa para afirmar que el juego de los sectores desarrolla la dimensión Expresiva de la creatividad en los estudiantes 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo-2018.

Basado en el segundo objetivo específico: Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión productiva en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo-2018.

Ha concluido que el chi-cuadrado de Pearson toma valor de 2,000 el cual, en la distribución  $X^2$  con 16 grados de libertad (gl), tiene asociada una probabilidad (Sig. Asintótica) de 0,736. Puesto que el valor del nivel de significancia es mayor que  $\alpha = 0,05$  se acepta la hipótesis alterna y rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, hay evidencia significativa para afirmar que el juego de los sectores desarrolla la dimensión Productiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 441 del distrito de Río Tambo-2018.

Basado en el tercer objetivo específico: Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión inventiva en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo-2018.

Ha concluido que chi-cuadrado de Pearson toma valor de 8,000 el cual, en la distribución  $X^2$  con 16 grados de libertad (gl), tiene asociada una probabilidad (Sig. Asintótica) de 0,534. Puesto que el valor del nivel de significancia es mayor que  $\alpha = 0,05$  se acepta la hipótesis alterna y rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, hay evidencia significativa para afirmar que el juego de los sectores desarrolla la dimensión Inventiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 441 del distrito de Río Tambo-2018.

Basado en el cuarto objetivo específico: Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión innovadora en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo-2018.

Ha concluido que chi-cuadrado de Pearson toma valor de 7,619 el cual, en la distribución  $X^2$  con 16 grados de libertad (gl), tiene asociada una probabilidad

(Sig. Asintótica) de 0,573. Puesto que el valor del nivel de significancia es mayor que  $\alpha = 0,05$  se acepta la hipótesis alterna y rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, hay evidencia significativa para afirmar que el juego de los sectores desarrolla la dimensión Innovadora de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 441 del distrito de Río Tambo-2018.

## **VII. Recomendaciones**

1. Se recomienda a la hermana directora, sub directora y profesoras de de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo, a organizar e impulsar el juego libre de los sectores que permita promover el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 3, 4 y 5 años.
2. A los especialistas de Educación Inicial de la Ugel Río Tambo promover jornadas de capacitación en lo referente al desarrollo de la habilidad de creatividad en sus dimensiones: expresiva, productiva, inventiva e innovadora.
3. Sensibilizar a las maestras del nivel de educación inicial que laboran en las distintas instituciones educativas de la Ugel Río Tambo a que hagan uso del juego libre de los sectores para que puedan estimular las habilidades creativas en sus estudiantes.

## VII. Referencias Bibliográficas

- Artola, T., y Hueso, M. (2006). *Cómo desarrollar la creatividad en los niños*. España: Palabra. Disponible en <https://www.casadellibro.com/libro-como-desarrollar-la-creatividad-en-los-ninos/9788498400120/1106153>
- Ballesteros, A. (2013). *Estudio sobre la creatividad infantil*. Tesis de grado de Educación Inicial por la Universidad de Valladolid España. Disponible en <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3955/1/TFG-G%20327.pdf>
- Bernabéu, J. % Goldstein, C. (2009). *Creatividad y aprendizaje*. España: Narcea.
- Cabanillas, G. (2015). *Cómo hacer la tesis en educación y ciencias afines*. Ayacucho: Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.
- Caillois, R. (1958). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Colombia: Magisterio.
- Cánepa, C., Brenda, F., y Evans, D. (2015). *Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años: un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel*. Tesis de Licenciada en Educación Inicial por la Universidad Católica del Perú. Disponible en <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/6546>
- Carrasco, S. (2014). *Metodología de la investigación*. Lima Perú: San Marcos
- Crisólogo, A. (2011). *Diccionario pedagógico*. Lima Perú: Abedul.
- De Bono (1989). *Del Carpio, R. y otras. (2010). Diccionario y guía de ideas sobre educación*. Lima Perú: San Marcos.
- De Zubiría, M. (2000). *El arte de pensar para enseñar y de enseñar para pensar*. Bogotá Colombia: Magisterio.
- Del Carpio, R. (2010). *Diccionario de educación*. Lima Perú: San Marcos.
- Gonzales, N. (2010). *Características de los materiales didácticos del aula en los sectores*. Trabajo en los Centros educativos de educación inicial estatal y no

- estatal en el ámbito de Huancayo metropolitano. Tesis de licenciada en Educación Inicial por la Uncp.
- Guilford, P. (1965). *Creatividad y Educación*. España: Paidós.
- Groos, K. (1902). *The play of man*. Nueva York: Appleton.
- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Editorial Alianza S.A. Tercera edición.
- Mejía, E. (2011). *Técnicas e instrumentos de investigación*. Lima: San Marcos.
- Ministerio de Educación (2012). *Favoreciendo la actividad autónoma y juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años*. Lima Perú: Minedu.
- Muñoz, C. (2006). *La técnica del dibujo en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del C.E.I. N° 465 "Sagrado Corazón de Jesús" de Huancayo*. Tesis de Licenciada en Educación Inicial por la Facultad de Pedagogía y Humanidades por la Uncp.
- Peña, A., y Castro, A. (2012). *Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil*. Bogotá: Cinde.
- Piaget, J. (1956). *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura.
- Quesada, N. (2010). *Metodología de la investigación*. Lima Perú: Macro.
- Salas, A. (2012). *Programa "Jugando en los sectores" para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao*. Tesis de maestra en Educación Inicial por la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima. Disponible en [repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1316/1/2012\\_Salas\\_Programa%20Jugando%20en%20los%20sectores](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1316/1/2012_Salas_Programa%20Jugando%20en%20los%20sectores).
- Sánchez, J., & Loayza, J. (2012). *Nuevas innovaciones pedagógicas*. Lima Perú: Hilmart.
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2012). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima Perú: Mantaro.
- Silva, G. (2010). *El juego como motor y espejo del desarrollo infantil*. Lima Perú: PUCP.

- Soto, V. (2013). *Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil*. Tesis de grado en Educación Inicial por la Universidad de Valladolid, España. Disponible en <http://studylib.es/doc/5401295/dise%C3%B1o-y-aplicaci%C3%B3n-de-un-programa-de-creatividad-para---e>
- Taylor, I. (1959). *La naturaleza del proceso creativo*. New York: Wiley.
- Vigotsky, L. (1924). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

# **ANEXOS**

**TABLA DE DATOS DEL PRE TEST**

SUJETOS	DIMENSIÓN EXPRESIVA					DIMENSIÓN PRODUCTIVA					DIMENSIÓN INVENTIVA					DIMENSIÓN INNOVADORA					Total	Nivel
	1	2	3	4	D1	1	2	3	4	D2	1	2	3	4	D3	1	2	3	4	D4		
<b>1</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	<b>18</b>	<b>I</b>
<b>2</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	<b>18</b>	<b>I</b>
<b>3</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	<b>17</b>	<b>I</b>
<b>4</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	<b>18</b>	<b>I</b>
<b>5</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	2	1	1	<b>5</b>	1	2	2	1	<b>6</b>	<b>20</b>	<b>I</b>
<b>6</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	<b>18</b>	<b>I</b>
<b>7</b>	2	2	2	2	<b>8</b>	2	2	1	1	<b>6</b>	1	1	2	2	<b>6</b>	2	2	2	2	<b>8</b>	<b>28</b>	<b>P</b>
<b>8</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	2	1	1	<b>5</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	<b>19</b>	<b>I</b>
<b>9</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	2	1	1	<b>5</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	<b>19</b>	<b>I</b>
<b>10</b>	2	1	2	1	<b>6</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	2	1	1	<b>5</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	<b>20</b>	<b>I</b>
<b>11</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	2	2	2	1	<b>7</b>	<b>20</b>	<b>I</b>
<b>12</b>	2	2	2	1	<b>7</b>	1	2	2	1	<b>6</b>	1	2	2	2	<b>7</b>	2	2	2	1	<b>7</b>	<b>27</b>	<b>P</b>
<b>13</b>	2	1	2	1	<b>6</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	2	1	1	<b>5</b>	2	1	2	1	<b>6</b>	<b>21</b>	<b>I</b>
<b>14</b>	2	2	2	1	<b>7</b>	2	2	2	1	<b>7</b>	2	2	2	1	<b>7</b>	1	2	2	1	<b>6</b>	<b>27</b>	<b>P</b>
<b>15</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	1	1	1	1	<b>4</b>	1	2	1	1	<b>5</b>	1	1	2	1	<b>5</b>	<b>19</b>	<b>I</b>
<b>16</b>	2	1	2	2	<b>7</b>	2	2	1	2	<b>7</b>	1	2	2	2	<b>7</b>	2	2	2	2	<b>8</b>	<b>28</b>	<b>P</b>

**TABLA DE DATOS DEL POS TEST**

SUJETOS	DIMENSIÓN EXPRESIVA					DIMENSIÓN PRODUCTIVA					DIMENSIÓN INVENTIVA					DIMENSIÓN INNOVADORA					Total	Nivel
	1	2	3	4	D1	1	2	3	4	D2	1	2	3	4	D3	1	2	3	4	D4		
1	3	3	3	2	11	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11	40	L
2	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11	37	P
3	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	3	3	3	3	12	45	L
4	3	2	3	3	11	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	2	2	3	3	10	42	L
5	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	3	3	3	3	12	3	2	3	3	11	46	L
6	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	3	3	2	3	11	3	2	3	3	11	44	L
7	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	3	3	2	3	11	3	3	3	3	12	46	L
8	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	3	2	3	3	11	3	3	2	3	11	43	L
9	2	2	2	3	9	2	2	2	2	8	2	3	2	2	9	2	2	2	3	9	35	P
10	3	2	3	2	10	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	3	3	3	3	12	43	L
11	2	2	3	3	10	2	3	2	3	10	3	2	3	3	11	3	3	3	2	11	42	L
12	3	3	3	3	12	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	3	3	3	2	11	44	L
13	3	3	2	3	11	2	3	3	3	11	3	2	3	3	11	3	3	3	3	12	45	L
14	2	2	2	3	9	2	2	2	2	8	3	2	1	3	9	3	2	2	2	9	35	P
15	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	3	3	3	3	12	46	L
16	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	47	L

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Proyecto	Proyecto
<p><u>Variable independiente:</u></p> <p>El juego libre de los sectores</p>	<p>“La hora del juego libre en los sectores es una de las principales actividades que toda docente del nivel inicial no puede pasar por desapercibido con sus niños, la cual debe ser ejecutada diariamente dándole el tiempo oportuno para que se desarrolle la secuencia metodológica de la misma. El juego es la principal estrategia en inicial, es a través de él donde se incorporan aprendizajes significativos, duraderos; permite desarrollar la autonomía, la creatividad, el desarrollo del lenguaje y del pensamiento crítico reflexivo.</p> <p>(Minedu: La hora del juego libre en los sectores, 2015, p. 12).</p>	<p>El juego libre en los sectores es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades (juego de roles).</p> <p>El juego libre no se realiza para alcanzar una meta, sirve para apoyar el desarrollo y aprendizaje de los niños. Se concreta a través de la planificación, organización, ejecución o desarrollo y su representación.</p>	Proyecto	Proyecto

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<u>Variable dependiente:</u> Creatividad	<p>Capacidad de ofrecer respuestas nuevas, valiosas y originales. Es la producción de una idea, un concepto, un producto o un descubrimiento no visto, oído o sentido, por lo que tiene que ser nuevo, original y útil.</p> <p>En este proceso intervienen lo cognoscitivo que permite desagregar la información y procesar nueva</p>	<p>Supone acción, actitud o experiencia original para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía. Sus dimensiones son el expresivo, relacionado con el descubrimiento de nuevas formas para expresar. El productivo orientado a la utilización de procedimientos para obtener un producto. El inventivo que es donde hay mayor dosis de invención y capacidad para descubrir nuevas realidades. El innovador donde interviene la originalidad. Y el emergente donde se define al talento o al genio en la creación de principios nuevos.</p>	<p><u>Creatividad Expresiva</u>  Está asociada a la espontaneidad y la improvisación. Busca crear formas de expresar el mundo interior, las emociones y sentimientos. (Taylor, I. 1993, p.24).</p> <p><u>Creatividad Productiva</u></p>	<p>- Expresa sus ideas en torno a temas de su interés.</p> <p>- Descubre nuevas formas de manifestar sus ideas.</p> <p>- Dialoga de manera libre.</p> <p>- Utiliza recursos verbales y no verbales para comunicarse.</p> <p>-Tiene diversas ideas para</p>	<p><u>Escala Intervalar:</u></p> <p>-Lograda</p> <p>-En Proceso</p> <p>-En Inicio</p>

	<p>información; lo inconsciente o inspiración que actúa como resorte motivador de la curiosidad; y lo afectivo que relaciona lo imaginado con la realidad. (Taylor, I. 1993).</p>		<p>Es la aplicación de estrategias adquiridas a través de conocimientos y experiencias con el objetivo de obtener un resultado concreto. (Taylor, I. 1993, p.25).</p>	<p>obtener un propósito. -Utiliza procedimientos para obtener productos. -Crea un cuento. -Piensa de manera distinta en el proceso de producir.</p>	
			<p><u>Creatividad</u> <u>Inventiva</u> Es la capacidad para descubrir nuevas realidades, de</p>	<p>-Propone alternativas para solucionar problemas. -Utiliza habilidades de observación y</p>	

			<p>superar los presupuestos lógicos. Está asociada a una gran flexibilidad perceptiva, que es la que permite detectar nuevas relaciones entre los elementos existentes. (Taylor, I. 1993, p.26).</p>	<p>exploración en los juegos que realiza.</p> <p>-Descubre nuevas formas para solucionar un problema.</p> <p>-Utiliza objetos o herramientas que ya conoce para producir algo nuevo.</p>	
			<p><u>Creatividad Innovadora</u> Altera y</p>	<p>- Realiza actividades ingeniosas y</p>	

			<p>transforma la realidad. Una característica de este tipo de creatividad es una elevada capacidad de empatía e intuición hacia el entorno, (Taylor, I. 1993, p.27).</p>	<p>curiosas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tiene talento e iniciativa en el desarrollo de sus tareas.</li> <li>-Descubre nuevas formas de jugar con los juguetes.</li> <li>-Tiene habilidad para resolver diversas situaciones.</li> </ul>	
--	--	--	--	---	--

**Matriz de consistencia**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>Problema General: ¿Cómo influye el juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo?</p> <p>Problemas específicos -¿Cómo influye la aplicación del juego libre en los sectores en la dimensión expresiva de la creatividad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441</p>	<p>Objetivo General: Determinar la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo.</p> <p>Objetivos Específicos -Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión expresiva de la creatividad en los</p>	<p>Hipótesis General: Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.</p> <p>Hipótesis específicas -Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión expresiva de</p>	<p><u>Variable independiente</u> Juego libre en los sectores</p> <p><u>Variable dependiente:</u> Creatividad</p>	<p><u>-Tipo de Investigación:</u> Experimental</p> <p><u>-Nivel de investigación:</u> Explicativo</p> <p><u>-Diseño de investigación:</u> Pre experimental</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 5px 0;"></div> <p>Donde: G.E.= Grupo de Estudio (Niños y niñas de 4 años).</p>	<p><u>Técnica:</u> Observación</p> <p><u>Instrumento</u> Ficha de Observación</p> <p><u>Escala de medición:</u> Lograda Proceso Inicio</p>	<p><u>Población:</u> 52 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I.E. “La Inmaculada” 441 distrito Río Tambo.</p> <p><u>Muestra:</u> 16 niños de 4 años, aula “Padre Alfonso” de la I.E. “La Inmaculada”</p>

<p>del distrito de Río Tambo?          -¿Cómo influye la aplicación del juego libre en los sectores en la dimensión productiva de la creatividad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo?          -¿Cómo influye la aplicación del juego libre en los sectores en la dimensión inventiva de la creatividad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo?          -¿Cómo influye la</p>	<p>estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo.          -Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión productiva en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo.          -Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión inventiva en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441</p>	<p>la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.          -Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión productiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.          -Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión inventiva de la creatividad en los estudiantes de cuatro</p>		<p>O<sub>1</sub> = Pre test          X = Variable independiente (Empleo del juego libre en los sectores).          O<sub>2</sub> = Pos test</p>		<p>441 distrito Río Tambo.</p>
---	--	---	--	---	--	--------------------------------

<p>aplicación del juego libre en los sectores en la dimensión innovadora de la innovadora en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo?</p>	<p>del distrito de Río Tambo. -Determinar la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión innovadora en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo.</p>	<p>años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo. -Influye significativamente la aplicación del juego libre en los sectores en el desarrollo de la dimensión innovadora de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 distrito de Río Tambo.</p>				
--	---	---	--	--	--	--

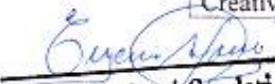
**PRE TEST**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD**  
**EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS**

ESTUDIANTE: .....

AULA: ..... SECCIÓN: ..... LUGAR: ..... FECHA: .....

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS O REACTIVOS	NIVELES		
				I	P	L
Creatividad	Expresiva	Descubre nuevas formas de manifestación	1. Expresa sus ideas en torno a temas de su interés.			
			2. Descubre nuevas formas de manifestar sus ideas.			
			3. Dialoga de manera libre.			
			4. Utiliza recursos verbales y no verbales para comunicarse.			
	Productiva	Obtiene un resultado concreto	5. Tiene diversas ideas para conseguir un propósito.			
			6. Utiliza procedimientos para obtener productos.			
			7. Crea un cuento.			
			8. Piensa de manera distinta en el proceso de producir algo.			
	Inventiva	Descubre nuevas formas en solucionar problemas	9. Propone alternativas para solucionar problemas.			
			10. Utiliza habilidades de observación y exploración en los juegos que realiza.			
			11. Descubre nuevas formas para solucionar un problema.			
			12. Utiliza objetos o herramientas que ya conoce para producir algo nuevo.			
	Innovadora	Muestra originalidad en mejorar o crear nuevos procesos	13. Realiza actividades ingeniosas y curiosas			
			14. Tiene talento e iniciativa en el desarrollo de sus tareas			
			15. Descubre nuevas formas de jugar con los juguetes.			
			16. Tiene habilidad para resolver diversas situaciones.			

LEYENDA		
Niveles de creatividad		Puntuación
Creatividad en Inicio	I	1
Creatividad en Proceso	P	2
Creatividad Lograda	L	3

  
**Eugenio Salomé Condori**  
 Dr. en Ciencias de la Educación

  
 Mg. Anelid Pérez  
 Universidad Católica del Ecuador  
 QUITO

  
 Mg. John W. Huismancuzo Chuquín  
 Universidad Católica del Ecuador  
 QUITO



**PRE TEST**

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD  
EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS**

ESTUDIANTE: CHICHIPE CHAVEZ, JHERINSON JOSE

AULA: 4. AÑOS SECCIÓN: "A" LUGAR: AULA FECHA: 29-05-2018

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS O REACTIVOS	NIVELES		
				I	P	L
Creatividad	Expresiva	Descubre nuevas formas de manifestación	1. Expresa sus ideas en torno a temas de su interés.		2	
			2. Descubre nuevas formas de manifestar sus ideas.		2	
			3. Dialoga de manera libre.		2	
			4. Utiliza recursos verbales y no verbales para comunicarse.		2	
	Productiva	Obtiene un resultado concreto	5. Tiene diversas ideas para conseguir un propósito.		2	
			6. Utiliza procedimientos para obtener productos.		2	
			7. Crea un cuento.	1		
			8. Piensa de manera distinta en el proceso de producir algo.	1		
	Inventiva	Descubre nuevas formas en solucionar problemas	9. Propone alternativas para solucionar problemas.	1		
			10. Utiliza habilidades de observación y exploración en los juegos que realiza.	1		
			11. Descubre nuevas formas para solucionar un problema.		2	
			12. Utiliza objetos o herramientas que ya conoce para producir algo nuevo.		2	
	Innovadora	Muestra originalidad en mejorar o crear nuevos procesos	13. Realiza actividades ingeniosas y curiosas		2	
			14. Tiene talento e iniciativa en el desarrollo de sus tareas		2	
			15. Descubre nuevas formas de jugar con los juguetes.		2	
			16. Tiene habilidad para resolver diversas situaciones.		2	

LEYENDA		
Niveles de creatividad		Puntuación
Creatividad en Inicio	I	1
Creatividad en Proceso	P	2
Creatividad Lograda	L	3

*Eugenio Salomé Condori*  
**Eugenio Salomé Condori**  
 Dr. en Ciencias de la Educación

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
 QUITO  
*Amelita Pineda*  
 M.P. Amelita Pineda  
 COORDINADORA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
 FERIA 2018

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
 QUITO  
*John W. Huamánazo Chaupin*  
 M.P. John W. Huamánazo Chaupin  
 COORDINADOR DE PEDAGOGÍA BÁSICA  
 FERIA 2018

**POS TEST**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD**  
**EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS**

ESTUDIANTE: CHICHIPÉ CHAVEZ, JHERINSON JOSE  
 AULA: 4 AÑOS SECCIÓN: "A" LUGAR: AULA... FECHA: 01-06-2018

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS O REACTIVOS	NIVELES		
				I	P	L
Creatividad	Expresiva	Descubre nuevas formas de manifestación	1. Expresa sus ideas en torno a temas de su interés.			3
			2. Descubre nuevas formas de manifestar sus ideas.			3
			3. Dialoga de manera libre.			3
			4. Utiliza recursos verbales y no verbales para comunicarse.			3
	Productiva	Obtiene un resultado concreto	5. Tiene diversas ideas para conseguir un propósito.		2	
			6. Utiliza procedimientos para obtener productos.			3
			7. Crea un cuento.			3
			8. Piensa de manera distinta en el proceso de producir algo.			3
	Inventiva	Descubre nuevas formas en solucionar problemas	9. Propone alternativas para solucionar problemas.			3
			10. Utiliza habilidades de observación y exploración en los juegos que realiza.			3
			11. Descubre nuevas formas para solucionar un problema.		2	
			12. Utiliza objetos o herramientas que ya conoce para producir algo nuevo.			3
	Innovadora	Muestra originalidad en mejorar o crear nuevos procesos	13. Realiza actividades ingeniosas y curiosas			3
			14. Tiene talento e iniciativa en el desarrollo de sus tareas			3
			15. Descubre nuevas formas de jugar con los juguetes.			3
			16. Tiene habilidad para resolver diversas situaciones.			3

LEYENDA		
Niveles de creatividad		Puntuación
Creatividad en Inicio	I	1
Creatividad en Proceso	P	2
Creatividad Lograda	L	3

*Eugenio Salomé*  
**Eugenio Salomé Condori**  
 Dr en Ciencias de la Educación

UNIVERSIDAD CATÓLICA LUIS ANGEL CHIMBORAZO  
*Armedigressa*  
 MSc. Aracely F. ...  
 SECRETARÍA

UNIVERSIDAD CATÓLICA LUIS ANGEL CHIMBORAZO  
*John W. Huamantla*  
 Mg. John W. Huamantla Champín

"AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL"

**SOLICITUD DE APLICACIÓN DE INVESTIGACIÓN**

HNA.

**Isaura CHINGUEL TINEO**

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°441 "LA INMACULADA"

Exp. 057

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	FORO BILINGÜE
<b>"LA INMACULADA"</b>	
CC.NN. PUERTO OCOPA	
FOLIO: 25	FECHA: 28.05.18
HORA: 11:08 AM	FIRMA: [Firma]
MESA DE PARTES	

PRESENTE. -

Yo Rosalia LOBATON PÉREZ, natural de Mazamari, identificada con DNI N° 42091221, con Domicilio S/N KM 1 y 2 a Puerto Ocopa, BACHILLER EN EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE, ante Usted me presento y expongo:

Que, en cumplimiento de las Normas Académicas de la Universidad y con la finalidad de Obtener el grado de Licenciatura Solicito a Ud. Se sirva a aceptar la Aplicación de mi Investigación "JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°441 "LA INMACULADA" DEL DISTRITO DE RIO TAMBO- 2018 por cuanto cumplo con los requisitos solicitados para tal fin.

Por lo expuesto:

Ruego a Usted, señora Directora tenga a bien acceder a mi solicitud por ser de justicia.

Rio Tambo, 28 de mayo del 2018



Bach. Rosalia LOBATON PÉREZ

DOCUMENTOS QUE ADJUNTO:

-Plan de Aplicación de la Investigación.



"AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°441 "LA INMACULADA"  
DISTRITO DE RIO TAMBO, PROVINCIA DE SATIPO, REGIÓN JUNÍN, MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN.

## AUTORIZA

A la profesora Rosalía, LOBATON PÉREZ, identificada con DNI N° 42091221. Se le autoriza llevar a cabo su trabajo de investigación en la Institución Educativa N° 441 "LA INMACULADA", en el aula de 4 Años, "PADRE ALFONSO"

se emite la autorización para fines que crea conveniente.

Rio Tambo 28 de mayo del 2018.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DISTRITO DE RIO TAMBO  
LA INMACULADA  
*[Firma]*  
SUSANA ROSARIO RAMOS  
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 441  
DISTRITO DE RIO TAMBO

# *Institución Educativa Integrada la inmaculada”*

## PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 03

### I.-DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 441 La Inmaculada
1.2. DIRECTORA	: Hna. Chinguel Tineo, Isaura
1.3. SUB DIRECTOR	: Felix Unchupaico Canchumani
1.4. PROFESORA DE AULA	: Lobaton Pérez, Rosalía
1.5. SECCION	: Padre Alfonso
1.6. EDAD	: 4 años
1.7. NOMBRE DEL PROYECTO	: “Participamos en la fiesta de nuestro jardín”
1.8. VALORES	: Responsabilidad : Amor a Dios
1.9. DURACION	: Del 24 de Mayo al 01 de junio
1.10. PRODUCTO TANGIBLE	: Elaboramos banderines para nuestro jardín
1.11. PRODUCTO INTANGIBLE	: Identificación con el nivel inicial

### II. PRE PLANIFICACION DEL PROYECTO: Participamos en la fiesta de nuestro jardín

#### SITUACIÓN LINGÜÍSTICA DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA.

Los abuelos, abuelas, padres, madres de familia hablan y comprenden el ashaninka y el castellano y la mayor parte del tiempo se comunican en castellano, el ashaninka es usado en las reuniones familiares propiamente de ellos. Los niños y jóvenes hablan todo el tiempo castellano muy pocos entienden el ashaninka, Ubicándose en el escenario lingüístico 3. En el Jardín las clases son desarrolladas en castellano y el ashaninka se enseña como segunda lengua todos los días de la semana en un espacio de 30 minutos en forma oral enfatizando a los niños y niñas de 5 años.

#### SELECCIÓN DE UNA ACTIVIDAD DEL CALENDARIO COMUNAL O CÍVICO DEL MES DE MAYO

Siembra de yuca

Siembra de frejol

#### SITUACIÓN SIGNIFICATIVA: (DESAFÍOS Y PREGUNTAS QUE PROMUEVEN LA VISIBILIZACION)

En este mes de mayo se celebra la semana de educación inicial a nivel mundial, destacando lo importancia del nivel en el campo educativo, pero es desapercibido por la comunidad

DESAFIOS	PREGUNTAS
<b><u>Desafío a nivel local:</u></b> ➤ Los padres de familia de esta comunidad no atienden a las necesidades de la institución educativa oportunamente como implementar las aulas, comprar los útiles escolares y otros de vital importancia para la maestra en este	¿Por qué los padres de familia piensan que educación inicial no es importante para los niños? ¿En que afecta a los niños la carencia de atención debida por parte los padres de familia a la institución educativa? ¿En que afecta la falta de útiles escolares a los niños del nivel inicial? Asimismo se requiere implementar los juegos de los sectores en el aula.

proceso educativo, porque piensan que no es importante la asistencia a este nivel y además desconocen porque se celebra la semana de educación inicial.	
---	--

**III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.**

En la comunidad de Puerto Ocopa, los padres apoyan a la institución para su mejora ya que no contamos con apoyo del estado para implementar los sectores, en mínimo porcentaje los padres de familia apoyan a la institución educativa porque de acuerdo a su formación personal los padres piensan que sus hijos solo van a jugar al Jardín y los profesores no les enseñan a leer y escribir, por lo que es una mala inversión y no es tan importante para ellos que asistan al Jardín sus hijos. Motivo por el cual no atienden a las necesidades oportunamente de la institución como implementar las aulas, comprar los útiles escolares y otros de vital importancia para la maestra, es necesario darles a conocer la importancia del nivel inicial en cuanto se refiere a la formación de sus hijos en el proceso educativo rescatando o afirmando su identidad y propiciándoles ambientes adecuados para su desarrollo respectivo, por ende el propósito del proyecto es responder a la problemática y necesidad del niño, sensibilizando a la comunidad de lo importante que es el nivel inicial en la educación de los estudiantes, para propiciar aprendizajes significativos a través del juego y la exploración de su contexto, con la participación de los padres de familia en la semana de educación inicial que se celebra en el 25 de mayo y se comprometan en el quehacer educativo apoyando íntegramente a sus hijos y a la institución en las diversas actividades planteadas para esta celebración cívica del nivel inicial.

Por ello se implementarán los sectores para que los niños y niñas tengan un espacio de socialización y donde puedan desarrollar sus distintas manifestaciones de creatividad.

**IV. - VIVENCIACIÓN DE LA ACTIVIDAD SELECCIONADA DEL CALENDARIO CÍVICO.**

Para la vivenciación un día antes coordinamos con las autoridades y padres de familia y docentes para realizar jinkanas en el estadio de la institución.

**PRE PLANIFICACION CON LOS NIÑOS:**

Negociamos y organizamos las actividades del proyecto con los niños  
 Proponer un título tentativo al proyecto de aprendizaje con los niños.  
 Negociamos las actividades con los niños:  
 ¿Por qué celebramos el cumpleaños del Jardín? ¿Qué podemos hacer para celebrar el cumpleaños del Jardín? ¿Qué necesitaremos para celebrar el cumpleaños del Jardín?  
 Con qué materiales podemos implementar los sectores en las aulas.

QUE HAREMOS	COMO LO HAREMOS	QUE NECESITAMOS

## V.- PLANIFICACIÓN DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL DOCENTE

SITUACION DE APRENDIZAJE ¿QUÉ HARÉ?	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS ¿CÓMO LO HARÉ?	RECURSOS ¿QUÉ NECESITARE?
Realizamos actividades para celebrar la semana de educación inicial	Decoramos nuestro Jardín	Papel de colores, semillas, plumas, hilo
	Difusión por la celebración del día del Jardín	Radio de la comunidad, tarjetas, plumones
	Celebramos el cumpleaños del Jardín	Bocaditos propios de la comunidad, Parlante, música
	Creamos Lemas para nuestro Jardín	Cartulina, plumones, hoja de colores.
	Implementaremos los sectores en el aula	Cartulinas, juguetes, plegos, cubos, telas y latas, prendas de vestir

## VI. IDENTIFICACIÓN DE SABERES:

SABERES LOCALES	SABERES DE OTRAS TRADICIONES CULTURALES	CONOCIMIENTO ACADÉMICO-ESCOLARES
➤ Los padres de familia de la comunidad creen que no hay la necesidad de enviar materiales para que trabajen sus hijos ya que solo juegan y no es obligatorio asistir al Jardín	En la comunidades del contexto andino los padres de familia saben que sus hijos deben participar de forma obligatoria en el nivel inicial y cumplen con sus obligaciones con padres apoyando al Jardín	Creación de poesías, canciones, adivinanzas. Conteo de números. Agrupación de objetos. Identificación de la familia escolar Comprensión lectora

## VII.- SELECCIÓN DE ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
			24	25
			Realizamos secuencias con los banderines	Decoramos nuestros periódicos con nuestros trabajitos
28	29	30	31	01
Elaboramos nuestros juguetes con ayuda de papa	Feria gastronómica	Implementación de los sectores y celebramos la fiesta de nuestro jardincito.	El simulacro de sismo	Evaluación del proyecto.

### VIII.- SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES DE LAS RUTAS

FECHA	TEMAS A DESARROLLAR	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Jueves 24 de mayo	REALIZAMOS SECUENCIAS CON LOS BANDERINES.	MATEMÁTICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE REGULARIDAD, EQUIVALENCIA Y CAMBIO.	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS	REPRESENTA UN PATRÓN DE REPETICIÓN HASTA DOS ELEMENTOS CON SU CUERPO Y MATERIAL CONCRETO.
Viernes 25 de mayo	DECORAMOS NUESTRO PERIÓDICO CON NUESTROS TRABAJITOS.	COMUNICACIÓN	PERCIBE Y APRECIA PRODUCCIONES ARTÍSTICAS.	CONTEXTUALIZA Y VALORA LAS MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS QUE PERCIBE Y ESTUDIA.	SE INTERESA POR VER IMÁGENES.
Lunes 28 de mayo	ELABORAMOS NUESTRO JUGUETE CON AYUDA DE PAPA.	CIENCIA AMBIENTE.	DISEÑA Y PRODUCE PROTOTIPOS TECNOLÓGICOS PARA RESOLVER PROBLEMAS DE SU ENTORNO.	DISEÑA ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.	SELECCIONARA LOS MATERIALES QUE UTILIZARA PARA LA ELABORACIÓN DE SU JUGUETE CON AYUDA DE SU PAPA.
Martes 29 de mayo.	PARTICIPAMOS DE LA FERIA GASTRONÓMICA.	PERSONAL SOCIAL.	PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES.	ADQUIERE HÁBITOS ALIMENTICIOS SALUDABLES Y CUIDA SU CUERPO APLICA SU CONOCIMIENTO Y EL USO DE LA TECNOLOGÍA PARA MEJORAR SU CALIDAD DE VIDA.	RECONOCE ALIMENTOS NUTRITIVOS Y NO NUTRITIVOS DE SU ENTORNO.
Miércoles 30 de mayo	IMPLEMENTAMOS LOS SECTORES DE NUESTRA AULA Y PARTICIPAMOS DE LA FIESTA DE NUESTRO JARDINCITO.	COMUNICACIÓN, CIENCIA Y AMBIENTE, PERSONAL SOCIAL	SE EXPRESA ORALMENTE DISEÑA Y PRODUCE PROTOTIPOS TECNOLÓGICOS PARA RESOLVER PROBLEMAS DE SU ENTORNO CONVIVE RESPETÁNDOSE A SI MISMO Y A LOS DEMÁS.	EXPRESA CON CLARIDAD SUS IDEAS PLANTEA PROBLEMAS QUE REQUIEREN SOLUCIONES TECNOLÓGICAS Y SELECCIONA ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN SE RELACIONA INTERCULTURALMENTE CON OTROS DESDE SU IDENTIDAD ENRIQUECIÉNDOSE MUTUAMENTE.	DESCUBRE NUEVAS FORMAS DE MANIFESTACIÓN OBTIENE UN RESULTADO CONCRETO PARTICIPA CON SATISFACCIÓN DE ACTIVIDADES Y FIESTAS CARACTERÍSTICAS DE SU PUEBLO.
Jueves 31 de mayo	II SIMULACRO DE SISMO	PERSONAL SOCIAL	ACTÚA RESPONSABLEMENTE EN EL AMBIENTE.	EVALÚA SITUACIONES DE RIESGO Y PROPONE ACCIONES PARA DISMINUIR LA VULNERABILIDAD FRENTE A LOS DESASTRES.	PARTICIPA EN LAS ACCIONES DE PREVENCIÓN CONSIDERADAS EN EL PLAN DE GESTIÓN DE DESASTRE (PGRD) DE LA INSTITUCIÓN
Viernes 01 de junio	EVALUACIÓN DEL PROYECTO.	COMUNICACIÓN	SE EXPRESA ORALMENTE	INTERACTÚA COLABORATIVAMENTE MANTENIENDO EL HILO TEMÁTICO	RESPONDE PREGUNTAS.

Prof. LOBATON PÉREZ, Rosalía



## *Institución Educativa Integrada "La Inmaculada"*

**VISIÓN:** En el año 2021 seremos una I.E.I eficiente que brinda una educación de calidad dotada de una moderna y equipada infraestructura identificados en su labor pedagógica, innovado integral acorde a la sociedad globalizada, fortaleciendo en nuestros estudiantes de manera permanente su actividad, liderazgo, sentido humano, científico, tecnológico; realizando alianzas estratégicas con Instituciones Públicas y Privadas, vivenciando los valores ético, morales y cristianos, orientado al aprovechamiento y conservación del medio ambiente y sus recursos en forma racional y sostenible para generar trabajo y productividad en la comunidad.

**MISIÓN:** Somos una I.E.I de Puerto Ocopa, dirigida por la congregación de RELIGIOSAS FRANCISCANAS. Brindamos una educación integral a niños y jóvenes basados en la vivencia de valores ético - morales y cristianos desarrollando capacidades orientadas a una formación humanística, científica, tecnológica y ecológica para contribuir en la formación de una sociedad responsable, justa y sostenible para enfrentar proactivamente los retos y desafíos del mundo globalizado.

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1 DEL NIVEL INICIAL

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E	: La Inmaculada
DIRECTORA	: Hna. CHINGUEL TINEO, Isaura
SUB DIRECTOR	: Prof. UNCHUPAICO AMES, Félix
DOCENTE DE AULA	: Prof. LOBATON PÉREZ, Rosalía
NIVEL	: Inicial
VALOR	: Amor a Dios
	: Conciencia Ecológica
N° ESTUDIANTES	: 16
NOMBRE DE ACTIVIDAD	: Implementamos los sectores para desarrollar la creatividad
PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD	: Que los niños y niñas desarrollen su creatividad Expresiva y Productiva
TEMPORALIZACIÓN	: 30-05-2018
SECCIÓN	: PADRE ALFONSO
EDAD	: 4 AÑOS

#### II. CAPACIDADES Y ACTITUDES:

ÁREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	ÍTEMES	INSTRUMENTO
Comunicación	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Descubre nuevas formas de manifestación	1. Expresa sus ideas en torno a temas de su interés. 2. Descubre nuevas formas de manifestar sus ideas. 3. Dialoga de manera libre. 4. Utiliza recursos verbales y no verbales para comunicarse.	Lista de Cotejo
Ciencia y Ambiente	Diseña y produce prototipos tecnológicos para resolver problemas de su entorno.	Plantea problemas que requieren soluciones tecnológicas y selecciona alternativas de solución.	Obtiene un resultado concreto.	5. Tiene diversas ideas para conseguir un propósito. 6. Utiliza procedimientos para obtener productos. 7. Crea un cuento. 8. Piensa de manera distinta en el proceso de producir algo.	

### III. DESARROLLO

MOMENTOS PEDAGÓGICOS		PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA Y RUTINA		Canción de bienvenida, oración, calendario meteorológico, asistencia, calendario cronológico, acuerdos del salón, palabras mágicas, cuadro de responsabilidades.	Voz humana	15 min.
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		<p><b>Planificación:</b> Sentados en un círculo conversamos sobre lo que haremos en los sectores, pautas de uso, cantidad de niños, orden.</p> <p><b>Organización:</b> Elegidos los sectores, y con quienes trabajarán pasan a ubicarse en sus lugares respectivos.</p> <p><b>Ejecución:</b> Los niños realizan las actividades elegidas, la docente monitorea los grupos de trabajo, no interviene mientras los niños no lo soliciten.</p> <p><b>Orden:</b> 10 minutos antes se le comunica la culminación del juego, los niños devuelven los materiales utilizados y se ubican en sus lugares.</p> <p><b>Socialización:</b> Voluntariamente algunos niños comentan lo realizado ¿Qué hicieron? ¿Les gustó?</p> <p><b>Representación gráfica:</b> Representan mediante un dibujo lo que realizarán durante la actividad.</p>	Voz humana  Materiales de los sectores. Materiales educativos del MINEDU.	60 min.
RUTINA DE SS. HH.		USO DE LOS SERVICIOS HIGIÉNICOS	SS. HH.	5 min.
INICIO	Propósito y organización	Que los estudiantes desarrollen la creatividad expresiva y productiva haciendo uso de los sectores hogar, biblioteca, construcción, arte y ciencia y ambiente.	Voz humana	5 min.
	Problemática	Si yo no sé hablar para comunicarme con los demás niños ¿seré creativo? Si no hago cosas nuevas o intento hacer algo diferente ¿seré creativo? ¿Si hacemos cosas nuevas estaremos siendo creativos?	Voz humana	5 min.
	Motivación	Se explica la naturaleza de un salón con el uso de los sectores: hogar, biblioteca, arte, construcción, ciencia y ambiente.	Voz humana	15 min
	Rescate de saberes previos	¿Qué creen que es la creatividad expresiva? ¿En qué consiste? ¿Qué entendemos por creatividad productiva? ¿En qué consiste?	Voz humana	10 min

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento de las competencias	<p><b>PROPÓSITO:</b> Que los estudiantes desarrollen la creatividad expresiva y productiva haciendo uso de los sectores construcción, arte, y ciencia y ambiente.</p> <p><b>INICIO:</b> La docente pregunta a los niños ¿Qué materiales faltan para el sector hogar? Los niños (as) responden haciendo uso de su creatividad expresiva y para los demás que no prestaron atención, todos los niños vuelven a observar al sector se vuelve a preguntar las mismas preguntas a todos los niños y ellos responden. Cada estudiante responde a las preguntas haciendo uso de su creatividad expresiva.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Nos dirigimos al sector hogar y dialogamos con los niños para poder implementar la docente pregunta a los niños ¿con qué materiales podemos hacer una muñeca? ¿Creen que podemos hacerlo con materiales reciclables? Todos los niños responden a la pregunta haciendo uso de su creatividad expresiva. Es decir, expresan sus ideas en torno al tema. La maestra pregunta ¿los materiales del sector de construcción están ordenados? ¿Faltará algo más en el sector de construcción? Los niños responderán haciendo uso de su creatividad expresiva. Es decir, descubren nuevas formas de manifestar sus ideas. La docente en conjunto con los niños elabora una muñeca con los materiales reciclables. Lo harán dialogando de manera libre y haciendo uso de recursos verbales y no verbales. La maestra indica que tiene que elaborar un dado de colores para implementar el sector construcción. Los niños y niñas manifiestan diversas ideas para construir el propósito. De inmediato utilizan procedimientos para obtener el producto y pensarán de manera distinta sobre el proceso de cómo elaboraron el dado. Los niños y niñas elaboran un cuento sobre el dado. Los niños expresan sus ideas, dialogan de manera libre y utilizan recursos verbales y no verbales para presentar su dado que constituye su creatividad productiva.</p> <p><b>CIERRE:</b> La docente dialoga con los niños sobre la actividad realizada. Los niños representan lo que más les gustó de la actividad. Los niños (as) guardan los materiales elaborados en el sector correspondiente. Los estudiantes proceden a representar la experiencia vivida haciendo uso del dibujo.</p>	Voz humana	45 min
	Sistematización	Recordamos lo que realizamos y ellos comentan acerca del tema del día.	Voz humana	5 min
	Evaluación	La sesión será evaluada tomando en cuenta los ítems de la lista de cotejo.	Lista de cotejo	Durante la sesión
CIERRE	Metacognición	¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gustó lo que aprendiste? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Qué fue lo que menos les gustó?	Voz humana	5 min.

## EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### LISTA DE COTEJO SOBRESDESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DURANTE LA PRIMERA APLICACIÓN

Niveles	CREATIVIDAD EXPRESIVA								CREATIVIDAD PRODUCTIVA								RESULTADO
Indicadores	Descubre nuevas formas de manifestación								Obtiene un resultado concreto								
Ítems	1. Expresa sus ideas en torno a temas de su interés.		2. Descubre nuevas formas de manifestar sus ideas.		3. Dialoga de manera libre		4. Utiliza recursos verbales y no verbales para comunicar se		5. Tiene diversas ideas para conseguir un propósito.		6. Utiliza procedimientos para obtener productos		7. Crea un cuento.		8. Piensa de manera distinta en el proceso de producir algo		
Niños / Categorías	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1. ADARMES PASCUAL Ermes		X	X			X		X	X		X			X		X	NO
2. ANTUNES DOMINGUES Reyda	X		X		X			X		X	X		X			X	SÍ
3. ARMAS CASHANTIO Amadeo		X	X		X			X		X		X		X		X	NO
4. CAMILO CRISTOBAL Delina		X		X		X		X		X	X		X			X	NO
5. CAMILO SANCHEZ Jayden	X		X		X			X	X			X		X	X		SÍ
6. CAPTEZI GARCIA Haylen	X		X		X			X	X			X		X	X		SÍ
7. CHICHIPE CHAVEZ Jherinson	X		X		X			X	X			X		X	X		SÍ
8. CHIRISENTE PANCHO Gina		X		X		X	X		X			X		X		X	NO
9. CONTRERAS TOVAR Carmen		X		X		X	X			X		X		X		X	NO
10. HUAMAN TITO Luis	X		X			X	X			X	X		X		X		SÍ
11. PEREZ CELSO Enith	X		X			X		X	X			X		X		X	SÍ
12. PEZO SOTO Niel	X		X		X			X		X	X		X			X	SÍ
13. PONCE RODRÍGUEZ Dayiro		X	X		X			X	X			X		X		X	SÍ
14. SALVA VILLANO Milagros	X		X		X			X		X	X		X			X	SÍ
15. VELÁSQUEZ RICARDO Oteaki	X			X	X			X		X	X		X		X		SÍ
16. QUINTANA RUIZ Quian	X		X		X			X		X		X	X		X		SÍ

Fuente: Lista de cotejo aplicada el 29/05/18

ASAMBLEA PARA EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES



NIÑOS TRABAJANDO EN EL SECTOR DE CONSTRUCCIÓN (CONSTRUYEN CARROS, BOTES, PUENTES, ROBOTS Y CASAS)





NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DESARROLLANDO SU CREATIVIDAD EXPRESIVA, PRODUCTIVA, INVENTIVA E INNOVADORA





NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DESARROLLANDO SU CREATIVIDAD EXPRESIVA, PRODUCTIVA, INVENTIVA E INNOVADORA





NIÑOS Y NIÑAS TRABAJANDO EN EL SECTOR HOGAR Y DESARROLLANDO SU CREATIVIDAD

