



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TESIS:

**EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y LA CREATIVIDAD EN
LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA NRO. 745 “2 DE ABRIL”, CALLERIA
– UCAYALI, 2019**

PRESENTADO POR:

TORRES RAMIREZ, BEATRIZ ELIZABETH

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

LIMA - PERÚ

2021

DEDICATORIA

A Dios por acompañarme en cada paso de mi vida, a mis padres y a mis hermanos que siempre me han impulsado a ser una excelente profesional y sobre todo una gran persona.

AGRADECIMIENTO

A mi casa de estudio la UAP por forjarme como profesional en educación. Que me acogieron con los brazos abiertos y enseñarme durante el transcurso de este proceso de mi tesis.

RESUMEN

En el presente estudio el juego libre en sectores permite una adecuada creatividad en los infantes en sus capacidades relacionadas a fluidez, flexibilidad, originalidad y sensibilidad, plasmando como objetivo general: Establecer de qué manera el juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad en los niños de cuatro años del colegio citado.

Se alcanzó una línea investigativa de enfoque cuantitativo, con un diseño de carácter no experimental de orden transversal, descriptivos y correlacionales los niveles, se respaldó en enfoques teóricos científicos de tipología básica, con un grupo poblacional conformado por 23 infantes de cuatro años (Sección Cariñositos), con un muestreo de características no probabilística. La estrategia de la observación se empleó para recabar datos, contando con las herramientas: Ficha de observación del juego libre en los sectores y Guía Observacional de creatividad con valores Likert.

Se tuvo como resultados que prevalecen los niveles medios con un 48% en ambas variables. Para validar las hipótesis se contó con la prueba de Spearman evidenciándose una correlación moderada positiva y con un margen de error $< 0,05$ ($r_s = 0,508^{**}$ $p_valor = 0,005$), concluyéndose que hay relación positiva entre el juego libre en los sectores y la creatividad.

Palabras Claves: Juego libre en los sectores, sector hogar, construcción, biblioteca, dramatización.

ABSTRACT

In the present study, free play in sectors allows adequate creativity in infants in their capacities related to fluency, flexibility, originality and sensitivity, setting the general objective of: Establishing how free play in sectors is related to creativity in the four year old from the aforementioned school.

A research line with a quantitative approach was reached, with a non-experimental design of a transversal order, descriptive and correlational levels, supported by theoretical scientific approaches of a basic typology, with a population group made up of 23 four-year-old infants (Cariñositos), with a sampling of non-probabilistic characteristics. The observation strategy was used to collect data, with the following tools: Observation sheet of free play in the sectors and Observational Guide to creativity with Likert values.

The results were that the average levels prevail with 48% in both variables. To validate the hypotheses, the Spearman test was used, showing a moderate positive correlation and a margin of error $< 0,05$ ($r_s = 0,508$ ** $p_value = 0,005$), concluding that there is a positive relationship between free play in the sectors and the creativity.

Keywords: Free play in sectors, home sector, construction, library, dramatization.

ÍNDICE

	Pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO	11
1.1. Descripción de la realidad problemática	11
1.2. Delimitación de la investigación	14
1.2.1. Delimitación social	14
1.2.2. Delimitación temporal	14
1.2.3. Delimitación espacial	15
1.3. Problemas de investigación	15
1.3.1. Problema principal	15
1.3.2. Problemas secundarios	15
1.4. Objetivos de la investigación	16
1.4.1. Objetivo general	16
1.4.2. Objetivos específicos	16
1.5. Hipótesis de la investigación	16
1.5.1. Hipótesis general	16
1.5.2. Hipótesis específicas	16
1.5.3. Identificación y clasificación de variables e indicadores	18
1.6. Diseño de la investigación	20
1.6.1. Tipo de investigación	20
1.6.2. Nivel de investigación	21
1.6.3. Método	21

1.7.	Población y muestra de la investigación	21
1.7.1.	Población	21
1.7.2.	Muestra	21
1.8.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
1.8.1.	Técnicas	21
1.8.2.	Instrumentos	22
1.9.	Justificación e importancia de la investigación	22
1.9.1.	Justificación teórica	23
1.9.2.	Justificación práctica	23
1.9.3.	Justificación social	23
1.9.4.	Justificación legal	24
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO		25
2.1.	Antecedentes de la investigación	25
2.1.1.	Estudios previos	25
2.1.2.	Tesis nacionales	26
2.1.3.	Tesis internacionales	28
2.2.	Bases teóricas	29
2.2.1.	Juego libre en los sectores	29
2.2.2.	Creatividad	38
2.3.	Definición de términos básicos	47
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS		49
3.1.	Tablas y gráficas estadísticas	49
3.2.	Contrastación de hipótesis	61
CONCLUSIONES		67
RECOMENDACIONES		69
FUENTES DE INFORMACIÓN		71

1. Matriz de consistencia
2. Instrumentos
3. Base de datos de los instrumentos
4. Criterios de valoración del coeficiente de correlación
5. Fotos de los infantes de cuatro años del nivel inicial de la IE Nro. 745
"2 de abril", Calleria – Ucayali

INTRODUCCIÓN

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

Es decir, el país vive una época turbulenta y de transición histórica, reflejada en los colegios públicos y privados a través del entorno educativo, social y personal de cada niño; es preciso mencionar que la escuela es el medio idóneo para activar el potencial creativo, y esta no debe cerrarse a los nuevos conocimientos, funcionando como un sistema abierto a los adelantos, a la tecnología, a las estrategias y metodologías que enriquezcan a su praxis, contribuya al desarrollo humano en la construcción del pensamiento crítico, reflexivo y creativo de los niños para satisfacer sus necesidades básicas.

Por lo expuesto, es necesario desarrollar en el infante una serie de componentes que juegan un papel importante en el proceso mismo, entre ellos encontramos la hora de juego libre en los sectores, estrategias de aprendizaje, el medio ambiente y la comunidad; a través de estos el niño va a adquirir un mayor protagonismo y va ir construyendo los conocimientos y desarrollando habilidades mediante la búsqueda personal orientada por el docente, por lo tanto, esto resulta un aprendizaje más atrayente y motivador.

La investigación ha sido enmarcada en tres apartados bien definidos, estos son:

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO es el primer apartado, donde se detalla la realidad problemática, delimitaciones, formulación de los problemas,

objetivos, hipótesis, en la línea metodológica se detallan el diseño, población muestral, técnicas e instrumentos, y la justificación e importancia del estudio.

En el segundo apartado, MARCO TEÓRICO, se profundiza con los antecedentes, bases teóricas, y definición de términos básicos de las variables juego libre en los sectores y creatividad.

ANÁLISIS DE RESULTADOS, es el tercer apartado, interpretándose las tablas y gráficos de la estadística descriptiva e inferencial (Contrastación de Hipótesis).

El estudio se sujetó a las normas internacionales de redacción APA – Asociación Americana de Psicología (6ta Edición), finalizando con las conclusiones, recomendaciones, fuentes de información y anexos respectivos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En el escenario mundial, la UNESCO llevo a cabo una investigación en el año 2016 a los infantes de inicial donde el progreso del pensamiento en lagunas escuelas manifiesta limitaciones, evidenciando que las tareas creativas no se les dan tanta relevancia como a las áreas cognitivas. Limitando así el talento y la capacidad inventiva que pueden poseer los alumnos de forma natural, siendo hoy en día reconocida exitosamente en diferentes áreas, cabe acotar que no es solo acreedora de buenas acciones, de igual forma se puede utilizar para fines injustos y delictivos. El progreso de la creatividad no es relevante, ni tiene un lugar privilegiado, por su importancia, quedando así a la disposición del maestro innovar y generar alternativas para la estimulación del ingenio y pensamiento creativo.

Los países de todo el mundo se interesan por lograr los estándares más altos a nivel educativo reconociendo como a la familia y la formación académica en los primeros años de vida como base de todo aprendizaje, de esta manera en las conferencias dictadas a nivel internacional las

autoridades educativas están de acuerdo con la importancia de apreciar el juego libre en los sectores en el proceso educacional. Atraves este los infantes enaltecen sus destrezas, habilidades y conocimientos, al igual que las limitaciones o debilidades que puedan tener, sin embargo, lo más esencial es que logran satisfacer las exigencias e intereses de acuerdo a su edad y mientras su crecimiento, practicar el juego durante la infancia genera un aprendizaje efectivo y logra experiencias significativas, es importante proporcionar el tiempo, los espacios y los implementos necesarios.

Por ello, para que el juego en los espacios sea desarrollado de forma eficaz debe existir un patrón o seguimiento metodológico, de igual forma se debe disponer en los sectores donde se llevara a cabo una implementación adecuada contando con diversos materiales de forma estructurada y no estructurada que permitirán al infante potenciar sus habilidades de expresión y comunicación.

En tal sentido, el alumno debe soltarse a explorar libremente en cada sector los elementos que existen, permitiendo de esta forma la estimulación del progreso de su expresión oral por medio de la interacción con sus compañeros a través de los juegos espontáneos. A pesar de esta proposición en mayor proporción los colegios de inicial no practican, ni buscan establecer otras tareas formativas, ignorando la forma correcta para adaptar el juego libre en los sectores, lo cual sería un agente limitante en las oportunidades de los infantes para fabricar aprendizajes desarrollados a través de la creatividad.

El Ministerio de Educación (2014), las investigaciones realizadas arrojan deficiencias tanto en los maestros como en los alumnos, lo cual se verifica revisando los datos del diagnóstico aplicado al inicio que resalta que, los infantes muestran ausencia de originalidad en las tareas que realizan, carecen de fluidez al expresarse en el aula, manifiestan inseguridad, mostrando dependencia total del maestro, manifestando

limitaciones en el avance de sus capacidades innovadoras. Por esta razón, esta situación ha generado que se tomen medidas de capacitación al personal de maestros para fomentar la eficiencia y trabajar en el progreso de lo creativo y en general, la completa formación de los educandos de inicial.

Actualmente es una lamentable realidad en la cual se puede evidenciar, la falta de estimulación de los procesos creativos en los infantes ocasionados por muchos factores que influyen; a pesar que se han establecidos diferentes políticas apegadas a ello, a la hora de ejecutar los datos señalan alumnos con poca creatividad y muchas limitaciones en capacidades relacionadas a la originalidad e innovación.

En tal sentido, la situación problemática evidenciada hace contraste con la propia naturaleza de los alumnos, de alguna forma el infante consigue impedimentos para expresar libremente lo que piensa o en algunas ocasiones es retenido por la actitud del maestro y en ocasiones de los padres, los cuales lo obligan a mantener estándares tradicionales, traducéndose a un resultado generado por problemas en el aprendizaje afectando su formación integral.

Por otra parte, los planteles en general en una mayor proporción no utilizan de la hora del juego libre en los sectores porque no están dotados de la distribución e implementación adecuada en las aulas establecidas por el MINEDU para el progreso educativo de los infantes, logrando su crecimiento socioemocional, lenguaje, forma de socializar, autoestima, funciones simbólicas, resolución de problemas, competencias numéricas, autonomía, habilidades de comunicación, limitando su capacidad creativa.

En la IE Nro. 745 "2 de abril" en el distrito de Calleria - Ucayali, se evidencia que los alumnos de cuatro años del nivel inicial manifiestan la dificultad con el trabajo en lo antes descrito ya que no disponen con

materiales y recursos que promuevan la enseñanza. En el taller expuesto se pone en manifiesto dificultad al momento de ejecutar las tareas creativas considerando que no se concretan los estándares de crecimiento, por la falta de ejecución de las dinámicas lúdicas en los sectores.

Asimismo, los padres son de bajas condiciones económicas y no cooperan con la instrumentaría o donación de juguetes, que hacen posible el progreso de estas dinámicas. En muchas ocasiones, los representantes no le dan el valor meritorio como un tiempo de aprendizaje importante para sus menores hijos, la mayoría por falta de conocimiento, pues consideran que jugar no tiene relevancia en el progreso cognitivo y formativo de los infantes.

La creatividad está representada actualmente en el sistema educativo como un área significativa, por esa razón al hablar de arte en la etapa inicial o de innovación, los maestros deben utilizar lo que está en sus posibilidades, como material reciclado y lo poco que pueda suministrar el MINEDU; el educador tiene que promover el aprendizaje de sus educandos permitiéndoles crear con los recursos que estén al alcance logrando que puedan establecer autonomía y fluidez al expresar su ingenio.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

El grupo social estuvo representado por los infantes de cuatro años del nivel inicial (Sección Cariñositos), de género mixto.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

El presente estudio ha sido abarcado entre los meses comprendidos de marzo a diciembre del año 2019, extendiéndose hasta inicio del 2021 por la pandemia mundial.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

La investigación se ha desarrollado en la IE Nro. 745 “2 de abril”, ubicada en la Carretera Federico Basadre Km 9. Int. Km 3 margen izquierda Jirón 2 de abril s/n Etapa I, distrito de Calleria, provincia Coronel Portillo, departamento Ucayali, Región Ucayali; la dirección del plantel está a cargo de Tony Ríos Córdova, el colegio pertenece a la UGEL Coronel Portillo.

1.3. PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

PG: ¿De qué manera el juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad en los niños de 4 años del nivel inicial de la IE Nro. 745 “2 de abril”, Calleria – Ucayali, año 2019?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

PE1: ¿De qué manera el sector hogar del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad?

PE2: ¿De qué manera el sector construcción del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad?

PE3: ¿De qué manera el sector dramatización del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad?

PE4: ¿De qué manera el sector biblioteca del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad?

PE5: ¿De qué manera el sector de juegos tranquilos del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

OG: Establecer de qué manera el juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad en los niños de 4 años del nivel inicial de la IE Nro. 745 “2 de abril”, Calleria – Ucayali, año 2019.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE1: Identificar de qué manera el sector hogar del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad.

OE2: Identificar de qué manera el sector construcción del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad.

OE3: Identificar de qué manera el sector dramatización del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad.

OE4: Identificar de qué manera el sector biblioteca del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad.

OE5: Identificar de qué manera el sector de juegos tranquilos del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

HG: Existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 4 años del nivel inicial de la IE Nro. 745 “2 de abril”, Calleria – Ucayali, año 2019.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

HE1: Existe relación positiva entre el sector hogar del juego libre en los sectores y la creatividad.

- HE2: Existe relación positiva entre el sector construcción del juego libre en los sectores y la creatividad.
- HE3: Existe relación positiva entre el sector dramatización del juego libre en los sectores y la creatividad.
- HE4: Existe relación positiva entre el sector biblioteca del juego libre en los sectores y la creatividad.
- HE5: Existe relación positiva entre el sector de juegos tranquilos del juego libre en los sectores y la creatividad.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS		ESCALA DE MEDICIÓN
				Nº	Total	
Variable Relacional 1 (X): 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 y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.	Sector hogar	- Tiempo, originalidad	1, 2, 3	3	Ordinal Valoración: Likert Nunca..... (1) A veces..... (2) Siempre..... (3) Niveles: Bajo 12 - 20 Medio 21 - 28 Alto 29 - 36
		Sector construcción	- Espacio ambientado, espontaneidad, originalidad	4, 5	2	
		Sector dramatización	- Elementos adecuados, flexibilidad	6, 7	2	
		Sector biblioteca	- Habilidades comunicativas, fluidez	8, 9, 10	3	
		Sector de juegos tranquilos	- Indicaciones a seguir	11, 12	2	
Variable Relacional 2 (Y): Creatividad	Es una capacidad, y por tal es un componente estructural de la personalidad que es susceptible de ser desarrollado, tiene	Fluidez	- Ideas nuevas	1, 2, 3	3	Ordinal Valoración: Likert Nunca..... (1) A veces..... (2) Siempre..... (3)
		Flexibilidad	- Alternativas de solución	4, 5, 6	3	

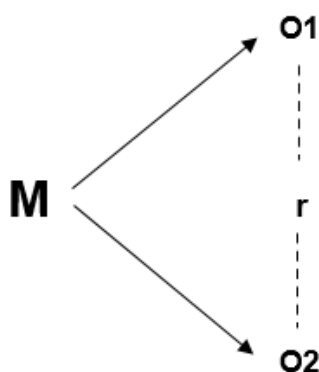
	bases neurológicas y características sociales.	Originalidad	- Ideas innovadoras, nuevas creaciones	7, 8	2	Niveles: Bajo 10 - 16 Medio 17 - 23 Alto 24 - 30
		Sensibilidad ante los problemas	- Detecta problemas, empatía	9, 10	2	

Fuente: Elaboración propia.

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Se buscó emplear una línea metodológica de carácter no experimental de orden transversal, para lo cual, Hernández, Fernández y Baptista (2014), lo definen como “un diseño en el que se observan los fenómenos en su ambiente natural para luego analizarlos en su profundidad y buscar alternativas de mejora, no existe deliberación de las variables” (p. 228).

Se esquematiza de la siguiente manera:



Donde:

- M : Muestra
- O1 : Juego libre en los sectores
- O2 : Creatividad
- r : Relación entre O1 y O2.

1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para dar cumplimiento a su finalidad, se desarrolló dentro de la tipología básica, se encarga de recabar información de lo que acontece la realidad para poder enriquecer el conocimiento científico, respaldado en teorías y modelos científicos existentes.

La investigación se ha expresado en números, por la cual obedece a un enfoque cuantitativo, los resultados se expresan numéricamente de acuerdo a la estadística por medio del análisis descriptivo e inferencial, obtenidos del proceso de recabar datos en los instrumentos aplicados.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Presenta características de niveles descriptivo y correlacional según lo expuesto por Hernández, et al (2014), es descriptivo, porque se realiza un análisis detallado de la realidad del colegio mediante la recopilación de datos, con el propósito de tener un panorama exacto para plantear soluciones. Asimismo, es correlacional, porque la intención del estudio es medir el grado de correlación entre la V1 = Juego libre en los sectores y V2 = Creatividad.

1.6.3. MÉTODO

Debido a que en el trabajo investigativo se han planteado hipótesis, se consideró un método de carácter hipotético-deductivo. Al respecto, Hernández, et al. (2014), señalan que “el investigador formula hipótesis para luego deducirlas de los resultados obtenidos, para conocer si se aceptan o rechazan lo que se ha planteado y poder llegar a las conclusiones finales” (p. 53).

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

Los participantes que conformaron el grupo poblacional han sido 23 infantes de cuatro años del nivel inicial (Sección Cariñositos), género mixto de la IE Nro. 745 “2 de abril”, Calleria – Ucayali, abarcado en el 2019 que es el periodo de ejecución.

1.7.2. MUESTRA

Se trabajó con una población no significativa presentando características de muestra de orden no probabilística, en donde ambas son iguales ($N = n$), conformada por 23 niños de 4 años del nivel inicial.

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

Para el proceso de recopilar datos se consideró la estrategia de la observación mediante la evaluadora. Del cual, Tamayo y Tamayo (2017),

manifiestan que “en esta técnica el investigador observa y recoge datos a través de su propia observación y los apunta en una guía de preguntas a tomar en cuenta para conocer las características de la muestra seleccionada” (p. 112).

1.8.2. INSTRUMENTOS

Para recopilar datos se empleó como herramienta la ficha de observación, que viene a ser un instrumento de campo empleado por el investigador para registrar datos mediante el aporte de otras fuentes como son grupos sociales, individuos o lugares donde se presenta la problemática.

En el estudio se aplicaron dos instrumentos validados: Ficha de Observación del Juego Libre en los Sectores y Ficha de Observación de Creatividad dirigido a los infantes, se formularon 12 y 10 ítems respectivamente con valoración Likert, en donde la evaluadora ha sido la docente de aula.

La validez se ha determinado contando con instrumentos validados que se adjuntan en la Ficha Técnica (Anexo 2), y para medir la confiabilidad se aplicó el método Alfa de Cronbach por presentar alternativas de características politómicas con resultado de niveles altos de viabilidad (Anexo 3).

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio reviste importancia en la medida que el niño y la niña desarrollen su creatividad en todos los sectores porque va permitir al estudiante favorecer su estado socioemocional, socialización, lenguaje, funciones simbólicas, competencias matemáticas, autonomía, autoestima habilidades lingüísticas y comunicativas y la resolución de conflictos. Como también los infantes no tengan dificultades para adaptarse a las diferentes exigencias que se nos presenta en el medio.

1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Es relevante en lo teórico, en la medida que se ha contado con bases teóricas conceptuales de juego libre en los sectores y creatividad, así mismo investigaciones de autores nacionales e internacionales para poder comparar resultados. El estudio se ha enriquecido con teorías científicas existentes permitiéndome una mejor amplitud de conocimiento del tema de investigación.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Es pertinente en lo práctico, ya que ha permitido que los docentes tengan en cuenta una revisión reflexiva y coherente sobre su práctica pedagógica con respecto a esta actividad y a la creatividad que los niños puedan desarrollar.

De otro lado, contribuye con el aporte de dos instrumentos validados de cada variable que se diseñaron, elaboraron y aplicaron a estudiantes del II ciclo de inicial y que servirá a futuros investigadores como herramientas para conocer la realidad de los infantes.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

Es relevante en lo social, contribuye proporcionando información a los padres de familia y a la sociedad en general sobre la importancia de la hora del juego libre en los sectores en los estudiantes de educación inicial. Afianzan las competencias y capacidades de las diferentes áreas curriculares, y es base para futuros aprendizajes, para lograr la calidad educativa. Por lo tanto, erradicar la idea equivocada de algunas personas que jugar para los pequeños es perder el tiempo o atraso, y apoyar en la implementación de los sectores de las aulas con muebles y materiales necesario para su edad.

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

La investigación se sustentó en el fundamento jurídico de la **Ley General de Educación Nro. 28044** promulgado en el año 2003, resaltando en el Artículo 13° en lo referido a calidad de la educación, señalando que es un factor óptimo de formación que deben alcanzar los individuos para enfrentarse a los retos basados en los siguientes factores: Currículos básicos; inversión mínima por alumno que abarque atención de salud y alimentación; investigación e innovación educativas; formación inicial y permanente de los docentes y autoridades educativas; adecuada infraestructura, equipamiento, servicios y materiales educativos, entre otras.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

Vera (2017), estableció en su investigación “El Juego y su aplicación para estimular la capacidad inventiva de los infantes en edades comprendidas de dos a tres años del CIBV Emblemático Chordeleg, ciclo educacional 2016-2017”, Ecuador. Teniendo la finalidad de revisar y diagnosticar los cambios y alteraciones que se producen en las tareas lúdicas y la habilidad creativa de los aprendices en esa edad. A través de instrumentos de verificación, se realizó un estudio de tipo descriptivo, siguiendo una línea cuantitativa. La indagación abordada tiene como meta establecer datos considerables que permitan profundizar en siguientes estudios. Por esta razón se hizo necesario implementar una evaluación detallada en las variables que manejan al grupo socialmente identificado. Para dar una explicación a las numerosas situaciones evidenciadas de manera habitual en el plantel antes descrito, se realizaron diferentes interrogantes. Con los datos obtenidos se ha determinado que no se ha logrado comprender completamente la conexión que hay entre lo lúdico y lo creativo. Así mismo, un porcentaje importante del alumnado se atrasa

en el alcance de las metas propuestas, que generen la asimilación del juego como agente fortalecedor de la creatividad. En tal sentido, las profesoras están responsabilizadas a establecer como prioridad necesaria, el fomentar la acción de aprender jugando, como estrategia de enseñanza para afianzar sus habilidades de descubrir y crear.

Mendoza (2016), elaboró su trabajo “Taller para propiciar las capacidades sociales de comunicación a través del método la hora del juego libre en los sectores”, Lima. Teniendo como fin observar el impacto que tiene el tema en mención como herramienta metodológica aplicada en los infantes de tres años. Es un trabajo de tipo cuasi-experimental, aplicativo, de orden experimental, la muestra fue representada por un equipo de veinte estudiantes, con la aplicación de un patrón que permite observar sus capacidades para interactuar socialmente. Los datos resultantes indican que antes de desarrollar el taller tanto el grupo experimental y control, tenía bajo rango de acuerdo con las medias extraídas en el pre test. Después de emplear uno comprendido por veinte ejercicios a los dos equipos los resultados del post test, reflejaron que el mismo logró una influencia sustancial en el avance interactivo y comunicativo en el ambiente social. Llegando a la conclusión del impacto positivo que tiene en los educandos esta aplicación basada en el método de enseñanza de la hora del juego libre en los sectores, permitiendo poner en práctica diversas formas de interacción.

2.1.2. TESIS NACIONALES

Guevara (2019), en su tesis “El juego libre en los sectores y el desenvolvimiento del lenguaje oral en los educandos de cinco años de un colegio de preescolar del Callao”, Lima. Se planteó como fin visualizar de qué forma el juego libre en los sectores tiene que ver con el progreso del lenguaje oral del alumnado. La metodología utilizada se llevó a cabo a través de niveles correlacionales, enmarcada en un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental de carácter transversal, un conjunto de sesenta infantes de cinco años de edad constituye a un muestreo no probabilístico.

Utilizando la observación a través de la evaluadora como estrategia, empleando como instrumento: la ficha de observacional del juego libre en los sectores y de la creatividad. Lo cual arrojó como resultado que existe una interacción importante entre juego libre en los sectores y el lenguaje oral con un 95% de confianza ($p < 0.05$ y Rho de Spearman = 0.751, siendo una correlación positiva alta). Del mismo modo, quedo constatado la relación significativa existente entre los agentes antes descritos.

Sandoval (2017), realizó su investigación “La hora del juego libre en los sectores en educandos de cinco años en el plantel de Inicial Nro. 053 Santa Rosita, Santa Anita”, Lima. Estableció como finalidad explicar en qué proporción se logra tener control de la hora del juego libre en los sectores en infantes de 5 años de la escuela antes mencionada. Se planteó una metodología con una expresión numérica de enfoque cuantitativo, teniendo su fundamentación en aportes científicos de tipo básico, representado por un diseño No Experimental, descriptivo simple. Fueron ciento treinta y uno estudiantes los integrantes seleccionados como población, teniendo una muestra de orden probabilística, aleatoria simple ($n = 98$), para la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación, la lista de cotejo como instrumento, con una viabilidad aprobada empleando el método KR 20. Los datos obtenidos determinan que, al momento de juego libre en los sectores, un 8% se ubican en niveles de inicio, un 74% de educandos se encuentran en niveles en proceso y el 18% se ubican en niveles de logro.

Cuba y Palpa (2015), destacó en su trabajo “La hora del juego libre en los sectores y el progreso de la capacidad creativa en los infantes de 5 años de las IEP de la localidad de Santa Clara”, Lima. Teniendo como finalidad detectar como estos factores se encuentran relacionados. La línea metodológica fue desarrollada bajo un enfoque cuantitativo a través de una expresión numérica, caracterizándose en un diseño no experimental de orden transversal, manifestando niveles descriptivos y correlacionales, un total de sesenta infantes representaron la muestra, los

cuales se evaluaron mediante la guía observacional manejada por la encargada de hacer la evaluación. Los datos obtenidos señalan que predominan los niveles bajos con un 45% en la V1 y 52% en la V2. Logrando concluir que La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los educandos, mantienen una conexión importante, según la prueba correlativa de Spearman, con una correlación positiva y con un margen de error menor al 0,05 ($Rho=0,695^{**}$ $p_valor=0,003 < 0,05$), rechazándose la H_0 .

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Panata (2016), planteó su tesis “La dramatización como estrategia didáctica que promueva la creatividad de los alumnos del colegio República de Colombia del Cantón Saquisilí”, Ecuador. Teniendo como finalidad diagnosticar de qué forma incide la dramatización como herramienta de enseñanza en el pensamiento creativo de los infantes. El trabajo es de tipo aplicado con un diseño pre experimental, en el cual por medio del árbol de problemas se revisaron las causas y consecuencias. Se conformó una población representada por treinta y siete educandos de 4to año paralelo “B”; utilizando el Test de Torrance como técnica para la recolección de la información que permitió medir la creatividad la cual se aplicó dos veces, antes y después de dar las clases tomando cuatro áreas de EBR aplicando como método de aprendizaje el drama; Se obtuvo como resultante un aumento de la capacidad creativa del alumnado en un 13% en rango alto tomados antes, aumentando a 41% en rango alto tomados después; Determinándose según la prueba estadística T_de_Student con un margen de error menor a 0,01, la incidencia de la dramatización como método didáctico en el avance de la creatividad en los educandos.

Arias (2014), elaboró el trabajo “Análisis del juego libre desde un punto de vista de género en los infantes de tres años en la Parroquia 5 de Agosto”, Ecuador. Teniendo como finalidad elaborar un estudio importante sobre el tema antes mencionado. Basando la investigación en el método explicativo, cuantitativo, Para ello se elaboró y utilizo una guía

observacional con los parámetros descritos a continuación: Tipo de juegos, comportamiento en el juego y relación infantes durante el juego. Esta observación se llevó a cabo en diez colegios de Inicial de la Parroquia antes citada en momento del receso. En cada plantel se ejecutaron dos observaciones. Obteniendo como resultado que los educandos de tres años de edad comienzan a tener conciencia sobre su propia identidad de género y a seleccionar al equipo participante en los juegos de acuerdo a su mismo sexo. Del mismo modo se puede observar algunas diferencias en los juegos de mayor preferencia para jugar de acuerdo a su género, por eso es importante difundir la educación mixta en las escuelas.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

2.2.1.1. TEORÍAS DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

a) Teoría cognoscitiva de Piaget

El autor establece el juego como parte representativa del conocimiento integral del individuo, centrándose en la manipulación e indagación. Es decir, propuso dos aportes teóricos importantes:

- El primero, vinculó los juegos con el progreso del saber que los infantes poseen acerca de las reglas tradicionales y la sociedad.
- El segundo, lo determinó como una forma de relajación a través de los ejercicios investigativos y manipulables que realizan los infantes acerca de posibles situaciones experimentadas o instrumentos observables en su entorno.

Piaget citado por Miretti (2013), sostiene que:

El progreso del individuo es semejante al del tiempo, casualidad y espacio; hace referencia que el infante a través de la exploración incursiona en el entorno que se encuentra, al saborear, tocar, lograr diferenciar olores, experimentando variedad de texturas y temperaturas. En el momento que un alumno accede al nivel inicial requiere rodearse de objetos manipulables logrando relacionarlos para facilitar la

comprensión tomando en consideración la expresión verbal como un agente que favorece para el proceso de construcción de su aprendizaje (p. 85).

Piaget apunta a que el juego representa el punto de partida de las capacidades y reforzando el progreso de estas. Actualmente las maestras utilizan esta herramienta como estrategia didáctica que les permite potenciar en los alumnos las habilidades y destrezas fortaleciendo los procesos cognitivos. Lo que puedan experimentar directamente realizando juegos, va a contribuir para la comprensión de su entorno debe usar primeramente variedad de materiales estructurados o no que le permitan transitar de lo sencillo a lo complejo favorezca el progreso del pensamiento lógico en el infante.

b) Teoría del Pre ejercicio de Groos

Garvey (1985), describe que el filósofo Karl Gross contemplaba los juegos de peleas de animales y la actitud de imitación de los infantes como una adecuación de las tareas realizadas en la adultez. Esta teoría asegura que los infantes cuando juegan imitan diversidad de papeles creando situaciones que les brindarán herramientas y fortalecerán la capacidad para saber abordar su entorno real y un futuro exitoso.

Del mismo modo, Calero (2008), señala que para Gross “el juego es un componente utilizado para hacer crecer las potencialidades naturales y organizarlas para afrontar el curso de la vida” (p. 26). A través de las tareas lúdicas el infante se prepara para afrontar su futuro a través de diversas dinámicas como representación de roles, dramatizaciones, la interacción con sus pares, etc.

2.2.1.2. DEFINICIONES DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Según el MINEDU (2010), lo explica como:

Una tarea o momento pedagógico que se lleva a cabo continuamente como una disciplina rutinaria, tiene una

duración de sesenta minutos y se desarrolla preferiblemente en el aula, de igual forma se puede realizar en espacios abiertos del centro educativo. (p. 49).

De Borja (2005), expresa que “jugar es un medio didáctico y una necesidad del infante, hace mención que los alumnos en los colegios no deben limitarse a jugar en los espacios abiertos o solo aprender juegos durante los tiempos de receso, sino que estas tareas lúdicas estén integradas en los espacios, métodos y tiempos de enseñanza.” (p. 32).

Para Garvey (1985), “el infante pasa de manera proporcionada de jugar solo, a trabajar en equipo. Esta disciplina libre en los sectores les posibilita a interactuar y relacionarse con otros de forma espontánea, permitiéndoles descubrir su propia personalidad y obtener aprendizajes de sus compañeros” (p. 23). De igual manera, esta interacción debe contener la participación de los padres debido a que son ellos quienes permanecen con los infantes desde que nacen, de quienes adoptan repitiendo lo que dicen y hacen.

Se establece que el juego libre está basado en la propuesta de una aprensión de conocimiento activo y dinámico a través del trabajo en los sectores, en el cual los alumnos logran manifestar sus experiencias entendiendo las diversas circunstancias de su cotidianidad sea buenas o malas. Brindando también una guía de cómo usar adecuadamente los implementos educacionales, que les permite llevar a cabo las dinámicas individuales o en grupos, impulsando y promoviendo de forma significativa los aprendizajes en todas las áreas en los educandos de tres a cinco años.

2.2.1.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

El MINEDU (2010), resalta enumerando de la siguiente forma las características del juego libre en los sectores:

- a. Es una dinámica voluntaria e individual que se origina del mundo interno del infante y lo involucra, ya que nace como una creación espontáneamente propia.
- b. El juego está caracterizado por poseer esencia diferente. Es decir, está situado entre las vivencias clasificadas "como si" Por ejemplo, un infante de cinco años puede jugar a montar una escoba "como si" fuera un caballo.
- c. El aspecto lúdico siempre ira acompañado de un modelo positivo, es decir, en todo caso resultara satisfactorio y divertido. Si no produce esas sensaciones entonces deja de ser.
- d. Está determinado por su flexibilidad y lo impredecible que resulta. Ni el infante ni el observador conocen cómo será la trayectoria, así como una película de suspenso, no se conoce qué pasará ni cómo va a terminar.
- e. Su esencia consiste en el proceso, y no como la meta. El educando no está interesado en saber dónde finalizara su juego. Pues logra disfrutar la "aventura" el progreso en cada momento. En ese sentido, siempre será "aquí y ahora" constantemente viviendo el momento.

2.2.1.4. OBJETIVOS DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

El Ministerio de Educación (2010), estipula tres propósitos generales:

- Proporcionar oportunidades de aprendizaje y progreso en todos los aspectos conductuales: físico, emocional, intelectual y social.
- Dirigir mediante dinámicas progreso cognoscitivo.
- Enrumbar un momento autentico de juego que logre manifestar experiencias verdaderas. Comprendemos que dentro de los campos de conductuales se pueden explicar de la siguiente manera:

En lo Social: Que el infante logre dentro de un espacio de juego:

- Participar: momentos, proyectos e implementos.
- Construir hábitos para cuidar y ordenar el material.

En lo Emocional: Que el educando logre dentro de una situación lúdica:

- Sensibilizarse estéticamente.
- Establecer un sentido de responsabilidad creciente.
- Tomar una posición de independencia del adulto.
- Aprender a seleccionar de acuerdo con sus necesidades.
- Valorar y respetar el trabajo propio y ajeno.

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

- Obtener las bases para el aprendizaje formal.
- Ordenar la realidad.
- Experimentar, indagar, investigar.

En lo Físico: que el infante logre dentro de un momento de juego:

- Adquirir y practicar habilidades manuales.
- Desarrollar la psicomotricidad.
- Establecer el dominio correcto de su cuerpo en el espacio.

Estas finalidades, si se profundiza en su estudio, podrían ser plenamente adaptables a la dinámica general del preescolar; pero dado que es en ese instante en el que el alumno se le brinda la oportunidad deseada donde puede planificar, elegir, valorar, compartir tareas, ejecutar, los propósitos planteados se transforman en propios de este método.

2.2.1.5. DIMENSIONES DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Para el Ministerio de Educación (2010), hay que ordenar el material para los juegos de esta manera se realizara una buena jornada en el horario de recreación en diferentes comunidades. Las dimensiones para usar son las siguientes:

Dimensión 1: Sector hogar

En este tipo de juego los infantes simulan lo que experimentan de forma cotidiana en casa y algunos espacios físicos de la misma como el

cuarto, su sala y la cocina. En este tipo de juego se recrea por parte de los niños el rol que observan en sus hogares como el de padre, madres e hijos.

Realizan sus comidas, duermen a los hijos, recrean lo que se habla en sus familias además de sus problemas. También en algunas ocasiones crean papeles para los vecinos y amigos relacionados con las familias. Cuando se juega como en el hogar se estimula el crecimiento emocional y social, la participación, el resolver problemas y se agudiza el lenguaje. Los temas del Hogar se realizan con juguetes como bebes utensilios para cocinar, cama, mesa para comer neverita, y otros utensilios. Y para esto se debe cada utensilio debe de ser apropiado culturalmente.

Dimensión 2: Sector construcción

El niño arma carreteras, edificios, puentes, carreteras, fuertes, castillos, pueblos, entre otras creaciones de su espontaneidad. En estas edificaciones la mayoría de las veces acondiciona panoramas para seguir jugando con su imaginación, incluyendo personajes como vehículos, animales muñequitos.

Asimismo, contar con recurso para construir promueve el fluir del pensamiento y las competencias numéricas. En Construcción deben encontrarse cubos, cuerdas, tubos, sogas, diversidad de bloques de madera, variedad de tamaños de tablitas de madera, legos, entre otros. Esta sesión debe estar relacionada con campo de los escenarios y juegos en miniatura.

Dimensión 3: Sector dramatización

Es el sector donde los infantes avanzan en mayor proporción que en otros la función simbólica, asumiendo diversas posturas, dramatizan, por lo que se debe lograr que éste sea activo, por tanto, en una temporada podrá ser la casita, en otro momento la tienda, peluquería, farmacia, etc.

La caja temática concede a los infantes el juego de papeles, es decir, transformarse en pequeños actores que representan variados personajes desarrollando un simbolismo. Al actuar, el educando pone en marcha sus capacidades de lenguaje y fortalece su autoestima, su independencia, su interacción socializada con otros, teniendo todo mucha importancia en el progreso socioemocional.

Dimensión 4: Sector biblioteca

Este es de vital importancia ya que apoya a desarrollar en los infantes las habilidades de comunicación, también en el Plan Lector figura como una estrategia.

Debe poseer un ambiente con un mueble (anaquel, repisa, librero, entre otros.) donde se pondrán la variedad de textos diseñados y creados por los educandos, la maestra, los padres; los donados o asignados, etc.

Es lo esperado que se disponga de material de papelería y crayolas/colores para dibujar si desea hacerlo con toda libertad. También es necesario un pizarrón para que escriban y practiquen.

Este sector de debe poseer una ambientación con letras, palabras escritas y material para leer con el fin de promover la lectura. Deben tener disponibilidad de cuentos e historias para que los puedan utilizar libremente.

Asimismo, se pueden incluir los de experimentos (para que descubran las propiedades de la materia y seres vivos por medio de la observación, desarrollen la ingenio e indagación) aseo (desarrollan hábitos de aseo, orden e higiene) y música (para que expresen sus emociones y sentimientos a través del arte).

Dimensión 5: Sector juegos tranquilos

Son los conocidos como los de mesa y estimulan el avance del pensamiento comunicativo y numérico dependiendo de lo que se escoja para jugar. Por otra parte, muchos de ellos están determinados por reglas y aprender cumplirlas es vital, sobre todo en el caso de los infantes de 5 años. La maestra tiene que orientar, al inicio, para que entiendan las pautas de los elegidos. Se pueden cambiar a lo largo de la hora.

2.2.1.6. VENTAJAS DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Este tipo de juego es aventajado para el crecimiento entero de los educandos, ya que se sienten en la libertad se presentan y se divierten de manera libre. Paredes (2012), nos hace mención de las siguientes:

- Se establece lo espontáneo, libre además de placentero de jugar.
- Para encontrarse con los nuevos juegos debe hacer de manera de interactividad con libertad y espontaneidad.
- Se aprende por medio del juego
- Es una manera de comunicarse por medio de la interacción de su entorno a través de la representación, diálogo, observación, experimentación, análisis, valoración y conocimiento.
- Recolectan aprendizajes fortaleciendo partes del crecimiento en las áreas: Educación Física, Destrezas de Aprendizaje, Expresión Artística y Medio Social y Natural.
- Incrementa el trabajo en cooperación.
- Permite intercambiar información.
- Estimula el ser responsable.
- Afianza la relación social.
- Impulsa el imaginar y crear.
- Se desarrolla la creatividad
- Resuelve problemas.
- Incrementa la motricidad fina.
- Establece variedad en áreas de crecimiento.

- Incrementa la capacidad verbal (p. 2).

2.2.1.7. EL JUEGO EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

Según la tradición el juego debe de ser acertado en el nivel inicial del educando. Para Aizencang (2012), “Todos los educandos de los niveles inicial y primaria aprenden con una variedad de juegos, donde necesitan movilidad; además simbología, usados para las palabras; entonados y con música, bailes entre otros. (p. 48). Más adelante establecen trabajos lúdicos que combinan azarcón competencia: juegos de competencia como los concursos; de mesa, como el ajedrez o parchís; simulación, de ingenio y habilidad, entre otros.

Pero lamentablemente, según los alumnos pasan de curso, o bien se abandonan todas las actividades lúdicas o se les propones tareas en las que el alumnado, logra desarrollar un trabajo real.

En su expresión original – divertida- placentera y libre - desaparece, pues se considera inapropiado para los niveles superiores, como la Secundaria Obligatoria o el Bachillerato; como mucho, se aceptan dinámicas competitivas en las áreas de Deporte o los denominados juegos didácticos en algunas asignaturas. En este sentido, la integración de los ejercicios lúdicos en el ámbito escolar, en todos los niveles de enseñanza, brinda maravillosas ventajas:

- Posibilita la obtención de nuevos saberes.
- Promueve la cohesión del grupo y la solidaridad ene iguales.
- Dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene e incrementa el interés del alumnado ante ellas y aumenta su motivación para el estudio.
- Favorece el progreso de la inteligencia emocional, percepción, creatividad, e incrementa la autoestima.
- Permite abordar el tema educacional en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas.

- Potencia los niveles de responsabilidad de los alumnos, ampliando también los límites de libertad.

En el contexto escolar se tiende a incorporar como un recurso didáctico común, con la finalidad de facilitar la adquisición de contenidos curriculares específicos. Así, por ejemplo, se utilizan las “palabras cruzadas” para la enseñanza del habla.

Asimismo, como fuente didáctica es adoptado un tipo de juego que involucra a los alumnos en situaciones de ingenio, ya sea para hacerles entrar en un juego de simulación (dramatizaciones, disfraces, representaciones teatrales...) o para proponerles momentos de conflictos o dilemas a los que deben dar solución.

Sin embargo, el mismo representa un recurso primordial para la formación integral del alumnado. Normalmente, en un juego libre y placentero, el infante muestra todos sus aprendizajes previos y pone de manifiesto las estrategias que es capaz de implementar para la resolución los conflictos que este plantea.

Jugando, el infante imagina situaciones en las que pone al descubierto sin darse cuenta elementos de la cotidianidad que el mismo no conoce. Al poner en el juego en movimiento y manifestando sus vivencias anteriores, se sale de lo rígido y enfrenta los retos con un pensamiento transversal e interdisciplinario.

2.2.2. CREATIVIDAD

2.2.2.1. VIGOTSKY: TEORÍA DE LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD

Para el autor citado es uno de los principales intelectuales en promocionar una mirada de corte social sobre el trabajo del pensamiento creativo, y en su libro “La imaginación y el arte en la infancia”, plantea una de las iniciales consideraciones sociales y transformadoras sobre el fenómeno inventivo en los individuos. Vigotsky (1986), proyecta que “la

dinámica creadora es todo lo realizado por los humanos, siendo reflejos de algún objeto del mundo exterior, de determinadas edificaciones del cerebro o de la sensación que viven y se evidencian sólo en el propio ser humano” (p.7).

Este modelo de estrategia está conectada estrechamente al campo de la experimentación humana, es el producto de las interacciones que el individuo fija con su entorno.

Del mismo modo, está generada por 2 tipos de impulsos básicos:

- Reproductivo.- Está relacionado a la memoria y a la plasticidad de todo el sistema nervioso, en donde el individuo reproduce patrones de conducta establecidas y prediseñadas o reactiva indicios de viejas sensaciones; por lo tanto, a pesar de que existe un proceso interactivo con el mundo, esta vivencia queda atada al ámbito de base de datos, en donde el sujeto seguidamente, de forma intencionada no procura crear algo novedoso completamente.
- Impulso.- Está ligado al trabajo cerebral que crea y combina, es decir, más allá de su habilidad para mantener o reproducir antiguas vivencias es de igual manera un órgano capaz de rediseñar con piezas de experiencias pasadas, nuevos planteamientos y normativas.

En síntesis, Vigotsky propone como hecho creativo no solo un notable aporte a la psicología de su momento al considerarlo como acto individual del ingenio o la fantasía, atribuido además, en personas en la categoría de genio, sino que también se adelanta a su tiempo al manifestar y sugerir un enfoque diferente psico-social sobre el fenómeno de la acción ingeniosa al establecer que sus dos impulsos básicos gestores, sumando los factores tanto psico-fisiológicos (procesos cognitivos y plasticidad misma del cerebro), como socio-afectivos (la experiencia en relación a las interacciones con el mundo), por esta razón, se torna un acto que por ningún motivo es reprimido por algunos individuos, sino por el contrario, puesto que éste se originaría solo por

medio de la interacción social entre una y miles de personas, entre cada uno de ellos y el mundo, amplificando como consecuencia, la lista de proposiciones y/o posibles respuestas ante una situación nueva.

2.2.2.2. DEFINICIONES DE CREATIVIDAD

Guilford (1978), citado por Santaella (2006), mantiene que la creatividad “es la esencia para reconocer aquello que no siempre está visible para todos; es cultivar un tipo de pensamiento donde se muestra, originalidad, elaboración, flexibilidad, originalidad” (p. 91). Precisamente es la velocidad con que emergen las ideas que son las posibles soluciones a una interrogante; la capacidad para adaptarse, es decir, adaptarse al cambio, o replantear los procesos, y la organización, el ordenamiento y la coherencia teniendo secuencias en procesos, fases y etapas, lo que da sentido al trabajo creativo.

Rendón (2015), define que la creatividad es “una habilidad y como todas las capacidades es un ingrediente de la personalidad que puede desarrollarse, que posee identificadores sociales y tiene fundamentos neurológicos” (p. 5).

Esquivias (2004), establece que la creatividad “hace referencia a aquellas habilidades donde el individuo manifiesta procesos con altos estándares cognoscitivos, teniendo como enfoque su experiencia de vida en lo familiar, social y una cantidad proporcionada de predisposición-motivación por la solucionar conflictos” (p. 16).

Es decir, es la habilidad que presenta el cerebro para lograr nuevas conclusiones logrando la resolución de problemas. Los ejercicios creativos deben ser intencionales y apuntar a un blanco. Al llevarla a cabo puede tomar, forma artística, literaria o científica, entre otras si bien, no es privativa de ningún particularmente a ningún área.

2.2.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO CREATIVO

En los hogares, muchas veces los hijos pequeños impactan con sus preguntas y respuestas creativas, y es en esas oportunidades se mandan a callar por malestar o vergüenza. Sin embargo, esa actitud es incorrecta, y un error fatal ya que con esa expresión se está desquebrajando y neutralizando su ingenio.

Guilford (1986), asegura que los infantes creativos, poseen las siguientes características:

- Proponen ideas fluidas que surgen al instante de su pensamiento para brindar solución o aportar sobre algún acontecimiento o problema.
- Tienen la alternativa correcta para la resolución del problema y de aportar ideas o juicios maduros certeros y críticos.
- Reflexiona con fluidez y rapidez.
- Tolerantes al conflicto: Poseen la habilidad de trabajar a pesar de vivir en una situación problemática.
- Son auténticos realizan todo bien.
- Son comunicativos en sus sentimientos verbales y no verbales.
- Demuestran sentido del humor gratificante.
- Juegan con intensidad.
- Tienen apertura para escuchar otros puntos de vista y analizarlos para generar soluciones acertadas y enriquecedoras. (p. 91).

2.2.2.4. DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD

Torrance (1985), Plantea que las dimensiones de la creatividad son las siguientes:

Dimensión 1: Fluidez

Torrance (1985), explica que “la fluidez está definida por: “Destreza y diversidad de pensamiento funcional, enlaces neuronales, sencillez, expresión y creación libre y expresión” (p.78). Es la habilidad de poder fabricar ideas tomando en consideración tanto la cantidad como la calidad

la cual debe producirse de forma natural y continúa, en otras palabras, mostrar fluidez en la emisión de respuesta frente a circunstancias imprevistas.

Además, consiste en la proporción con la que una persona es capaz de crear ideas referentes a un asunto determinado, es lo diverso e ingenioso en la resolución de situaciones desde perspectivas distintas y la construcción referida a la viabilidad de las propuestas e invenciones que puedan ser llevados a cabo.

Para el autor, a los infantes les resulta fácil producir una cantidad de ideas de acuerdo a su lenguaje; asimismo, se refiere a la capacidad inventiva, no se rinde a la primera por el contrario continuamente otras alternativas. La fluidez corresponde un pensamiento fresco que pretende reformar una organización, una estructura o un sistema. Para ello, vincula palabras, definiciones y acontecimientos.

Dimensión 2: Flexibilidad

Torrance (1985), apunta que “Es la habilidad del alumno para generar soluciones diferentes correspondientes a diferentes campos” (p.78). Tomando en cuenta lo antes descrito a diferencia a la fluidez, está fundada en la habilidad que muestra la persona de pensar, indagar y validar ideas innovadoras poniéndolas en contraste y de esta manera poder ampliar aún su propia perspectiva haciendo una confrontación y generalización de la habilidad para resolver diferentes situaciones presentadas.

Asimismo, se le considera como un elemento definido por la cualidad creativa. Es la capacidad de redefinir, reinterpretar, adaptar o utilizar una alternativa novedosa para lograr la solución. En este sentido, tiende a ser visualizada como la habilidad para repensar dándole un sentido distinto y de ser factible modificar la forma de accionar logrando brindar salida a una situación específica.

La flexibilidad en los infantes es la cualidad de generar alternativas viables desde distintos puntos de vista, su territorio de demanda a una sola área de saberes. Asumiendo que para él la solución podría estar en lugares desconocidos, al experimentar no tiene temor a sorpresas en los resultados pues se emociona ante esa posibilidad, la persona creativa no se mide a la hora de buscar oportunidades y poner en manifiesto las ideas hasta lograr encontrar la que se adapte a la circunstancia surgiendo y generando expectativa que brinda motivación para continuar con la intención de dar solución al caso planteado.

Dimensión 3: Originalidad

Torrance (1985), la define como la actitud del individuo de proporcionar ideas de forma natural y diferente, de la visibilidad usual, alejándose de lo predeterminado y común (p.78). Está fundamentada por diversos elementos a tomar en cuenta como lo que aparece que no es cotidiano, incursionando en lo incierto, para lograr dar libertad de pensamiento para generar nuevas oportunidades.

Por otra parte, la originalidad es la habilidad para elaborar de forma inusual diferentes respuestas, innovadoras, originales. La medida que se logra generar tiene que ser auténtica y fuera de lo común, a diferencia de lo que se haya propuesto con anterioridad. Proponer alternativas inesperadas, que en ocasiones pueden considerarse como sin sentido.

Dimensión 4: Sensibilidad ante los problemas

Torrance (1985), estipula que “el abrir la mente también permite encontrar las situaciones de conflicto, asimismo proporciona una amplia perspectiva la realidad de las cosas.” (p. 78). Intentar comprender el cosmos de la vida y sus diferentes expresiones.

En el momento que el ser humano enaltece su espiritualidad desde una perspectiva creativa capta como sentir, hacer cosas y visualizar de forma distinta, se debería manifestar que en el ingenio la vida se convierte

en un poema, se realiza lo mismo, pero de una forma distinta, rompiendo esquemas, como elemento de transición.

2.2.2.5. COMPONENTES DE LA CREATIVIDAD

Amabile (2010), precisa que los elementos de la creatividad son tres:

Dominio de conocimientos: Aquí son considerados a totalidad los elementos constituyentes a la experiencia del individuo, es decir las habilidades que logran enfatizar a la persona en una especialidad definida, el buen uso de los procesos cognoscitivos a un rango alto la explicación de métodos investigativos e innovadores. Todo como resultado de determinación, empeño y dedicación constante.

Pensamiento creativo: Este elemento hace referencia a la capacidad que poseen las personas para manifestar una facultad significativa para observar lo que no puede ser apreciados por otros, para producir alternativas desde límites comprendidos solamente por ellos o esos que destacan posturas para contemplar realidades conflictivas, siendo audaz frente a la necesidad de dar el todo evitando o arriesgando dependiendo de las circunstancias.

Motivación frente a la tarea: El impulso que posea el individuo para poner en marcha sus ideas, es decisivo para reconocer una mente creativa; la fuerza motivacional de manera espontánea funciona como combustible en el trayecto, es lo que incentiva a no decaer a pesar de los obstáculos. La motivación extrínseca coloca su granito de arena porque impulsa estimulando la creatividad para llegar a lograr el plan (p. 5).

2.2.2.6. JUEGOS Y EJERCICIOS PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS

Se debe tomar en cuenta los siguientes ejercicios y juegos que permiten estimular la creatividad en los infantes de preescolar, estos son:

- **El color como potenciador de la creatividad**

Para realizar este ejercicio tenemos que contar con muchos colores (lápices, temperas, acuarelas, etc.) y algunos dibujos del mismo motivo.

Seguidamente daremos a conocer los implementos a los participantes y se les solicitará que usen los colores de su preferencia.

Al concluir, se les pedirá que cada uno “le asignen a cada color un sentimiento”. Por ejemplo, el negro puede ser la oscuridad, el blanco puede ser lo puro, el verde la esperanza, entre otros. Se les debe dar la libertad de hacer la asignación según su preferencia. Una vez realizado este proceso pueden interpretar el significado de cada color. Se les debe dar otro dibujo en blanco y pedirles que “manifiesten sus sentimientos con los colores que vayan a utilizar considerando las representaciones dadas a cada uno inicialmente.”

- **Combinar frases**

Tomando como proyector inicial cualquier frase. Por ejemplo “la lluvia torrencial...” Luego se le pide a un infante que termine la oración. Por ejemplo “la lluvia torrencial, logro que el carro se parar porque se mojó el motor”

Una vez que se haya evidenciado en modelo se le pide a cada alumno con una frase completar manteniendo en mensaje propuesto anteriormente. Para, darle continuidad coherentemente al relato. De esta manera se le irá dando forma destacando de manera entretenida la creatividad considerablemente.

- **Buscando palabras mentales**

Se les solicita a los participantes repetir en un lapso corto de tiempo, la mayor cantidad de palabras que, inicien con la letra “B”. Por ejemplo: bate, barbero, basura, botella, bailar, etc.

Después pedirles que tomando en cuenta un factor en común puedan agruparlas clasificadamente. Por ejemplo, el alumno debe agrupar

todas aquellas que comiencen con “B” pero que sean utensilios y así sucesivamente.

- **El refranero alternativo**

Imagina todos los refranes que se te puedan ocurrir como: “Esto es pedir peras al olmo”, “Más vale pájaro en mano que ciento volando”, luego escribe el principio del refrán en una hoja.

Seguidamente, coloca en una bolsa todos los papeles y cada jugador tiene que escoger 1 disponiendo de quince segundos para proponer un fin. El truco es incentivar a los alumnos a encontrar finales originales y divertidos.

- **No se la sabe**

Se puede adaptar, para alumnos de menos edad sustituyendo los refranes por canciones o los poemas infantiles que sean más conocidos para ellos. Canta o lee la parte inicial de la estrofa y pídele que seguidamente a través de rimas sin sentido componga la segunda parte.

- **Historia con un dibujo**

Enséñale al infante algo sencillo, puede ser la ilustración de un libro que él no conozca. Solicítale que use su imaginación para describir lo que está evidenciando y que proceda a narrarlo, incluyendo personajes que no aparecen, dándole un inicio, progreso y fin a la narración creada.

- **Lluvia de preguntas**

Utilizando una imagen alusiva al tema donde se evidencie un personaje principal, el infante debe proponerse la mayor cantidad posible de preguntas que estén vinculadas al mismo. Se debe dejar correr su imaginación y seguidamente que se plantee todas las interrogantes que pueda, sin importar que no puedan verse fácilmente.

Evalúa si el alumno categoriza las preguntas tomando en cuenta; personalidad, familia, sentimientos, personajes imaginarios, cualidades físicas, entre otros.

- **Respuestas creativas**

Se les solicita a los educandos responder las siguientes preguntas:

¿Cómo llegarías a la escuela si las calles fuesen de agua (estilo Venecia)?

¿Con qué materiales se puede construir un avión?

¿Cuántas formas de huir de un lugar encuentras?

¿Cuánto tiempo cuesta dar la vuelta al mundo?

Permite que las respuestas sean lo más espontaneas y libres posibles. No existen limitantes para la invención de los niños. Por esta razón estas dinámicas llevaran a sacar a flote cuánta creatividad hay en ellos.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Creatividad: Hace referencia a la capacidad de hacer cosas innovadoras, fuera de lo común. Está representada por cualidades referentes a la forma creadora a través de expresiones de la personalidad entre las cuales se encuentra la elaboración, originalidad, flexibilidad y fluidez.

Elaboración: Condición de terminado. Es la habilidad desarrollada capaz de elaborar cualquier cosa teniendo como punto de partida previos conocimientos y experiencias.

Flexibilidad: Calidad de acoplarse de forma acelerada a nuevas situaciones permitiendo así la resolución de problemas, tomando en cuenta experiencias anteriores para adaptarlas a la situación actual.

Fluidez: Consiste en la espontaneidad para generar la reproducción de ideas frente a una situación determinada.

Juego cognitivo: Se conoce como el trabajo de la mente, a través del ingenio y la curiosidad. Está estrechamente vinculado a la memoria, normalmente para ello se establecen algunas reglas con cierto grado de complicación dando solución a una determinada situación.

Juego libre en los sectores: Consiste en una dinámica sin rigidez o planificación previa por el adulto. Este no lleva un fin específico o programático, no es para lograr un propósito determinado, por el contrario, pretende brindar en sí mismo apoyo en el aprendizaje de los infantes.

Juego motor: Tiene que ver con la motricidad experimentada con el cuerpo y lo que logra percibir el infante a través de esos movimientos. Poniendo en evidencia las capacidades creativas, expresivas, perceptivas, que logran entrelazar la mente con el accionar del cuerpo, adecuándolo a cada situación.

Juego social: Está definido como la interacción establecida por el infante con otro individuo como objeto de juego. Ayudándolos a interactuar correctamente, permitiéndoles aprender a relacionarse de manera cálida y efectiva, logrando propiciar un lazo de apego a quienes están involucrados.

Originalidad: Se entiende como la esencia natural, que permite ser original y tener autenticidad con una forma única.

Pensamiento creativo: Es la cualidad que permite pensar de manera innovadora. Tiene que ver con crear originalmente saliéndose de lo cotidiano que permitan aportar alternativas para solucionar situaciones dando como resultado nuevas ideas.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES

Tabla 2. *Niveles del juego libre en sectores de los infantes*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	12 - 20	7	30%
Medio	21 - 28	11	48%
Alto	29 - 36	5	22%
Total		23	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

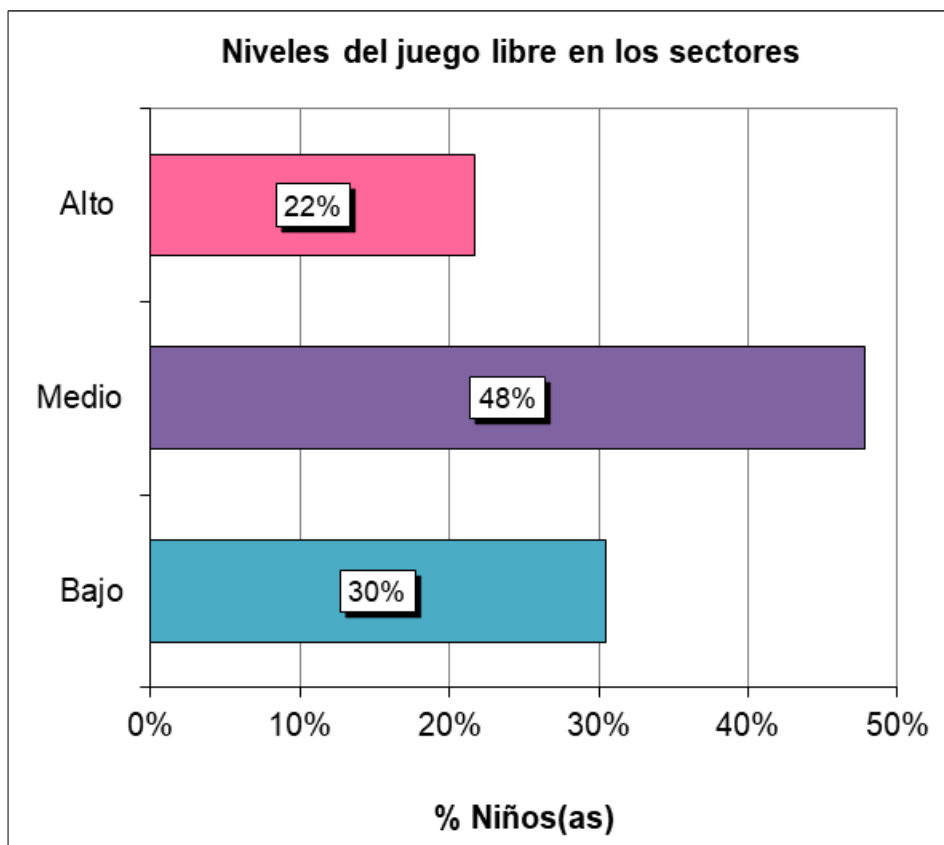


Gráfico 1. Niveles del juego libre en sectores de los infantes

Se aprecia que el 22% obtuvieron niveles altos, el 48% rangos medios y el 30% niveles bajos sobre un total del 100% de una muestra de 23 infantes de 4 años, inclinándose la mayor parte por los índices medios en la ficha de observación del juego libre en sectores de acuerdo a la apreciación de la evaluadora.

Tabla 3. Dimensión sector hogar

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	3 - 5	9	39%
Medio	6 - 7	7	30%
Alto	8 - 9	7	30%
Total		23	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

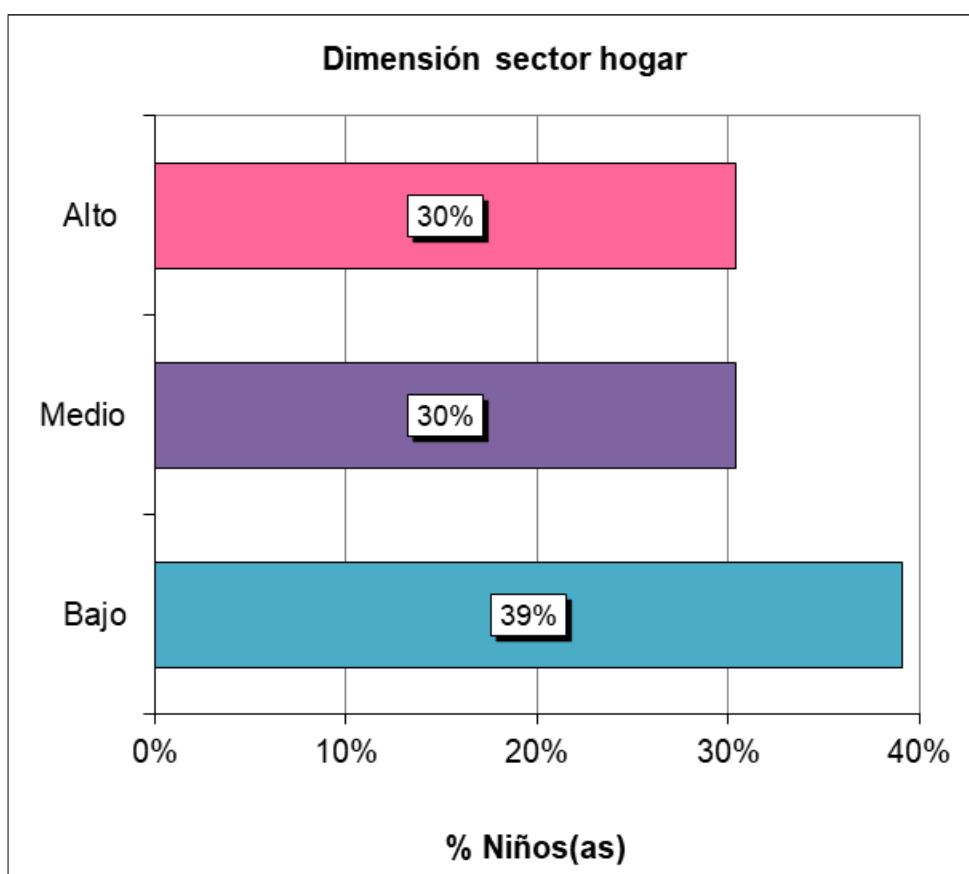


Gráfico 2. Dimensión sector hogar

Se observa que el 30% alcanzaron índices altos y medios, y el 39% niveles bajos sobre una totalidad del 100% de un grupo muestral de 23 niños de cuatro años, prevaleciendo los rangos bajos en su mayoría en este componente de la V1.

Tabla 4. *Dimensión sector construcción*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	2 - 3	12	52%
Medio	4 - 5	9	39%
Alto	6	2	9%
Total		23	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

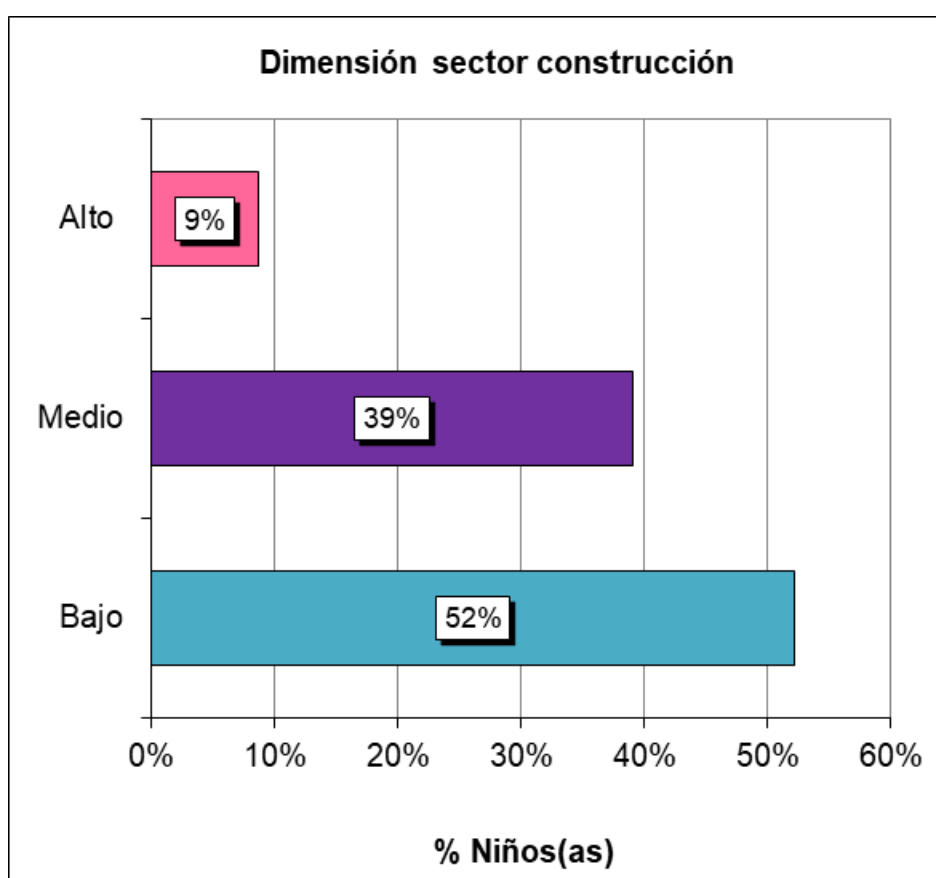


Gráfico 3. Dimensión sector construcción

En esta dimensión de la V1, se aprecia que el 9% mostraron niveles altos, el 39% rangos medios y el 52% niveles bajos sobre un total del 100% de una muestra representativa de 23 infantes de 4 años, evidenciándose un mayor porcentaje por los índices bajos.

Tabla 5. *Dimensión sector dramatización*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	2 - 3	8	35%
Medio	4 - 5	14	61%
Alto	6	1	4%
Total		23	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

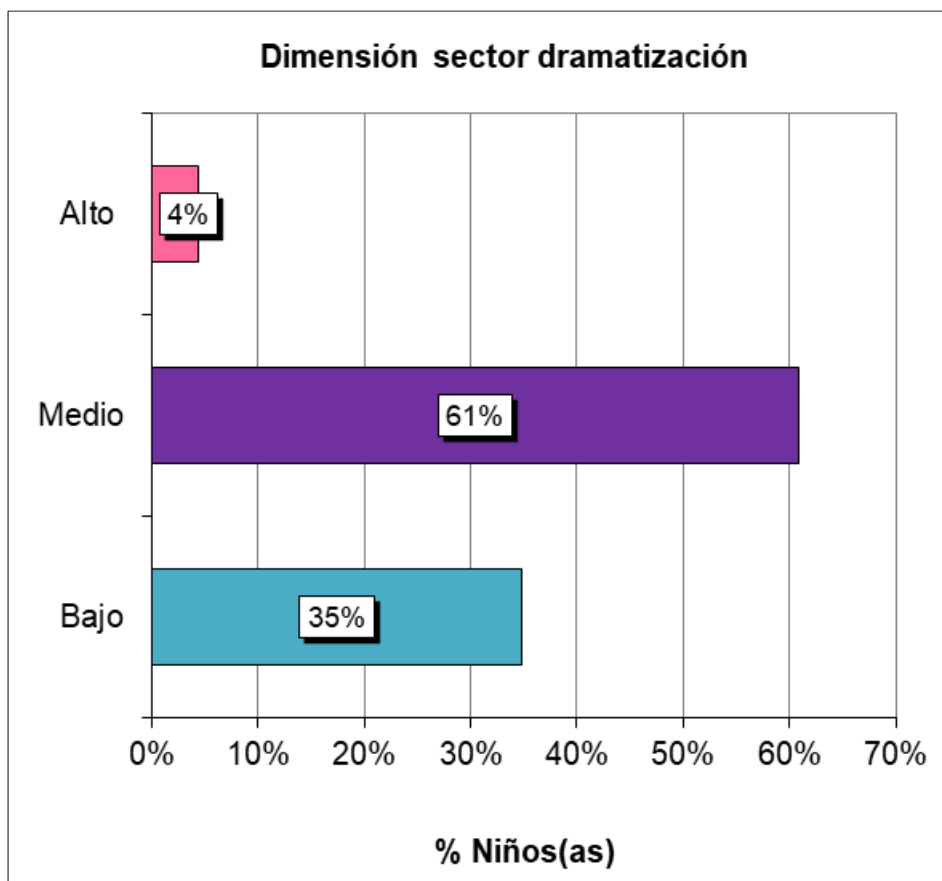


Gráfico 4. Dimensión sector dramatización

Se observa que el 4% alcanzaron índices altos, el 61% niveles medios y el 35% índices bajos sobre una totalidad del 100% de una muestra conformada por 23 niños de cuatro años, apreciándose una mayor inclinación por los niveles medios en esta categoría de la V1.

Tabla 6. *Dimensión sector biblioteca*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	3 - 5	8	35%
Medio	6 - 7	11	48%
Alto	8 - 9	4	17%
Total		23	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

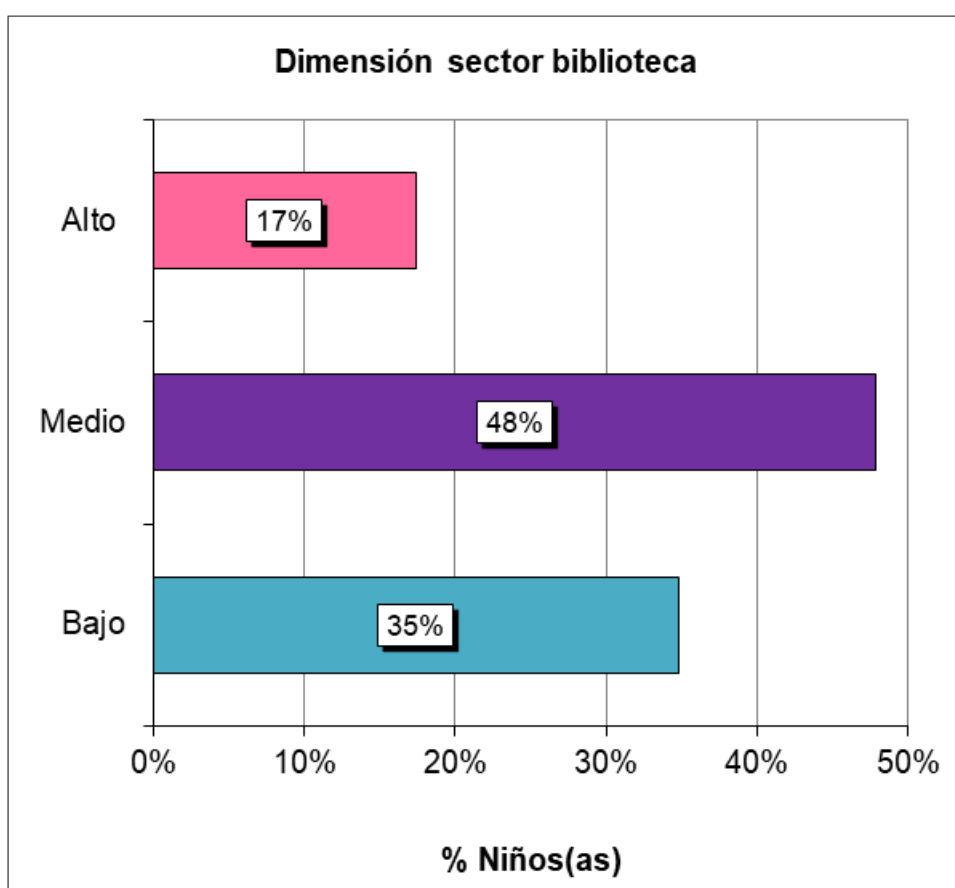


Gráfico 5. Dimensión sector biblioteca

Se aprecia que el 17% obtuvieron niveles altos, el 48% rangos medios y el 35% índices bajos sobre un total del 100% de un grupo muestral de 23 infantes de 4 años, visualizándose un mayor porcentaje en los niveles medios en este componente de la V1.

Tabla 7. Dimensión sector de juegos tranquilos

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	2 - 3	7	30%
Medio	4 - 5	14	61%
Alto	6	2	9%
Total		23	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

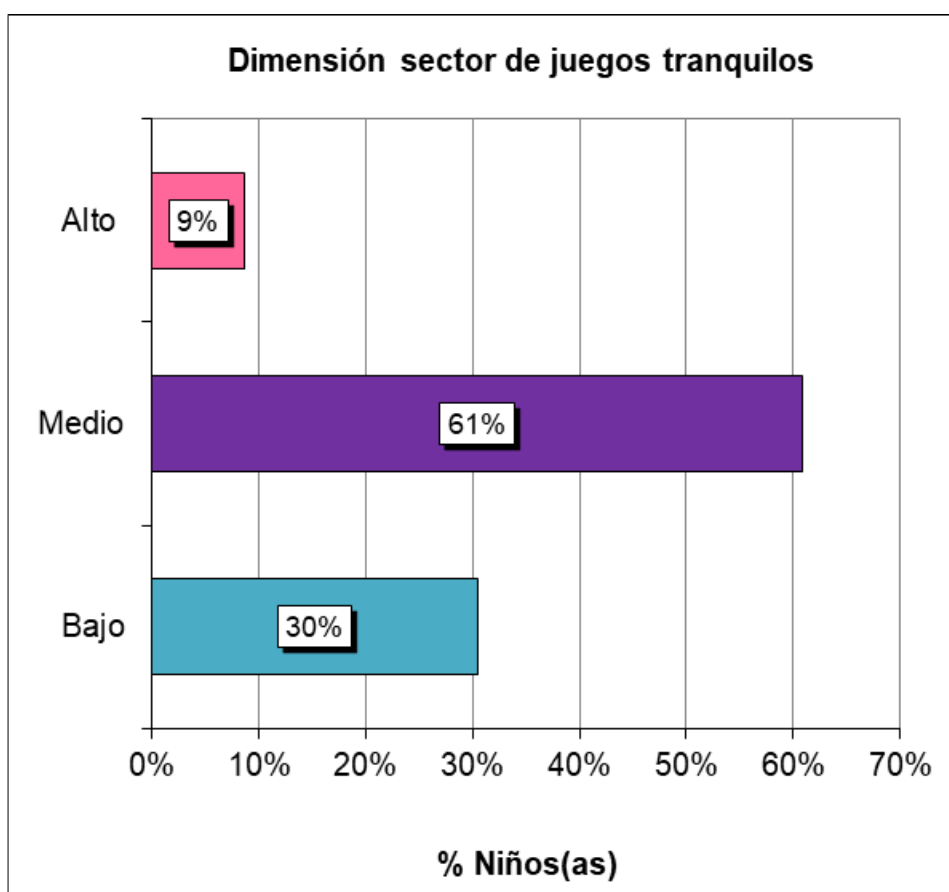


Gráfico 6. Dimensión sector de juegos tranquilos

En esta categoría de la V1, se observa que el 9% alcanzaron niveles altos, el 61% niveles medios y el 30% niveles bajos sobre una totalidad del 100% de una muestra de 23 niños de 4 años, reflejándose una mayor inclinación por los rangos medios.

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE CREATIVIDAD

Tabla 8. Niveles de creatividad de los infantes

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	10 - 16	9	39%
Medio	17 - 23	11	48%
Alto	24 - 30	3	13%
Total		23	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

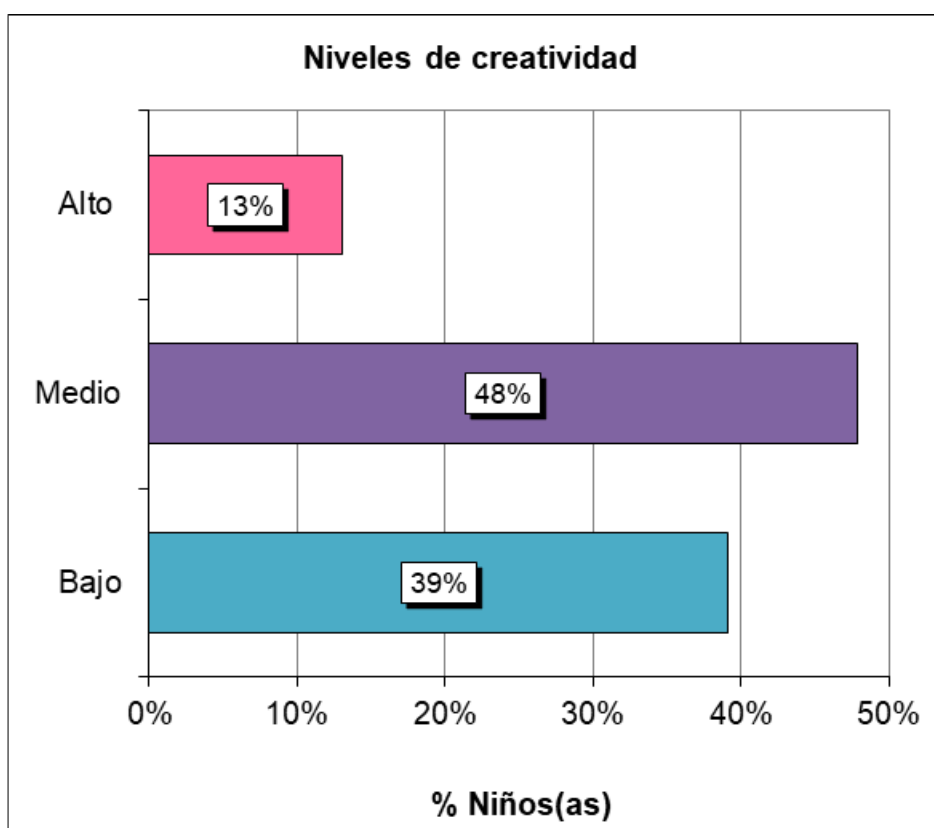


Gráfico 7. Niveles de creatividad de los infantes

Se aprecia que el 13% alcanzaron niveles altos, el 48% rangos medios y el 39% niveles bajos sobre una totalidad del 100% de un grupo muestral de 23 infantes de cuatro años, reflejándose un mayor porcentaje por los índices medios en la ficha observacional de creatividad según lo visto por la evaluadora.

Tabla 9. *Dimensión fluidez*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	3 - 5	11	48%
Medio	6 - 7	8	35%
Alto	8 - 9	4	17%
Total		23	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

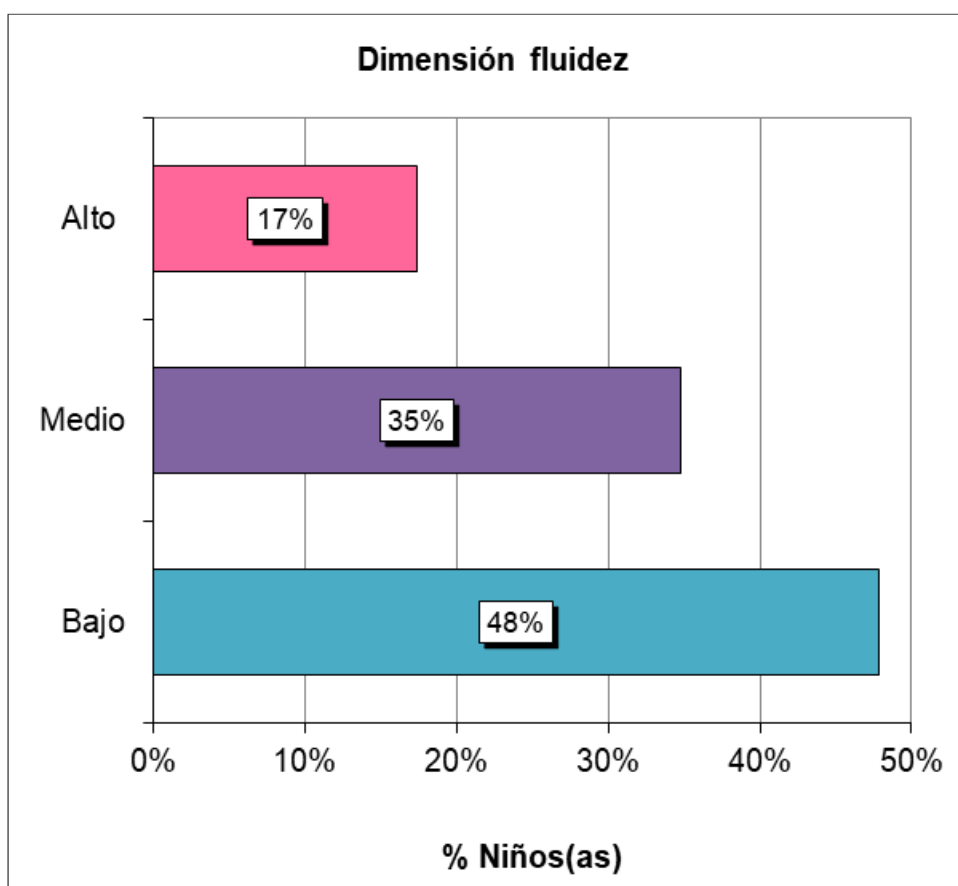


Gráfico 8. Dimensión fluidez

En esta dimensión de la V2, se registraron que el 17% obtuvieron niveles altos, el 35% índices medios y el 48% niveles bajos sobre un total del 100% de una muestra de 23 niños de 4 años, evidenciándose que predominan la tendencia baja.

Tabla 10. *Dimensión flexibilidad*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	3 - 5	15	65%
Medio	6 - 7	6	26%
Alto	8 - 9	2	9%
Total		23	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

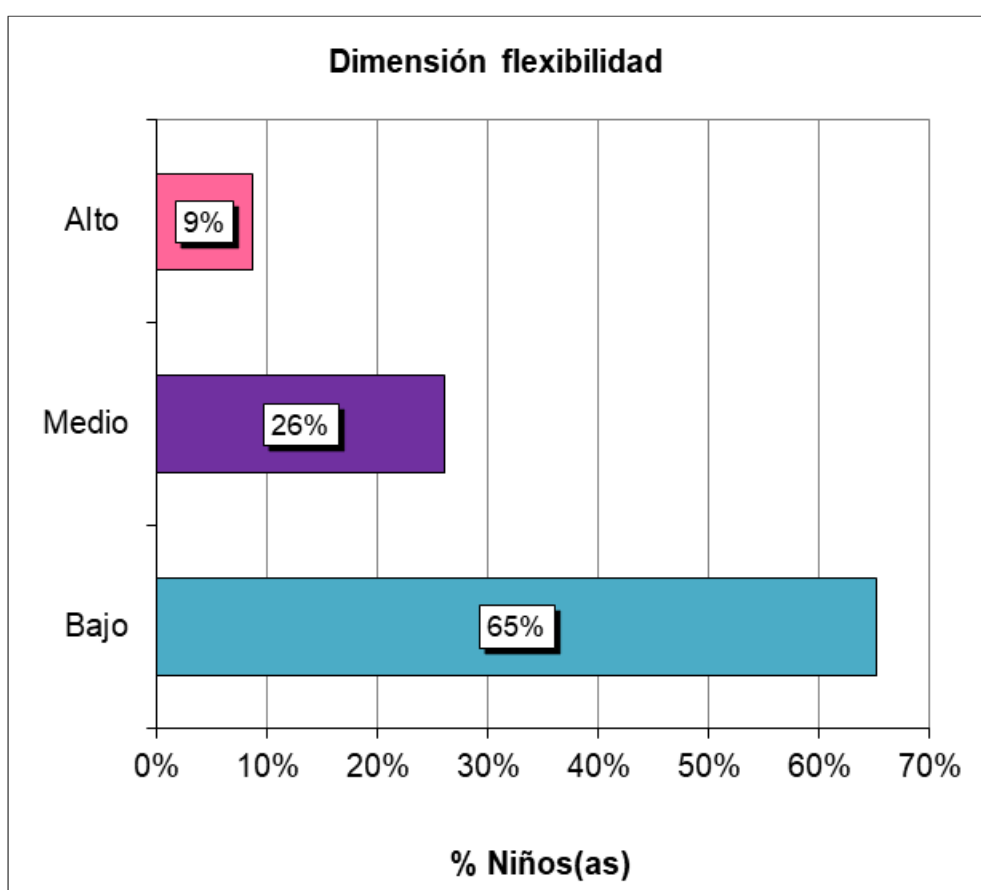


Gráfico 9. Dimensión flexibilidad

Se aprecia que el 9% presentaron índices altos, el 26% niveles medios y el 65% niveles bajos sobre una totalidad del 100% de una muestra representativa de 23 infantes de 4 años, reflejándose la prevalencia de los rangos bajos en este componente de la V2.

Tabla 11. *Dimensión originalidad*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	2 - 3	9	39%
Medio	4 - 5	11	48%
Alto	6	3	13%
Total		23	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

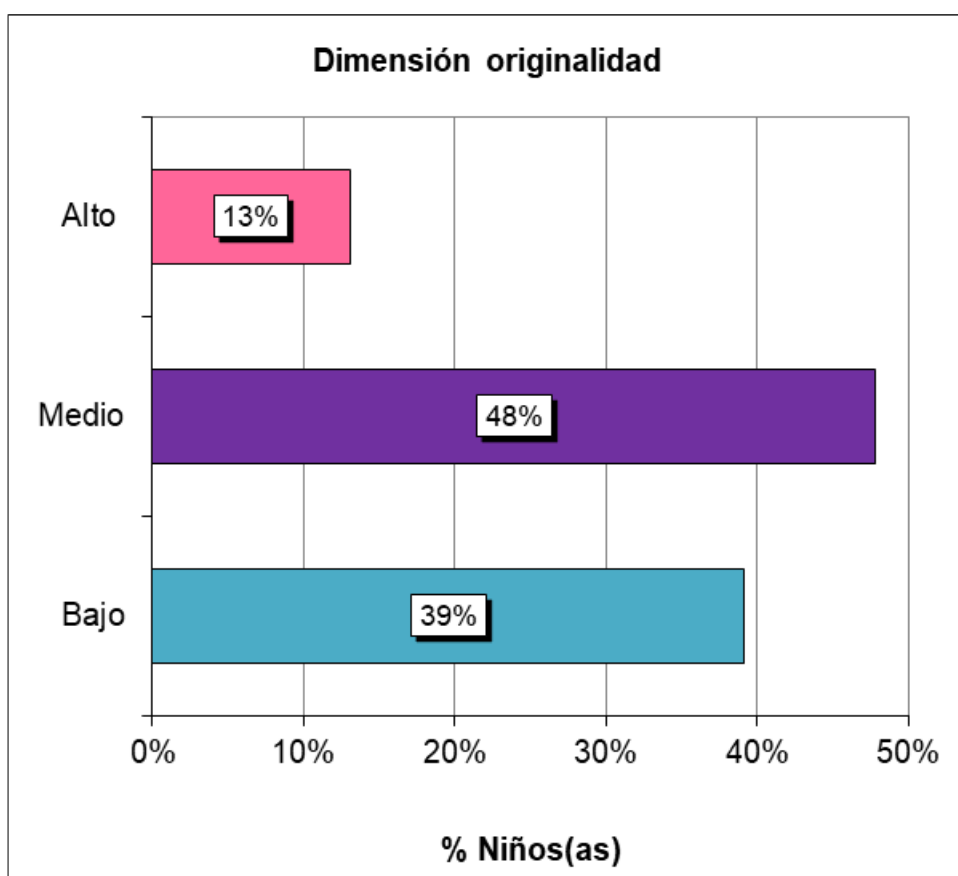


Gráfico 10. Dimensión originalidad

Se distingue que el 13% obtuvieron niveles altos, el 48% rangos medios y el 39% niveles bajos sobre un total del 100% de una muestra de 23 niños de cuatro años, evidenciándose un mayor porcentaje de los índices medios en esta categoría de la V2.

Tabla 12. *Dimensión sensibilidad ante los problemas*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	2 - 3	12	52%
Medio	4 - 5	8	35%
Alto	6	3	13%
Total		23	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

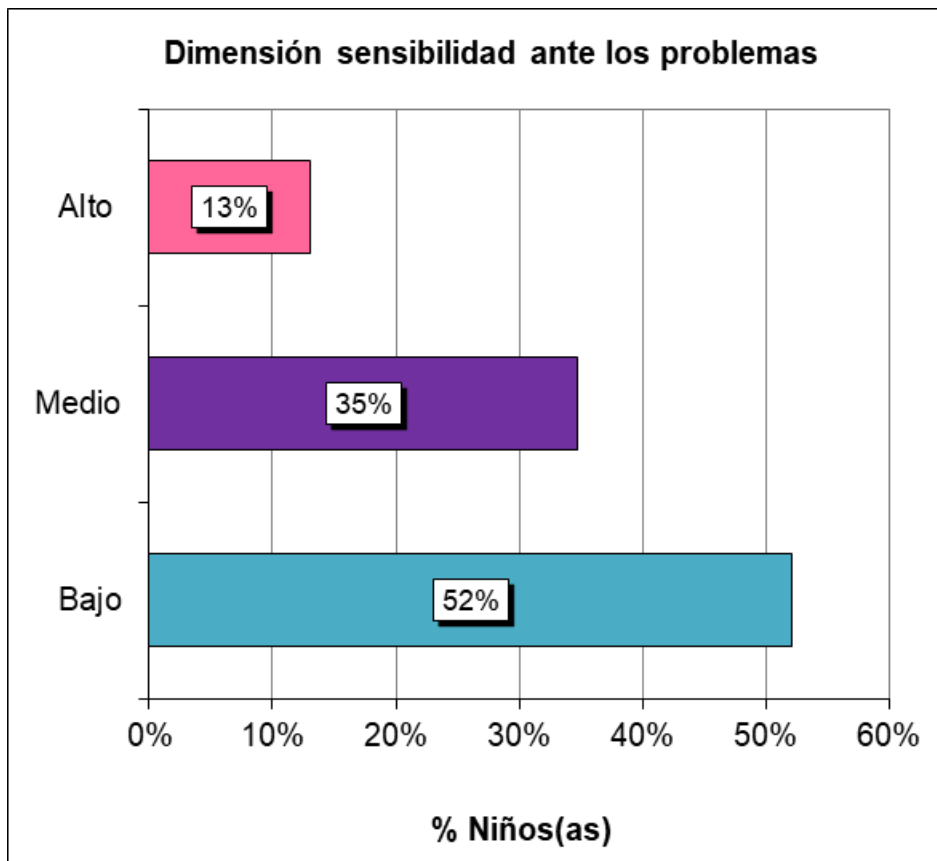


Gráfico 11. *Dimensión sensibilidad ante los problemas*

Se denota que el 13% lograron rangos altos, el 35% niveles medios y el 52% índices bajos sobre una totalidad del 100% de un grupo muestral de 23 infantes de 4 años, reflejándose que predominan la tendencia baja en este componente de la V2.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

a) Hipótesis General

Ho: No existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de cuatro años del colegio referido.

Ha: Existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de cuatro años del colegio referido.

Valores del SPSS:

95% Nivel de confianza

5% Margen de error

Tabla 13. *Correlación de las variables juego libre en los sectores y creatividad*

			Juego libre en los sectores	Creatividad
Rho de	Juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1,000	,508**
		Sig. (bilateral)	.	,005
		N	23	23
Spearman	Creatividad	Coeficiente de correlación	,508**	1,000
		Sig. (bilateral)	,005	.
		N	23	23

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

Fuente: Programa SPSS Versión 24.

Empleando la prueba de Spearman se halló correlación moderada positiva ($r_s = 0,508^{**}$), con un $p_valor = 0,005$ menor al 0,05 del margen de error. Por la cual, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula, concluyéndose que hay relación positiva entre el juego libre en los sectores y la creatividad.

b) Hipótesis Específica 1

Ho: No existe relación positiva entre el sector hogar del juego libre en los sectores y la creatividad.

Ha: Existe relación positiva entre el sector hogar del juego libre en los sectores y la creatividad.

Valores del SPSS:

95% Nivel de confianza

5% Margen de error

Tabla 14. *Correlación de las variables sector hogar del juego libre en los sectores y creatividad*

		Sector hogar	Creatividad
Rho de Spearman	Sector hogar	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,623**
		N	,002
	Creatividad	Coeficiente de correlación	,623**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,002

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

Fuente: Programa SPSS Versión 24.

Aplicando el método de Spearman se evidenció correlación moderada positiva ($r_s = 0,623^{**}$), con un $p_valor = 0,002$ menor al 0,05 del nivel de significancia. Por la cual, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, concluyéndose que hay relación positiva entre el sector hogar de la V1 con la V2.

c) Hipótesis Específica 2

Ho: No existe relación positiva entre el sector construcción del juego libre en los sectores y la creatividad.

Ha: Existe relación positiva entre el sector construcción del juego libre en los sectores y la creatividad.

Valores del SPSS:

95% Nivel de confianza 5% Margen de error

Tabla 15. *Correlación de las variables sector construcción del juego libre en los sectores y creatividad*

		Sector construcción	Creatividad
Rho de	Sector construcción	1,000	,396**
	Coeficiente de correlación	.	,008
	Sig. (bilateral)	23	23
Spearman	Creatividad	,396**	1,000
	Coeficiente de correlación	,008	.
	Sig. (bilateral)	23	23

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

Fuente: Programa SPSS Versión 24.

Utilizando el estadígrafo de Spearman se demostró correlación baja positiva ($r_s = 0,396^{**}$), con un $p_valor = 0,008$ menor al 0,05 del margen de equivocación. Por la cual, se acepta la Ha y se rechaza la Ho, concluyéndose que hay relación positiva entre el sector construcción del juego libre en los sectores y la Variable 2.

d) Hipótesis Específica 3

Ho: No existe relación positiva entre el sector dramatización del juego libre en los sectores y la creatividad.

Ha: Existe relación positiva entre el sector dramatización del juego libre en los sectores y la creatividad.

Valores del SPSS:

95% Nivel de confianza

5% Margen de error

Tabla 16. *Correlación de las variables sector dramatización del juego libre en los sectores y creatividad*

		Sector dramatización	Creatividad
Rho de	Sector dramatización	1,000	,512**
	Sig. (bilateral)	.	,005
	N	23	23
Spearman	Creatividad	,512**	1,000
	Sig. (bilateral)	,005	.
	N	23	23

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

Fuente: Programa SPSS Versión 24.

Aplicando el método estadístico de Spearman se evidenció correlación moderada positiva ($r_s = 0,512^{**}$), con un $p_valor = 0,005$ menor al 0,05 del margen de error. Por la cual, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, concluyéndose que hay relación positiva entre el sector dramatización de la Variable con la V2.

e) Hipótesis Específica 4

Ho: No existe relación positiva entre el sector biblioteca del juego libre en los sectores y la creatividad.

Ha: Existe relación positiva entre el sector biblioteca del juego libre en los sectores y la creatividad.

Valores del SPSS:

95% Nivel de confianza

5% Margen de error

Tabla 17. *Correlación de las variables sector biblioteca del juego libre en los sectores y creatividad*

			Sector biblioteca	Creatividad
Rho de Spearman	Sector biblioteca	Coeficiente de correlación	1,000	,391**
		Sig. (bilateral)	.	,008
		N	23	23
Spearman	Creatividad	Coeficiente de correlación	,391**	1,000
		Sig. (bilateral)	,008	.
		N	23	23

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

Fuente: Programa SPSS Versión 24.

Utilizando la prueba correlativa de Spearman se halló correlación baja positiva ($r_s = 0,391^{**}$), con un $p_valor = 0,008 < 0,05$ de la significancia bilateral. Por la cual, se acepta la Ha y se rechaza la Ho, concluyéndose que hay relación positiva entre el sector biblioteca de la Variable 1 con la V2.

f) Hipótesis Específica 5

Ho: No existe relación positiva entre el sector de juegos tranquilos del juego libre en los sectores y la creatividad.

Ha: Existe relación positiva entre el sector de juegos tranquilos del juego libre en los sectores y la creatividad.

Valores del SPSS:

95% Nivel de confianza 5% Margen de error

Tabla 18. *Correlación de las variables sector de juegos tranquilos del juego libre en los sectores y creatividad*

			Sector juegos tranquilos	Creatividad
Rho de	Sector juegos tranquilos	Coeficiente de correlación	1,000	,634**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	23	23
Spearman	Creatividad	Coeficiente de correlación	,634**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	23	23

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

Fuente: Programa SPSS Versión 24.

Empleando el coeficiente correlativo de Spearman se reflejó correlación moderada positiva ($r_s = 0,634^{**}$), con un $p_valor = 0,002 < 0,05$ del margen de equivocación. Interpretándose que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, concluyéndose que hay relación positiva entre el sector de juegos tranquilos de la V1 y la V2.

CONCLUSIONES

- Primera.-** Los resultados evidenciaron que hay relación positiva entre el juego libre en los sectores y la creatividad; según el método de Spearman se halló correlación moderada positiva y un margen de error $< 0,05$, prevaleciendo los niveles medios en la mayoría de infantes con un 48% en la ficha de observación de la V1 y V2 según lo apreciado por la evaluadora, con una tendencia significativa.
- Segunda.-** Otro resultado expresó que hay relación positiva entre el sector hogar del juego libre en los sectores y la creatividad; de acuerdo a la prueba correlativa de Spearman denotó correlación moderada positiva y una significancia bilateral $< 0,05$, reflejándose una mayor inclinación por los índices bajos en la mayoría de niños con un 39% en este componente de la Variable 1.
- Tercera.-** Se visualizó que hay relación positiva entre el sector construcción del juego libre en los sectores y la creatividad; según el método estadístico de Spearman reflejó correlación baja positiva y un margen de equivocación $< 0,05$, apreciándose una mayor prevalencia por los rangos bajos en la mayoría de educandos con un 52% en esta categoría de la V1.

- Cuarta.-** Se concibió que hay relación positiva entre el sector dramatización del juego libre en los sectores y la creatividad; de acuerdo al estadígrafo de Spearman calculó correlación moderada positiva y un margen de equivocación $< 0,05$, reflejándose una mayor prevalencia por los niveles medios en la mayoría de niños con un 61% en esta dimensión de la V1.
- Quinta.-** Se determinó que hay relación positiva entre el sector biblioteca del juego libre en los sectores y la creatividad; según la prueba correlativa de Spearman reflejó correlación baja positiva y una sig. bilateral $< 0,05$, apreciándose una mayor inclinación por los índices medios en la mayoría de infantes con un 48% en este componente de la Variable 1.
- Sexta.-** Otro resultado describió que hay relación positiva entre el sector de juegos tranquilos del juego libre en los sectores y la creatividad; de acuerdo al coeficiente correlativo de Spearman halló correlación moderada positiva y un margen de error $< 0,05$, visualizándose una mayor tendencia de orden medio en la mayoría de discentes con un 61% en esta categoría de la V1.

RECOMENDACIONES

- Primera.-** El colegio referido debe tener los juegos recreativos tanto del Minedu y UGEL para poder aplicar actividades como estrategia pedagógica ya que es fundamental e importante en el aula de inicial, para fortalecer las relaciones sociales de cada infante.
- Segunda.-** Los docentes deben fomentar en los niños los juegos, ya que se puede estimular y adquirir mayor desarrollo en las diferentes áreas como son psicomotriz, cognitivo, afectivo - social. Además, el juego en los infantes tiene propósito educativo y también construye en el incremento de sus capacidades creadoras, motivando el acto de aprender y construcción de conocimientos para los educandos.
- Tercera.-** Los padres deben apoyar a sus hijos en cada uno de sus logros fortaleciendo lazos entre sí, para que dediquen parte de su tiempo a su niño en el juego como estrategia facilitando su aprendizaje.
- Cuarta.-** El juego permite al niño reconocerse como individuo en el medio en que vive para poder actuar desde su forma de ser seguro, amado respetado y ante todo libre para crear a partir de la confianza a la

familia como agente motivadora donde tendrán un rol muy importante.

Quinta.- Promoviendo acciones organizadas desde el aula y proyectos a todas las familias de la comunidad educativa, proponer alternativas de solución innovadoras, para favorecer el desarrollo de los procesos de la creatividad y creadora de los niños.

Sexta.- El colegio en coordinación con los docentes deben programar charlas de sensibilización a los padres sobre la importancia de la hora del juego libre en los sectores, así como invitarlos a compartir actividades con sus hijos para que se involucren en su aprendizaje.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Aizencang, N. (2012), *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.

Amabile, T. (2010). *Creatividad e innovación en las organizaciones*. Harvard: USA: Bussines School.

Arias, M. (2014). *Análisis del juego libre desde una perspectiva de género en los niños y niñas de tres años en la Parroquia 5 de Agosto*. (Tesis de Licenciatura). Esmeraldas, Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado de: <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/423/1/ARIAS%20ESTUPINAN%20MARIA%20FERNANDA.pdf>

Calero, M. (2008). *Educación Jugando*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.

Cuba, E. y Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. (Tesis de Licenciatura). Lima, Perú: UNE “Enrique Guzmán y Valle”. Recuperado de: file:///D:/A%20POR%20ENTREGAR%202019/27%20-%20GRUPO/TORRES%20RAMIREZ,%20BEATRIZ%20ELIZABETH/T_J

[uego%20libre%20en%20sectores%20-%20Desarrollo%20de%20la%20creatividad%20-%20V1%20y%20V2.pdf](#)

De Borja, M. (2005). *Las ludotecas. Instrucciones de Juegos*. Barcelona, España: Ediciones Octaedro, S.L.

Esquivias, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, enero 2004, Volumen 5 Número 1. 14 – 49, México.

Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid, España: Ediciones Morata.

Guevara, M. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao*". (Tesis de Maestría). Lima, Perú: Universidad San Ignacio de Loyola. Recuperado de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8694/1/2019_Guevara-Zuloeta.pdf

Guilford, P. (1986). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Barcelona, España: Paidós.

Mendoza, R. (2016). Taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores para desarrollar habilidades de interacción social. *Revista de Investigación y Cultura*, vol. 5, núm. 1, 26-35. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5217/521753139006/521753139006.pdf>

Ministerio de educación (2010). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima, Perú: Navarrete.

Miretti, M. (2013). *La Lengua Oral en la Educación Inicial*. Rosario, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

Panata, D. (2016). *La dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes de la escuela República de Colombia del Cantón Saquisilí*. (Tesis de Licenciatura). Ambato, Ecuador:

- Universidad Técnica de Ambato. Recuperado de:
<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23218/1/TESIS%20DIA%20PANATA%20TESIS%20FINAL.pdf>
- Paredes, G. (2012). *Rincones de Aprendizaje*. Recuperado de:
<http://xiiqiifaboogabii.blogspot.pe>
- Rendón, M. (2015). *El desarrollo de la creatividad en el preescolar*. Medellín, Colombia: Universidad de Antioquía.
- Sandoval, Ch. (2017). *La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 053 Santa Rosita, Santa Anita*. (Tesis de Licenciatura). Lima, Perú: Universidad César Vallejo. Recuperado de:
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/21640/Sandoval_BCT.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Santaella, M. (2006). *La evaluación de la creatividad*. *Sapiens Revista Universitaria de Investigación*. 5(2), 95-102. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf>
- Tamayo y Tamayo, M. (2017). *El Proceso de la Investigación Científica*. México DF: Limusa.
- Torrance E. (1965). *Educación y capacidad creativa*. Madrid, España: Mar ova.
- Vera, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. Emblemático Chordeleg, período lectivo 2016 – 2017*. (Tesis de Licenciatura). Cuenca, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana. Recuperado de:
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14899/1/UPS-CT007325.pdf>
- Vigotsky, L. (1986). *La Imaginación y el Arte en la Infancia*. Madrid, España: Akal.

A N E X O S

Anexo 1
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NRO. 745 "2 DE ABRIL", CALLERIA – UCAYALI, 2019

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿De qué manera el juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad en los niños de 4 años del nivel inicial de la IE Nro. 745 "2 de abril", Calleria – Ucayali, año 2019?</p>	<p>Objetivo General: Establecer de qué manera el juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad en los niños de 4 años del nivel inicial de la IE Nro. 745 "2 de abril", Calleria – Ucayali, año 2019.</p>	<p>Hipótesis General: Existe relación positiva entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 4 años del nivel inicial de la IE Nro. 745 "2 de abril", Calleria – Ucayali, año 2019.</p>	<p>Variable Relacional 1 (X): Juego libre en los sectores</p> <p>Dimensiones:</p>	<p>Diseño: No experimental, transversal</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Descriptivo y correlacional</p> <p>Método: Hipotético deductivo</p>
<p>Problemas Específicos: ¿De qué manera el sector hogar del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad?</p> <p>¿De qué manera el sector construcción del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad?</p> <p>¿De qué manera el sector dramatización del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad?</p> <p>¿De qué manera el sector biblioteca del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad?</p>	<p>Objetivos Específicos: Identificar de qué manera el sector hogar del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad.</p> <p>Identificar de qué manera el sector construcción del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad.</p> <p>Identificar de qué manera el sector dramatización del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad.</p> <p>Identificar de qué manera el sector biblioteca del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad.</p>	<p>Hipótesis Específicas: Existe relación positiva entre el sector hogar del juego libre en los sectores y la creatividad.</p> <p>Existe relación positiva entre el sector construcción del juego libre en los sectores y la creatividad.</p> <p>Existe relación positiva entre el sector dramatización del juego libre en los sectores y la creatividad.</p> <p>Existe relación positiva entre el sector biblioteca del juego libre en los sectores y la creatividad.</p>	<p>- Sector hogar - Sector construcción - Sector dramatización - Sector biblioteca - Sector de juegos tranquilos</p> <p>Variable Relacional 2 (Y): Creatividad</p> <p>Dimensiones:</p> <p>- Fluidez - Flexibilidad - Originalidad - Sensibilidad ante los problemas</p>	<p>Población: Estuvo conformada por 23 infantes de 4 años del nivel inicial (Sección Cariñositos).</p> <p>Muestra: De tipo No Probabilístico La muestra es igual a la población de estudio (N = n).</p> <p>Técnica: - Observación</p> <p>Instrumentos: - Ficha de observación del juego libre en los sectores - Ficha de observación de creatividad</p>

<p>¿De qué manera el sector de juegos tranquilos del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad?</p>	<p>Identificar de qué manera el sector de juegos tranquilos del juego libre en los sectores se relaciona con la creatividad.</p>	<p>Existe relación positiva entre el sector de juegos tranquilos del juego libre en los sectores y la creatividad.</p>		
---	--	--	--	--

Anexo 2

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA TÉCNICA V1: LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Técnica: Observación

Instrumento: Ficha de observación del juego libre en los sectores

Autores: Nery Luz Cuba Morales y Palpa Medrano, Estefani

Año: 2015

Procedencia: UNE "Enrique Guzmán y Valle"

Adaptado por: Beatriz Elizabeth Torres Ramírez

Año: 2019

Administración: Niños del II ciclo del nivel inicial

Duración: 20 minutos

Validez: Juicio de expertos por tres especialistas que indicaron que es aplicable el instrumento.

Confiabilidad: Kuder Richardson KR20 = 0,828 un nivel alto de confiabilidad.

Ítems: 12 preguntas

Dimensiones:

Sector hogar: Se formularon 3 ítems (1, 2, 3).

Sector construcción: Se formularon 2 ítems (4, 5).

Sector dramatización: Se formularon 3 ítems (6, 7).

Sector de juegos tranquilos: Se formularon 3 ítems (8, 9, 10).

Sector biblioteca: Se formularon 2 ítems (11, 12).

Valoración: Escala de Likert

Nunca..... (1)

A veces..... (2)

Siempre..... (3)

Niveles:

Bajo 12 - 20

Medio 21 - 28

Alto 29 - 36

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Nombre del niño(a):

Sexo: M () F () **Fecha:** **Edad:**

Evaluadora:

N°	ITEMS	Nunca	A veces	Siempre
Dimensión 1: Sector hogar		1	2	3
1.	Tiene un tiempo establecido para el juego libre en los sectores.			
2.	Los sectores han sido creados por los propios niños convirtiéndola en un espacio original.			
3.	Los niños usan su originalidad relacionadas para representar roles de su hogar con su experiencia			
Dimensión 2: Sector construcción		1	2	3
4.	Cuentan con un espacio ambientado con materiales indicados para el sector de construcción.			
5.	Los niños realizan creaciones espontaneas e imaginación al jugar en los sectores.			
Dimensión 3: Sector dramatización		1	2	3
6.	Cuentan con un espacio ambientado con elementos adecuados para el sector de dramatización.			
7.	Los niños se socializan entre sí, demostrando flexibilidad en sus ideas.			
Dimensión 4: Sector biblioteca		1	2	3
8.	Cuentan con espacio ambientado con diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca.			

9.	Los niños muestran habilidades comunicativas al manipular los distintos materiales de lectura que se encuentra en el sector de biblioteca.			
10.	Los niños presentan fluidez en su vocabulario al socializar sus experiencias realizadas en el sector.			
Dimensión 5: Sector de juegos tranquilos		1	2	3
11.	Cuentan con un espacio ambientado con diferentes materiales indicados para el sector de juegos tranquilos.			
12.	Los niños siguen las indicaciones que tienen los distintos juegos que se encuentra en el sector.			

FICHA TÉCNICA V2: CREATIVIDAD

Técnica: Observación

Instrumento: Ficha de observación de creatividad

Autores: Nery Luz Cuba Morales y Palpa Medrano, Estefani

Año: 2015

Procedencia: UNE "Enrique Guzmán y Valle"

Adaptado por: Beatriz Elizabeth Torres Ramírez

Año: 2019

Administración: Niños del II ciclo del nivel inicial

Duración: 20 minutos

Validez: Juicio de expertos por tres especialistas que indicaron que es aplicable el instrumento.

Confiabilidad: Kuder Richardson KR20 = 0,800 un nivel alto de confiabilidad.

Ítems: 10 preguntas

Dimensiones:

Fluidez: Se formularon 3 ítems (1, 2, 3).

Flexibilidad: Se formularon 3 ítems (4, 5, 6).

Originalidad: Se formularon 2 ítems (7, 8).

Sensibilidad ante los problemas: Se formularon 2 ítems (9, 10).

Valoración: Escala de Likert

Nunca..... (1)

A veces..... (2)

Siempre..... (3)

Niveles:

Bajo 10 - 16

Medio 17 - 23

Alto 24 - 30

FICHA DE OBSERVACIÓN DE CREATIVIDAD

Nombre del niño(a):

Sexo: M () F () **Fecha:** **Edad:**

Evaluadora:

Nº	ITEMS	Nunca	A veces	Siempre
Dimensión 1: Fluidez		1	2	3
1.	Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores.			
2.	Los niños dan soluciones a sus problemas planteados al jugar en los sectores.			
3.	Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara.			
Dimensión 2: Flexibilidad		1	2	3
4.	Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta.			
5.	Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en los distintos sectores.			
6.	Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores.			
Dimensión 3: Originalidad		1	2	3
7.	Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores.			
8.	Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.			
Dimensión 4: Sensibilidad ante los problemas		1	2	3
9.	Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario.			
10.	Siente empatía por sus compañeros.			

Anexo 3

BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES

Evaluadora: Beatriz Torres Ramírez

4 años (Sección Cariñositos)

Nº	Nombres	ÍTEMS												Puntaje	Nivel	DIMENSIONES				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			D1	D2	D3	D4	D5
1	Marilyn	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	32	Alto	9	5	6	7	5
2	Jhovani	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	33	Alto	9	5	5	8	6
3	Angela	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	32	Alto	8	5	5	9	5
4	Luzmila	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	32	Alto	8	5	5	8	6
5	César	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	22	Medio	5	3	4	6	4
6	Alicia	3	3	2	2	1	2	2	3	2	1	2	3	26	Medio	8	3	4	6	5
7	Thiago	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	2	3	27	Medio	7	5	4	6	5
8	Milagros	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	16	Bajo	4	3	3	4	2
9	Vilth	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	23	Medio	6	3	4	6	4
10	Milder	3	2	3	2	1	2	3	2	2	2	2	2	26	Medio	8	3	5	6	4
11	Sanaide	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	16	Bajo	4	3	3	4	2
12	Rickymar	2	3	1	3	3	2	3	2	1	3	2	2	27	Medio	6	6	5	6	4
13	Ledy	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	17	Bajo	4	3	2	5	3
14	Jhens	2	1	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	24	Medio	5	3	5	7	4
15	Angeles	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	16	Bajo	4	3	2	4	3
16	Lían	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	17	Bajo	4	3	3	4	3
17	Axel	2	3	1	3	2	2	2	1	2	2	3	2	25	Medio	6	5	4	5	5

18	Vitalia	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	32	Alto	8	6	5	8	5
19	Adriana	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	16	Bajo	5	2	3	4	2
20	Cleicer	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	28	Medio	7	5	4	7	5
21	Alexis	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	16	Bajo	4	3	3	4	2
22	Kimberly	2	1	3	2	2	1	3	2	1	3	2	2	24	Medio	6	4	4	6	4
23	Reyna	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	25	Medio	6	5	3	7	4

0.56	0.52	0.55	0.39	0.70	0.26	0.58	0.43	0.60	0.46	0.48	0.48	34.9565
VARIANZA DE LOS ÍTEMS												VAR. DE LA SUMA

5.9924386
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ÍTEMS

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

$$\alpha = \frac{K}{K-1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

K : Número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los ítems

S_T^2 : Varianza de la sumatoria de las valoraciones por ítem

α : Coeficiente Alfa de Cronbach

$$K = 12$$

$$K - 1 = 11$$

$$\sum S_i^2 = 6$$

$$S_T^2 = 34.96$$

$$\alpha = 0.904$$

FICHA DE OBSERVACIÓN DE CREATIVIDAD

Evaluadora: Beatriz Torres Ramírez

4 años (Sección Cariñositos)

Nº	Nombres	ÍTEMS										Puntaje	Nivel	DIMENSIONES			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			D1	D2	D3	D4
1	Marilyn	3	2	3	2	1	2	3	3	2	2	23	Medio	8	5	6	4
2	Jhovani	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Alto	9	9	6	6
3	Angela	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	26	Alto	8	7	5	6
4	Luzmila	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29	Alto	9	8	6	6
5	César	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	17	Medio	5	5	4	3
6	Alicia	3	2	2	2	1	2	2	3	2	1	20	Medio	7	5	5	3
7	Thiago	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	21	Medio	6	7	5	3
8	Milagros	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	15	Bajo	5	4	3	3
9	Vilth	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	19	Medio	6	5	4	4
10	Milder	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	21	Medio	7	5	5	4
11	Sanaide	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	14	Bajo	4	4	3	3
12	Rickymar	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	16	Bajo	5	5	3	3
13	Ledy	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	14	Bajo	4	4	3	3
14	Jhens	2	1	2	2	1	2	3	2	3	2	20	Medio	5	5	5	5
15	Angeles	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	13	Bajo	4	4	3	2
16	Lían	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	16	Bajo	4	5	4	3
17	Axel	2	3	1	3	2	2	2	1	2	2	20	Medio	6	7	3	4
18	Vitalia	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	23	Medio	7	6	5	5
19	Adriana	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	14	Bajo	5	4	2	3
20	Cleicer	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	23	Medio	7	7	5	4

21	Alexis	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	14	Bajo	4	4	3	3
22	Kimberly	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	16	Bajo	5	4	4	3
23	Reyna	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	21	Medio	6	7	3	5

0.48	0.43	0.48	0.48	0.47	0.32	0.51	0.48	0.58	0.35	22.3138
VARIANZA DE LOS ÍTEMS										VAR. DE LA SUMA

4.5708885
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ITEMS

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

$$\alpha = \frac{K}{K-1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

K : Número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los ítems

S_T^2 : Varianza de la sumatoria de las valoraciones por ítem

α : Coeficiente Alfa de Cronbach

$$K = 10$$

$$K - 1 = 9$$

$$\sum S_i^2 = 5$$

$$S_T^2 = 22.31$$

$$\alpha = 0.884$$

Anexo 4

CRITERIOS DE VALORACIÓN DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

Cuando el valor es positivo o negativo:

Valores	Interpretación
De 0 a 0,20	Correlación prácticamente nula
De 0,21 a 0,39	Correlación baja
De 0,40 a 0,69	Correlación moderada
De 0,70 a 0,90	Correlación alta
De 0,91 a 1	Correlación muy alta

Fuente: Bisquerra (2014, p. 212).

ANEXO 5
FOTOS DE LOS INFANTES DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA
IE NRO. 745 “2 DE ABRIL”, CALLERIA – UCAYALI





