



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

**TESIS**

**LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE  
LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL N° 171 “JESUS EL DIVINO MAESTRO”, DEL  
DISTRITO DE IQUITOS, PROVINCIA DE MAYNAS, REGIÓN  
LORETO, AÑO 2019.**

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

**Bach. EDY TORRES CANTURIN**

**Lima – Perú**

**2019**

## **DEDICATORIA**

A mis padres, familiares quienes con su paciencia me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo.

## **AGRADECIMIENTO**

A las autoridades de la Universidad Alas Peruanas, por darme la oportunidad de culminar mis estudios. A los docentes por sus sabias enseñanzas.

## RESUMEN

Esta investigación establece la relación de la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial n° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

La investigación corresponde a una investigación no experimental del tipo descriptivo correlacional, y se sustenta en los métodos de investigación hipotético – deductivo. La población y muestra estuvieron constituidas por 60 niños de cinco años, la técnica de investigación fue la observación. El instrumento de recolección de datos que se utilizó fue la ficha de observación para variable la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad.

Para el procesamiento de los datos, se utilizó el paquete estadístico SPSS versión 22, obteniéndose los siguientes resultados: variable la hora del juego libre en los sectores el 11,7% presentan un nivel deficiente en la hora del juego libre en los sectores, el 53,3% presentan un nivel regular y el 35,0% presentaron un nivel eficiente, para la variable desarrollo de la creatividad, el 76,7% se encuentran en inicio en el desarrollo de la creatividad, el 21,7% se encuentran en el nivel de proceso y el 1,7% están en logro previsto en el desarrollo de la creatividad. Se concluye que: Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos ( $p = 0.000 < 0.05$ , Rho Spearman = 0.691 correlación positiva considerable)

Palabras claves: hora del juego libre en los sectores, desarrollo, creatividad.

## ABSTRACT

This research establishes the relationship between the time of free play in the sectors and the development of creativity in five-year-old children of the Early Educational Institution No. 171 "Jesus the Divine Teacher", from the district of Iquitos, province of Maynas, Loreto region, year 2019.

The research corresponds to a non-experimental investigation of the descriptive correlational type, and is based on the hypothetical-deductive research methods. The population and sample were constituted by 60 children of five years, the investigation technique was the observation. The data collection instrument that was used was the observation sheet to vary the time of free play in the sectors and the development of creativity.

For the data processing, the statistical package SPSS version 22 was used, obtaining the following results: variable the time of free play in the sectors 11.7% have a poor level in the time of free play in the sectors, the 53.3% present a regular level and 35.0% presented an efficient level, for the variable development of creativity, 76.7% are initially in the development of creativity, 21.7% are at the process level and 1.7% are in expected achievement in the development of creativity. It is concluded that: There is a significant relationship between the time of free play in the sectors and the development of creativity in five-year-old children of the Early Educational Institution No. 171 "Jesus the Divine Teacher", of the district of Iquitos ( $p = 0.000 < 0.05$ , Rho Spearman = 0.691 considerable positive correlation)

Keywords: free play time in the sectors, development, creativity.

# ÍNDICE

Pág.

HOJA DE RESPETO	
CARATULA	
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN .....	v
ABSTRACT .....	vi
ÍNDICE .....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiii
INTRODUCCIÓN .....	xv
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>17</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL METODOLÓGICO.....</b>	<b>17</b>
1.1 Descripción de la realidad problemática .....	17
1.2 Delimitación de la Investigación.....	18
1.2.1 Delimitación Social.....	18
1.2.2 Delimitación Temporal.....	18
1.2.3 Delimitación Espacial .....	19
1.3 Formulación del Problema .....	20
1.3.1 Problema General .....	20
1.3.2 Problemas Específicos .....	20
1.4 Objetivos de la Investigación .....	21
1.4.1 Objetivo General .....	21
1.4.2 Objetivos Específicos .....	21
1.5 Hipótesis de Investigación .....	22
1.5.1 Hipótesis General.....	22
1.5.2 Hipótesis Específicas .....	22
1.5.3 Identificación y Clasificación de las Variables e Indicadores.....	22
1.5.3.1 Variable independiente .....	22
– Definición conceptual .....	22

	– Definición operacional .....	23
1.5.3.2	Variable dependiente .....	23
	– Definición conceptual .....	23
	– Definición operacional .....	23
1.5.3.3	Indicadores .....	24
1.6	Diseño de la Investigación .....	25
1.6.1	Diseño de Investigación .....	25
1.6.2	Tipo de Investigación .....	25
1.6.3	Nivel de Investigación .....	25
1.6.4	Método .....	26
1.7	Población y Muestra de la Investigación .....	26
1.7.1	Población .....	26
1.7.2	Muestra .....	26
1.8	Técnicas e Instrumentos de la Recolección de Datos .....	27
1.8.1	Técnicas .....	27
1.8.2	Instrumentos .....	27
1.9	Justificación e Importancia de la Investigación .....	31
1.9.1	Justificación Teórica .....	31
1.9.2	Justificación Práctica .....	31
1.9.3	Justificación Social .....	31
1.9.4	Justificación Legal .....	31
<b>CAPÍTULO II .....</b>		<b>33</b>
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>		<b>33</b>
2.1	Antecedentes de la Investigación .....	33
2.1.1	Estudios Previos .....	33
2.1.2	Tesis Nacionales .....	34
2.1.3	Tesis Internacionales .....	35
2.2	Bases Teóricas .....	37
2.2.1	La hora del juego libre en los sectores .....	37
2.2.1.1	Características del juego libre en los sectores .....	37
2.2.1.2	El juego en educación inicial .....	38
2.2.1.3	El juego en el contexto educativo .....	50
2.2.1.4	El juego trabajo en el nivel de educación inicial .....	52

2.2.1.5	Elementos de la hora libreen los sectores .....	52
2.2.1.6	Objetivos de la hora libre en los sectores .....	52
2.2.1.7	Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores.....	54
2.2.1.8	Aspectos para implementar la hora del juego libre en los sectores.....	56
2.2.1.9	Rol de los docentes .....	62
2.2.2	La creatividad.....	63
2.2.2.1	La importancia de la creatividad .....	64
2.2.2.2	Las ventajas de la creatividad.....	65
2.2.2.3	Proceso creativo .....	65
2.2.2.4	Actitudes que matan la creatividad .....	67
2.2.2.5	Entornos creativos de aprendizaje.....	68
2.2.2.6	Como fomentar la creatividad en los niños.....	68
2.2.2.7	Dimensiones del desarrollo de la creatividad .....	69
2.2.2.8	La educación inicial y la creatividad.....	70
2.2.2.9	Juego y creatividad.....	73
2.3	Definición de Términos Básicos.....	78
 <b>CAPÍTULO III.....</b>		<b>79</b>
<b>PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....</b>		<b>79</b>
3.1	Tablas y Gráficas Estadísticas.....	79
3.2	Contrastación de Hipótesis .....	101
CONCLUSIONES.....		112
RECOMENDACIONES .....		114
FUENTES DE INFORMACIÓN .....		115
ANEXOS		
1.	Matriz de Consistencia	
2.	Instrumentos	
3.	Validación de instrumentos	
4.	Base de datos	



## ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 1 ..... Variables, Dimensiones e Indicadores.	24
Tabla N° 2 ..... Población de los niños de cinco años.	26
Tabla N° 3 ..... Tabla de especificaciones para la ficha de observación de la hora del juego libre en los sectores.	28
Tabla N° 4 ..... Niveles y rangos de la ficha de observación de la variable la hora del juego libre en los sectores.	28
Tabla N° 5 ..... Tabla de especificaciones para la Ficha de observación de Creatividad.	29
Tabla N° 6 ..... Niveles y rangos de la ficha de observación de Creatividad.	29
Tabla N° 7 ..... Nivel de confiabilidad.	30
Tabla N° 8 ..... La hora del juego libre en los sectores.	79
Tabla N° 9 ..... Sector hogar.	81
Tabla N° 10 ..... Sector construcción.	83

Tabla N° 11 .....	85
Sector dramatización.	
Tabla N° 12 .....	87
Sector Biblioteca.	
Tabla N° 13 .....	89
Sector de juegos tranquilos.	
Tabla N° 14 .....	91
Desarrollo de la creatividad.	
Tabla N° 15 .....	93
Desarrollo de la creatividad en su dimensión fluidez.	
Tabla N° 16 .....	95
Desarrollo de la creatividad en su dimensión flexibilidad.	
Tabla N° 17 .....	97
Desarrollo de la creatividad en su dimensión originalidad.	
Tabla N° 18 .....	99
Desarrollo de la creatividad en su dimensión sensibilidad.	
Tabla N° 19 .....	101
Pruebas de normalidad.	
Tabla N° 20 .....	102
Niveles de correlación la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad.	

Tabla N° 21 .....	104
Niveles de correlación la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de fluidez.	
Tabla N° 22 .....	106
Niveles de correlación la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de flexibilidad.	
Tabla N° 23 .....	108
Niveles de correlación la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en originalidad.	
Tabla N° 24 .....	110
Niveles de correlación la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en sensibilidad ante los problemas.	

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico N° 1.....	80
La hora del juego libre en los sectores.	
Gráfico N° 2.....	81
Sector hogar.	
Gráfico N° 3.....	83
Sector construcción.	
Gráfico N° 4.....	85
Sector dramatización.	
Gráfico N° 5.....	87
Sector Biblioteca.	
Gráfico N° 6.....	89
Sector de juegos tranquilos.	
Gráfico N° 7.....	91
Desarrollo de la creatividad.	
Gráfico N° 8.....	93
Desarrollo de la creatividad en su dimensión fluidez.	
Gráfico N° 9.....	95
Desarrollo de la creatividad en su dimensión flexibilidad.	
Gráfico N° 10.....	97
Desarrollo de la creatividad en su dimensión originalidad.	

Gráfico N° 11 ..... 99  
Desarrollo de la creatividad en su dimensión sensibilidad ante los problemas.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se titula la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial n° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019. Permitted analizar la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad de 60 niños, se trabajó con fichas de observación para medir los niveles de la hora del juego libre en los sectores en niños de cinco años, lo cual nos demostró una relación con el desarrollo de la creatividad.

Dentro de las características principales de la hora del juego libre en los sectores, es que como actividad es espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación además de que el juego es de naturaleza no literal, flexible, acompañado de afecto positivo. Para analizar esta problemática es necesario analizar sus causas.

Silva (2016) en su investigación evidencia que el 11,5 % de los docentes consideran que el juego libre se encuentra en un nivel leve, el 53,8 % moderado y el 34,6 % en un nivel óptimo, el 15,4 % de los docentes consideran que en el sector hogar se encuentran en nivel leve, el 65,4 % moderado y el 19,2 en nivel óptimo, el 11,5% de los docentes consideran que en el sector ciencia se encuentran en nivel leve, el 73,1 % en el nivel moderado y el 15,4 % en el nivel óptimo en la Institución Educativa Inicial N° 70 María Montessori.

Palomino y Vargas (2015) en su investigación evidencia que la acción pedagógica desarrollada me permitió mejorar la práctica pedagógica en la hora del juego libre en los sectores, la deconstrucción realizada en la investigación acción pedagógica me permitió identificar las debilidades de mi práctica pedagógica en la hora del juego libre en los sectores siendo mi mayor debilidad la hora del juego libre en los sectores, la aplicación pertinente de estrategias metodológicas de juego de roles, escucha activa, resolución de problemas permitió lograr las capacidades de manera adecuada en la hora del juego libre en los sectores y la Utilización de los materiales educativos estructurados y no

estructurados en los diversos sectores del aula fortaleció la mejora de mi práctica pedagógica en el desarrollo de la hora del juego libre en los sectores.

La investigación de esta problemática se realizó por el interés de conocer como la hora del juego libre en los sectores debe ser utilizado como estrategia para que los niños de cinco años logren un el desarrollo de la creatividad y así formarles como personas de bien frente a la sociedad.

En el marco de la investigación lógica y científica, el trabajo se ha estructurado en tres capítulos:

En el primer capítulo, se determina el planteamiento metodológico: el problema, comprende la es la exposición de la situación problemática, planteamiento del problema, con la formulación de modo general y específico; los objetivos general y específicos los mismos que orientaron la investigación, las hipótesis, la identificación y clasificación de las variables e indicadores. En el diseño de investigación. Se especifican el tipo y nivel de investigación, método, la población y muestra, se connotan las técnicas e instrumentos para el acopio de datos. Se muestra la justificación e importancia de la investigación.

En el segundo capítulo, se establece el marco teórico. En el que se considera los antecedentes referidos a la investigación, las bases teóricas que dieron sustento científico y la definición de términos básicos.

En el tercer capítulo, se ilustran la presentación, análisis e interpretación de resultados, en tablas y gráficos estadísticos, luego se interpreta y analiza la prueba de hipótesis.

En el criterio sintáctico, se consignan las conclusiones, recomendaciones pertinentes.

Finalmente, se consideran las referencias bibliográficas y los anexos que evidencian el presente estudio.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO**

#### **1.1 Descripción de la Realidad Problemática**

A través del tiempo, la educación inicial se ha ido primarizando, es decir, se ha dejado de lado el juego y el docente ha olvidado los principios fundamentales del nivel inicial. En el horario determinado al juego, la maestra es la protagonista. Ella indica a los niños a qué jugar, con esto limita la expresividad y espontaneidad del niño, propiciando una conducta insegura y poco creativa.

Por otro lado, a nivel nacional, el Ministerio de Educación ha propuesto al nivel inicial que el juego libre siga una metodología pedagógica, donde estas actividades poseen un carácter significativo y lúdico que conlleven a poder experimentar y manipular los objetos, rehacer situaciones y crear relaciones. (Silva, 2016, p. 13)

Otero (2015) evidencia en su investigación en el desarrollo de habilidades comunicativa orales que el 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable en el juego libre en los sectores. El 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable de las habilidades comunicativas orales. Por lo tanto demostró la relación del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en estudiantes de 5 años en la I.E. Palao (p. 71)



Silvia (2016) evidencia en su investigación en la percepción de los docentes del juego libre que el 11,5 % de los docentes consideran que el juego libre se encuentra en un nivel leve, el 53,8 % moderado y el 34,6 % en un nivel óptimo en la I.E. "María Montessori" (p. 53).

Morales y Medrano (2015) evidencia en su investigación en la hora del juego libre en los sectores que el 100% presenta un nivel deficiente la hora del juego libre en los sectores del aula de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara. Respecto a la creatividad el 76,7% tiene el desarrollo de su creatividad en inicio en los 5 años en la I.E.I.P de la localidad de Santa Clara, el 21.7% tiene el desarrollo de la creatividad en proceso, y un 1.7% tiene el desarrollo de su creatividad en logro previsto. (p. 97)

En la Institución Educativa Inicial N° 171 "Jesús el Divino Maestro", del distrito de Iquitos no realizan en su mayoría la actividad de la hora del juego libre en los sectores ya que no cuenta con una buena implementación y distribución de sectores en las aulas que el Ministerio , de Educación establece para la mejora educativa de los niños y niñas, para su desarrollo socioemocional, socialización, lenguaje, funciones simbólicas, competencias matemáticas autonomía, autoestima habilidades lingüísticas y comunicativas y la resolución de conflictos, recortándole todo tipo de creatividad.

Ante esta situación problemática se plantea la siguiente interrogante de investigación.

## **1.2 Delimitación de la Investigación**

### **1.2.1. Delimitación Social**

Lo conformaran los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 "Jesús el Divino Maestro", del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto.

### **1.2.2. Delimitación Temporal**

La investigación se realizó en el año 2019.

### **1.2.3. Delimitación Espacial**

La población de la investigación se ubicó en la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto.

### **1.3 Formulación del Problema**

#### **1.3.1 Problema General**

¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?

#### **1.3.2 Problemas Específicos**

- ¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de fluidez en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?
- ¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de flexibilidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?
- ¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en la originalidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?
- ¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en la sensibilidad ante los problemas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?

## **1.4 Objetivos de la Investigación**

### **1.4.1. Objetivo General**

Determinar la relación que existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Establecer la relación que existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de fluidez en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.
- Establecer la relación que existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de flexibilidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.
- Establecer la relación que existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en la originalidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.
- Establecer la relación que existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en la sensibilidad ante los problemas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

## **1.5 Hipótesis de la Investigación**

### **1.5.1. Hipótesis General**

Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

### **1.5.2. Hipótesis Específicas**

- Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de fluidez en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.
- Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de flexibilidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.
- Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en originalidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.
- Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en sensibilidad ante los problemas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

### **1.5.3. Identificación y Clasificación de las Variables e Indicadores**

#### **1.5.3.1. Identificación y Clasificación de las Variables**

**Variable independiente (Variable 1):** La hora del juego libre en los sectores

#### **Definición conceptual**

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

### **Definición Operacional**

Es un momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarle al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás. Este proceso cuenta con seis momentos en su desarrollo los cuales son: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

**Variable Dependiente (Variable 2):** Desarrollo de la creatividad

### **Definición conceptual**

La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente.

(Guilford, 1952 citado en Esquivas, 2004, p. 4)

### **Definición Operacional**

La variable desarrollo de la creatividad se operacionalizará mediante las dimensiones fluidez, flexibilidad, originalidad y Sensibilidad ante los problemas.

### 1.5.3.2. Indicadores

Tabla 1  
Variables, Dimensiones e Indicadores

Variables	Dimensiones	Indicadores
V <sub>1</sub> La hora del juego libre en los sectores	Sector hogar	Cuenta con espacio para este sector. Los sectores han sido creados por los propios niños. Los niños usan su originalidad de su hogar con su experiencia
	Sector Construcción	Cuentan con espacio para este sector Los niños realizan creaciones espontaneas
	Sector Dramatización	Cuentan con espacio para este sector Los niños se socializan mostrando flexibilidad en sus ideas
	Sector Biblioteca	Cuentan con espacio para este sector. Los niños muestran habilidades comunicativas Los niños presentan fluidez en su vocabulario
	Sector de juegos Tranquilos	Cuentan con un espacio para este sector. Los niños siguen las indicaciones de los juegos Los niños proponen ideas al jugar en los distintos sectores. Los niños dan soluciones a sus problemas al jugar en los sectores.
V <sub>2</sub> Desarrollo de la creatividad	Fluidez	Manifiestan sus ideas y respuestas Propone alternativas de solución ante problemas Acepta las opiniones correctas de sus compañeros Los niños proponen ideas sin mostrar rigidez.
	Originalidad	Proponen ideas innovadoras al jugar. Elaboran nuevos juegos al jugar en los distintos sectores
	Sensibilidad ante los problemas	Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario. Siente empatía por sus compañeros

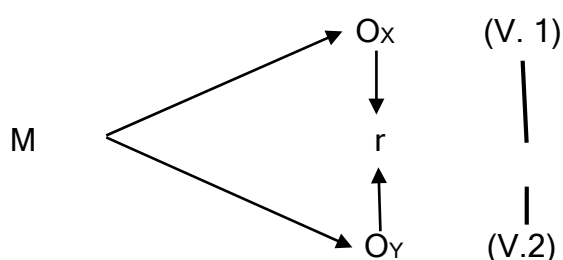
Fuente: (Morales y Medrano, 2015, p. 76)

## 1.6 Diseño de Investigación

### 1.6.1. Diseño de Investigación

El presente estudio correspondió a los diseños no experimentales transversales correlacionales, según Carrasco (2009), “las variables carecen de manipulación intencional, no poseen grupo de control, ni mucho menos experimental, se dedican a analizar y estudiar los hechos y fenómenos de la realidad después de su ocurrencia” (p. 71).

El siguiente esquema corresponderá a este tipo de diseño:



Donde:

M = Muestra de investigación

O<sub>x</sub> = Variable 1: La hora del juego libre en los sectores

O<sub>y</sub> = Variable 2: Desarrollo de la creatividad

r = Relación entre las variables

### 1.6.2. Tipo de Investigación

El enfoque en el que se realizó este estudio es el cuantitativo según Hernández, Fernández y Baptista (2014) “el enfoque cuantitativo Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p. 5).

### 1.6.3. Nivel de Investigación

El estudio perteneció al nivel descriptivo, según Hernández, Fernández y Baptista (2014) nos dice que “busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población” (p. 92).



#### 1.6.4. Método

El método que se utilizó fue el hipotético – deductivo, según Behar (2008) En el método hipotético-deductivo (o de contrastación de hipótesis) se trata de establecer la verdad o falsedad de las hipótesis (que no podemos comprobar directamente, por su carácter de enunciados generales, o sea leyes, que incluyen términos teóricos), a partir de la verdad o falsedad de las consecuencias observacionales, unos enunciados que se refieren a objetos y propiedades observables, que se obtienen deduciéndolos de las hipótesis y, cuya verdad o falsedad estamos en condiciones de establecer directamente. (Behar, 2008, p. 40).

### 1.7 Población y Muestra de la Investigación

#### 1.7.1. Población

La población de estudio estuvo constituida por 60 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

Tabla 2

Población de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”

Aulas	Niños
Los pollitos	20
Las ranitas	20
Los pajaritos	20
Total	60

Fuente: Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”

#### 1.7.2. Muestra

Se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, esto es la muestra fue igual a la población y estuvo conformada por 60 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

## **1.8 Técnicas e Instrumentos de la Recolección de Datos**

### **1.8.1. Técnicas**

Se utilizó la técnica la observación para la variable la hora del juego libre en los sectores y desarrollo de la creatividad.

### **1.8.2. Instrumentos**

#### **Variable La hora del juego libre en los sectores**

Para medir la hora del juego libre en los sectores se elaboró una ficha de observación , la cual estará dirigida a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019, esta presentará las siguientes características:

#### **Descripción**

La ficha de observación de la hora del juego libre en los sectores consta de 12 ítems, cada uno de los cuales tienen dos posibilidades de respuestas: Si (1); No (0).

#### **Estructura**

Las dimensiones que evalúa La hora del juego libre en los sectores son las siguientes:

- Sector hogar
- Sector construcción
- Sector de dramatización
- Sector de biblioteca
- Sector de juegos tranquilos

Tabla 3

Tabla de especificaciones para la ficha de observación de la hora del juego libre en los sectores

Dimensiones	Estructura del Cuestionario		Porcentaje
	Ítems	Total	
Sector hogar	1,2,3	3	25%
Sector construcción	4,5	2	16.7%
Sector de dramatización	6,7	2	16.7%
Sector de biblioteca	8,9,10	3	25%
Sector de juegos tranquilos	11,12	2	16.7%
	Total Ítems	12	100%

Fuente: Propia del autor

Tabla 4

Niveles y rangos de la ficha de observación de la variable la hora del juego libre en los sectores

Niveles	Deficiente	Regular	Eficiente
Sector hogar	0 – 1	2	3
Sector construcción	0	1	2
Sector de dramatización	0	1	2
Sector de biblioteca	0 – 1	2	3
Sector de juegos tranquilos	0	1	2
La hora del juego libre en los sectores	0 – 4	5 – 8	9 - 12

Fuente: Propia del autor

### **Variable Desarrollo de la creatividad**

Para medir el desarrollo de la creatividad se elaboró una ficha de observación, la cual estará dirigida a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019, esta presentará las siguientes características:

**Descripción:**

La ficha de observación consta de 10 ítems, cada uno de los cuales tiene dos posibilidades de respuesta: Si (1); No (0).

**Estructura:**

Las dimensiones que evalúa Creatividad son las siguientes:

- Fluidez
- Flexibilidad
- Originalidad
- Sensibilidad ante los problemas

Tabla 5

Tabla de especificaciones para la Ficha de observación de Creatividad

Dimensiones	Estructura de la ficha		Porcentaje
	Ítems	Total	
Fluidez	13,14,15	3	30%
Flexibilidad	16,17,18	3	30%
Originalidad	19,20	2	20%
Sensibilidad ante los problemas	21,22	2	20%
Total Ítems		10	100%

Fuente: Propia del autor

Tabla 6

Niveles y rangos de la ficha de observación de Creatividad

Niveles	Inicio	Proceso	Logro Previsto
Fluidez	0 – 1	2	3
Flexibilidad	0 – 1	2	3
Originalidad	0	1	2
Sensibilidad ante los Problemas	0	1	2
Desarrollo de la creatividad	0 – 3	4 – 7	8 - 10

Fuente: propia del autor

### Validez de los instrumentos

La validación de los instrumentos se dio mediante el juicio de expertos, para determinar el nivel de validez. (Ver Anexo).

De acuerdo a la valoración de los instrumentos integrado por 3 expertos, se llegó a la siguiente apreciación.

La validación del instrumento La hora del juego libre en los sectores tuvo un valor de 83,0 % y para el Desarrollo de la creatividad tuvo un valor de 83,0 % según la valoración de expertos, quedando asegurada la validez del instrumento

### Confiabilidad del instrumento de medición

Para determinar la confiabilidad del instrumento se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach.

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

Donde:

K: El número de ítems

$S_i^2$ : Sumatoria de Varianzas de los Ítems

$S_T^2$ : Varianza de la suma de los Ítems

$\alpha$ : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Tabla 7  
Nivel de confiabilidad

Encuesta	N° de Ítems	N° de Casos	Alfa de Cronbach
Teatro infantil	10	10	0.828
Aprendizaje área de comunicación	10	10	0.800

Fuente: Anexos

Elaboración: Uno mismo

## **1.9 Justificación e Importancia de la Investigación**

### **1.9.1. Justificación Teórica**

La investigación propuesta busca, mediante la aplicación de la teoría y los conceptos básicos de la hora del juego libre en los sectores encontrar explicaciones a situaciones internas en el desarrollo de la creatividad que afectan a los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, esto permitirá contrastar diferentes conceptos en la hora del juego libre en los sectores.

### **1.9.2. Justificación Práctica**

De acuerdo con los objetivos de la investigación, su resultado permitió encontrar soluciones a los problemas al relacionar la hora del juego libre en los sectores con el desarrollo de la creatividad, lo cual mejoró la creatividad de los niños favoreciendo su estado emocional, socialización lenguaje, funciones simbólicas, competencias matemáticas, autonomía, autoestimas, habilidades comunicativas y la resolución de conflictos en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos.

### **1.9.3. Justificación Social**

La investigación proporcionó información a las docentes Institución Educativa N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, sobre la importancia de los sectores y el desarrollo de la creatividad para el beneficio de los niños y niñas; ya que es de mucha utilidad para el trabajo de las docentes de las Instituciones educativas para su trabajo en la actividad de la hora del juego libre en los sectores que les permitirá mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial.

### **1.9.4. Justificación Legal**

Según la Ley Universitaria, N° 30220, Capítulo V, Organización Académica, Artículo 44. Grados y Títulos: Las universidades otorgan los grados académicos de Bachiller, Maestro, Doctor y los títulos profesionales que correspondan, a nombre de la Nación. Las universidades que tengan acreditación reconocida por el organismo competente en materia de acreditación, pueden hacer mención de tal condición en el título a otorgar.

Según el reglamento de grados y títulos, Vicerrectorado Académico, Resolución Rectoral N.º 15949-2015-R-UAP. De la Universidad Alas Peruanas, en el Título III referente al Título profesional, artículo 13: Tienen derecho a obtener el Título Profesional, los bachilleres cuyo grado académico haya sido conferido por la Universidad Alas Peruanas y que APRUEBEN cualquiera de las modalidades siguientes: modalidad de presentación y aprobación de una tesis o modalidad de aprobación de un trabajo de suficiencia profesional.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes de la investigación**

##### **2.1.1 Estudios Previos**

Roncancio y Sichacá (2009) tuvo como objetivo Describir como los programas de educación inicial incluyen el juego como actividad física en los niños en edad preescolar de Iberoamérica durante 1997 – 2007. En su metodología utilizo la Revisión teórica tipo monografía, se revisó principalmente literatura no indexada relacionada con programas educativos que valoran acciones educativas que contribuyen al cuidado de los niños y su desarrollo. En sus resultados la búsqueda bibliográfica arrojó un total de 203 artículos, en la evaluación de estos se tomaron 40 artículos para la elaboración de resultados; se establecieron dos espacios donde se desenvuelve el preescolar, primero el hogar, describiendo el papel de los padres o cuidadores en la promoción del juego, ellos deben contar con herramientas necesarias para proporcionarles a sus hijos las mejores oportunidades para el desarrollo de sus capacidades. El otro espacio es la escuela, resaltando el papel fundamental que tiene el docente en la promoción del juego de los niños como medio de aprendizaje, así como el compromiso de las instituciones educativas en su promoción mediante la aplicación de políticas, se sugiere que el juego se practique de forma libre, dirigido o promovido mediante una propuesta pedagógica. Y concluye: Los artículos sobre actividad



física en preescolares se centran en la prevención y manejo de patologías. Acciones encaminadas a la promoción del desarrollo difieren de una institución a otra. Se tiene información principalmente de la educación formal, siendo necesario investigar sobre la no formal. Se deben garantizar a los preescolares espacios adecuados para jugar.

### **2.1.2 Tesis Nacionales**

Silva (2016) en su investigación, que se ha titulada Beneficios del juego libre en los sectores, desde las percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori, tiene como objetivo describir los beneficios del juego libre en los sectores, desde las percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016.

En lo que respecta a lo metodológico, se planteó en esta tesis un enfoque cuantitativo. En la tipología, fue una básica sustantiva que se ubica en el nivel descriptivo. El diseño de la investigación ha sido el Descriptivo Simple. La población fue de 26 docentes y la muestra fue censal conformada por los 26 docentes de la I.E.I. N.º 70 María Montessori.

Las técnicas que se aplicó fue la encuesta conformada por un cuestionario en la escala de respuesta Likert, como instrumento fue un cuestionario. La confiabilidad de los instrumentos fue altamente confiable con el 0,780. Entre Los resultados de los datos de la muestra que, el 11,5 % de los docentes consideran que el juego libre es beneficioso en un nivel leve, el 53,8 % moderado y el 34,6 % en un nivel óptimo.

Otero (2015) La presente investigación tuvo como propósito determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao.

Es un estudio de tipo cuantitativo y se empleó un diseño correlacional. La muestra estuvo conformada por 75 estudiantes, utilizándose la técnica de observación.

Los instrumentos aplicados fueron elaborados por la autora y consideraron el juego libre en los sectores en sus momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, así como, las habilidades comunicativas orales en sus dimensiones de hablar y de escuchar. Estos

aspectos respondieron, a las actuales tendencias y enfoques educativos planteados por el Ministerio de Educación.

La confiabilidad de estos instrumentos fue hallada por el coeficiente de Kuder Richardson (K 20) y la validez de contenido se obtuvo con el criterio de jueces. Los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, así también, con sus dimensiones de hablar y de escuchar.

Palomino y Vargas (2014) La presente investigación tuvo como propósito de construir y reconstruir la investigación acción pedagógica desde mi práctica pedagógica, identificando el problema: Desarrollo de mi práctica pedagógica en la hora del juego libre en los sectores como docente del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277- 32 Kapulí San Carlos de San Jerónimo – Andahuaylas con la finalidad de mejorar mi práctica pedagógica, en el aula con 19 niños y niñas de 5 años de edad, se trabajó de manera permanente aplicando la secuencia metodológica, las estrategias metodológicas y utilizando diversos materiales en el desarrollo de la sesión. Esta investigación se desarrolló desde agosto del 2013 registrando los diarios de campo para así identificar el problema a investigar hasta noviembre del año 2014. Concluyo expresando que el uso adecuado de metodologías, estrategias y materiales me permitió mejorar mi práctica pedagógica en la hora del juego libre en los sectores de manera satisfactoria, porque el juego es considerado como un momento importante en la jornada diaria de las actividades de los niños. El juego libre en los sectores no tiene un fin instrumental, no se hace para alcanzar una meta determinada sino es un fin en sí mismo para apoyar el desarrollo y aprendizaje de los niños.

### **2.1.3 Tesis internacionales**

Imacaña (2016) El presente estudio se abordó con la finalidad de determinar de qué manera los juegos de concentración constituyen una alternativa al desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela “República de Uruguay” Quito periodo 2014- 2015. Se utilizó el método cuali-cuantitativo, por centrarse dentro de la realidad educativa y por ser una población pequeña, la modalidad que se trabajó, es con el modelo socioeducativo por basarse en programas y actividades sociales y educativas.

El nivel de profundidad fue exploratorio y descriptivo. Los tipos de investigación que se utilizaron son: bibliográfica, y de campo. La investigación permitió valorar, la incorrecta aplicación y el desconocimiento del manejo de los juegos de concentración para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, considerado un mediador de enseñanza-aprendizaje, con una gran variedad de material práctico que causa curiosidad e interés por explorar. Mediante este estudio los docentes de la institución educativa pueden aplicar nuevas estrategias de trabajo para lograr el aprendizaje integral en los niños y niñas, tomando en cuenta la resolución de los problemas que se les presente en el futuro.

Arias (2014) El presente estudio de investigación, basado en el método cuantitativo, se ha centrado, en realizar un importante análisis acerca del juego libre en los niños y niñas de 3 años de la parroquia 5 de Agosto desde una perspectiva de género, Para ello se diseñó y aplicó una ficha de observación con los siguientes parámetros: Tipo de juegos, comportamiento durante el juego y relación niños/as durante el juego. Esta observación fue aplicada en 10 centros de Educación Inicial de la Parroquia 5 de Agosto en el espacio del receso. En cada uno de los centros se realizaron dos observaciones.

Los resultados que se obtuvieron muestran como los niños y niñas de 3 años de edad empiezan a ser conscientes de su propia identidad de género y a clasificar al grupo de personas en los juegos de acuerdo a su mismo sexo. También se observan ciertas diferencias en los juegos que prefieren jugar los niños y las niñas, de ahí la importancia de promover la coeducación en los centros educativos.

Taipe (2013) La presente investigación trata sobre el juego infantil como un aspecto de enorme relevancia en los procesos de socialización en el primer año de Educación General Básica, por cuanto contribuye a que su existencia sea más satisfactoria. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño y niña,

por lo tanto es una herramienta más que válida para el proceso de socialización. La investigación tiene el propósito de indagar en relación que existe entre el juego infantil y el proceso de socialización de los niños y niñas. El trabajo de investigación tiene como base la metodología cuali-cuantitativa lo que permite orientar y examinar los datos de manera científica, además se apoya en la investigación descriptiva ya que la información se la obtuvo de una lista de cotejo aplicada a los niños y niñas. La información obtenida fue tabulada manualmente y presentada en cuadros y gráficos circulares para facilitar el análisis y la interpretación de los instrumentos, lo que permitió establecer conclusiones y recomendaciones que fundamenta el diseño de la propuesta.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 La hora del juego libre en los sectores**

Según el Ministerio de educación (2010), en su publicación sobre la hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años, define éste término como:

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

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

#### **2.2.1.1. Características del juego libre en los sectores**

El Ministerio de educación (2010), enumera las características del juego libre en los sectores de la siguiente manera:

- Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.
- El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas "como si" Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca "como si" fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba "como si" fuera un caballo.
- El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolverse como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.
- El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el "viaje" el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre "aquí y ahora" se vive siempre en tiempo presente.

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

##### **Juego**

Según Caba (2004), nos habla de que “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” (p. 39).

En tanto se puede decir que para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. Al respecto Caba (2004), manifiesto que el niño: Debe desarrollar lo más rápido posibles estrategias que le permitan adaptarse fuera. A principio no es fácil lograrlo porque en su etapa de evolución no encuentra herramientas necesarias, por lo que compensa esa frustración con muchas horas de sueño, que le es más placentero. Cuando el tiempo va pasando y crece, comienza a conectarse con el afuera por el amor del vínculo materno a través de sus primeros juegos, comenzando a sostener estados de calma y a generar la capacidad creadora del ser humano (p. 39).

Por tanto, podemos decir, que el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos, con la mirada, con la sonrisa, y las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar. Las situaciones de juego, nos va a posibilitar construir conductas nuevas, para enfrentarnos a cada problemática, sentir toda una gama de sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, transformar realidades con la imaginación, potenciar nuestras capacidades, etc.

Según Abad (2008), nos dice que:

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

Debemos entender, por tanto, que el juego es un momento placentero, donde no existe peligro a equivocarse, ni la presión coercitiva de los adultos, y donde los únicos límites y reglas se encuentran en la propia situación lúdica, o en las normas sociales que solicitan los compañeros de juego, en el caso de que este sea compartido. Los juegos han de ser situaciones que se buscan para salir de la rutina, vividas siempre como si estas fueran nuevas.

Garvey (1985), lo describe como:

El juego es placentero y divertido, es un disfrute de medios, es espontáneo y voluntario, implica cierta participación activa por parte del jugador, y guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales (p. 30).

Por lo tanto, el juego permite que el niño exprese sus deseos, intereses e inquietudes a través de su interacción social con otros niños o con los adultos. Los materiales que utiliza en esta actividad son los juguetes que vienen a ser

todos los objetos que permiten que el niño explore y se entretenga captando su atención para la manipulación, exploración y manejo repetido.

### **La importancia del juego en educación inicial**

Caba (2004) manifiesta que:

El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego (p. 40).

Las habilidades mentales se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa - efecto (ejm: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables). A su vez nuestros hijos/as aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores... y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos.

Al respecto, Caba (2004) afirma que:

Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir. El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que nuestros hijos/as experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego (p. 95).

Por lo tanto, el juego estimula la creatividad y la imaginación cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo.

## Características del juego en educación inicial

Moreno (1992) incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Las definiciones que dan (Huizinga y Caillois, citados por Bernabeu y Goldstein, 2008), cuyas aportaciones han sido esenciales para posteriores estudios sobre el tema, se pueden establecer las siguientes características definitorias:

- **El juego es una actividad libre.** El juego “en su expresión original” como lo denomina Hilda Cañeque, responde al deseo y a la elección subjetiva del jugador, y nadie puede dirigirlo desde fuera.
- **La realidad imaginaria del juego nace de la combinación adecuada de los datos de la realidad con los de la fantasía.** El psiquiatra D.W. Winnicott, en su obra Realidad y juego, sitúa la actividad lúdica en el espacio fronterizo entre el mundo exterior y el mundo interior del individuo. El ser humano, ante la distancia insalvable que lo separa del universo que lo rodea, construye, a través del mundo imaginario del juego, una región intermedia entre él y las cosas.



Este espacio vital que no es “exterior” ni “interior”, es denominado por Winnicott “espacio potencial”. Está en el límite entre lo ideal y lo real, entre la ficción y la realidad, y ese es también el lugar del juego: “Aquí se da por supuesto que la tarea de aceptación de la realidad interna nunca queda terminada, que ningún ser humano se encuentra libre de vincular la realidad interna con la exterior, y que el alivio, de esta tensión lo proporciona una zona intermedia de experiencia que no es objeto de ataques (las artes, la religión, etc.). Dicha zona es una continuación directa de la zona de juego del niño pequeño que “se pierde” en sus juegos. En la infancia, la zona intermedia es necesaria para la iniciación de una relación entre el niño y el mundo”

Todo juego se desarrolla en un tiempo y un espacio propios. Los jugadores se ponen de acuerdo y establecen las fronteras del espacio lúdico, así como los límites temporales del comienzo y el final del juego. En los juegos muy estructurados, como los deportivos, por ejemplo, se delimitan claramente y de antemano el lugar y la hora exacta en que comenzara y terminara el juego. En otros, más libres, el espacio y el tiempo del juego se van fijando en el devenir del juego mismo.

El espacio de juego es un lugar simbólico, fronterizo entre la realidad y la fantasía; el tiempo del juego es también imaginario; un tiempo “fuera del tiempo” en el que cualquier cosa puede suceder. Es muy fácil entrar y salir del espacio y del tiempo del juego. Los niños que juegan lo hacen con total espontaneidad.

Todo jugador que no respeta el tiempo o el espacio del juego es penalizado inmediatamente o excluido por los jugadores.

- **El juego se ajusta a ciertas reglas que lo sostienen.** Cada juego exige un espacio, un tiempo y unas reglas. Estas nunca expresan lo que debe suceder, sino lo que no debe ocurrir en ningún caso. Por eso no hay contradicción entre la idea de juego como actividad libre y como actividad reglada: las reglas del juego no determinan el curso de la acción, sino que la posibilitan dentro de unos ciertos límites. En el devenir del juego, los jugadores se van poniendo de acuerdo, libremente, en una serie de convenciones o reglas que, una vez formuladas, son respetadas escrupulosamente por todos. Su trasgresión supone perder el juego o ser expulsado del espacio lúdico.

- **El juego tiene siempre un destino incierto.** A pesar del orden que crean las reglas del juego, este tiene siempre un destino incierto: va improvisado su desarrollo a medida que se ejecuta y se vivencia. No hay etapas ni desenlaces previstos. Esa incertidumbre es lo que mantiene al jugador en tensión, en desafío permanente, para descubrir y resolver las distintas situaciones que se le van presentando. Aunque se juegue muchas veces el mismo juego, nunca es el mismo, pues los jugadores tienen que crear siempre nuevas respuestas a las nuevas situaciones planteadas.
- **El juego no “sirve para nada”,** no pretende producir nada, ni obtener ningún bien ni producto final.
- **El juego produce placer, alegría y diversión.** Como señala Huizinga, “el juego está fuera de la disyunción, sensatez y necedad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por sí, una función moral, ni se dan en él virtud o pecado”.

Por lo tanto, Huizinga relaciona el juego con el arte, pues este se acompaña de toda clase de elementos de belleza. Desde un principio, en las formas más primitivas del juego se engarzan la alegría y la gracia, el ritmo y la armonía. El juego no es una necesidad; se juega por gusto y por recreo: el niño y el animal juegan simplemente porque encuentran placer en ello.

### **Áreas que desarrolla el juego**

Según la Zaragoza (2013) en su publicación sobre el Juego, qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue, afirma que el juego contribuye a lo siguiente

#### **El juego contribuye de forma privilegiada al Desarrollo Psicomotor**

- Movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies.
- Desarrolla la intención de alcanzar y asir objetos.
- Contribuye a ejercitar los músculos y a desarrollar la coordinación corporal.
- El/la niño/a a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (por

ejemplo, el bebé al chupar los objetos descubre su dureza), así como las nociones básicas espacio-temporales: arriba-abajo, antes-después, etc.

- Mejora sus aptitudes para la coordinación de los movimientos oculares.
- Estimula la capacidad auditiva y desarrolla la capacidad de localización de la fuente de sonido.
- Favorece la coordinación viso motora (por ejemplo: lanzamiento y recepción de una pelota).

### **El juego contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas**

- El/la niño/a, a través del juego, especialmente mediante la representación de personajes, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado...).
- Ensaya modos de resolver estas situaciones.
- Otras ocasiones utiliza el juego para aislarse de la realidad y encontrarse a sí mismo tal como le gustaría ser, convirtiéndose así en una vía de expresión privilegiada.

### **El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales**

- El/la niño/a mediante la manipulación previa de los objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre éstos, formándose las primeras nociones básicas: forma, color, peso, etc. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos (lápiz, papel, cuchara-plato, etc.).
- Desarrolla la capacidad de resolver problemas, de utilizar unos fines, anticipaciones.
- Desarrolla la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa.

### **El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social**

- A partir de cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su

consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos...Aprende a través de l a compartir y competir.

- Aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana).
- Aprende a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, es decir adquiere todas aquellas normas que guían los intercambios sociales.

### **Permite Desarrollar El Lenguaje**

- Las situaciones cotidianas, sobre todo aquellos momentos en los que el niño este realizando juegos o actividades que le gustan será un buen momento para que participemos y estimulemos el uso del lenguaje.

### **Clases de juego**

Piaget, citado por Aizencang (2005), concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil: a través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras mentales. Este autor distingue distintas clases de juego, en función de la etapa evolutiva del niño:

- El juego motor o de ejercicio sería el propio de las primeras etapas: chupar, aprender, lanzar... a través de ellos el niño ejercita y desarrolla sus esquemas motores.
- El juego simbólico aparece en un segundo momento en el cual el niño es capaz de evocar, con ayuda de la imaginación, objetos y situaciones ausentes, consolidando así una nueva estructura mental: la posibilidad de ficción.
- El juego de reglas es el característico de una tercera y última etapa en la que el niño puede ya acordar y aceptar ciertas reglas que comparte con otros jugadores. (Aizencang, 2005, p. 59).

### **Tipos de juego**

Según MINEDU (2010), existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

### **Juego motor**

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

### **Juego cognitivo**

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos

### **Juego social**

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber

relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

### **El juego simbólico**

Pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”. Alejandra juega con Ariana y le propone: “Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres”. Luis toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulado que esta madera es un carrito. La madera es “como si” fuera un carrito.

¿En qué consiste el juego simbólico? El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que”. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”

Entre los 12 y 15 meses emergen de manera definida las habilidades para representar situaciones imaginarias. El niño es capaz, desde entonces, de evocar imágenes o símbolos derivados de actividades que imita. Esta nueva capacidad le permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, su desarrollo y aprendizaje.

Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el niño juega a “hacerse el dormido” sin estarlo o “tomar la leche” de una tacita vacía. A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más definido, cuando el niño empieza a incluir objetos que usa para simular una acción: darle de comer a una muñeca con una cuchara de palo, por ejemplo. Posteriormente, el niño es capaz de “convertir” a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca puede ser la “mamá” que le da el biberón a su hijito,

que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere. El juego simbólico es uno de los tipos de juego que generan mayor impacto positivo en el desarrollo y el aprendizaje del niño. Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste.

### **Funciones del juego**

Según Bernabeu y Goldstein (2008), a pesar de que, como hemos visto, el juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega.

El juego, con la sensación de exploración y descubrimiento que lleva aparejada, viene a ser un “banco de pruebas permanente” para la resolución de posibles situaciones problemáticas, lo que produce en el jugador importantes y significativos cambios personales. El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad.

El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz) como mental: en este sentido, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio fundamental para la estructuración el lenguaje y el pensamiento.

Como señala (Hilda Cañeque citado por Bernabeu y Goldstein, 2008), el juego estimula en la vida del individuo una altísima acción “relíngate” (del religare), es decir que ayuda al jugador a relacionar las nuevas situacional vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como de la historia de su comunidad.

Con el juego, El jugador recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas también el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperados en el campo de juego, acaban contagiando las más diversas acciones de la vida cotidiana del jugador. El juego posee también una función comportamientos para los que no está preparado en la vida real y que anticipan situaciones futuras. Igualmente, el adulto, por medio del juego, imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas. El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario. De esta manera, y a lo largo del proceso, el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique. El ambiente de distracción que propicia el juego hace que se aflojen las defensas psicológicas y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su vida tiene vedadas, ya sea por otros o por sí mismo. Se adquieren así por medio del juego nuevos esquemas de aprendizaje. El juego ayuda al jugador a restar importancia a sus propios errores o fracasos, y fortalece su resistencia a la frustración.

### **Beneficios del juego infantil**

Según Gómez (2014) los beneficios del juego infantil son:

- Es indispensable para la estructuración del yo.
- Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él.
- Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno.
- Es fundamental para que el niño aprenda a vivir. Ese es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica. (p. 66).

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

- Enriquece la imaginación; se sabe, y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en el proceso creativo.
- Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria.



- Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos. (p. 69).

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

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

- La asimilación.
- La comprensión.
- La aceptación de la realidad externa. (p.76).

#### **El juego favorece:**

- La sociabilidad temprana.
- Las habilidades de comunicación social (asertividad)

#### **2.2.1.3. El juego en el contexto educativo**

Tradicionalmente, se acepta al valor educativo del juego en los primeros niveles de enseñanza. Los escolares de las etapas infantil y primaria aprenden con distintas clases de juegos (individuales o de grupo): juegos que implican movimiento, como los de persecución; simbólicos, como los juegos de palabras; cantados o con música, como los coros, bailes, etc. Más adelante desarrollan actividades lúdicas que combinan azar y competencia: juegos de mesa, como el parchís o el ajedrez; de competencia, como los concursos; juegos de simulación, de ingenio y habilidad, etc.

Según los chicos y chicas pasan de curso, o bien se abandonan todas las actividades de juego o se les plantean actividades pretendidamente lúdicas en las que el alumnado, en realidad, está desarrollando un verdadero trabajo.

El juego en su expresión original -libre, divertida y placentera -desaparece, pues se considera impropio de los niveles más avanzados, como la Secundaria Obligatoria o el Bachillerato; como mucho, se aceptan juegos competitivos en las áreas de Educación Física o los denominados juegos didácticos en algunas asignaturas.

Sin embargo, la integración de las actividades lúdicas en el contexto escolar, en todos los niveles de enseñanza, proporciona abundantes ventajas:

- Facilita la adquisición de conocimientos.
- Dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumnado ante ellas y aumenta su motivación para el estudio.
- Fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales.
- Favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción y la inteligencia emocional, y aumenta la autoestima.
- Permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas.
- Aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos, ampliando también los límites de libertad.

En el contexto escolares suele introducir el juego como mero recurso didáctico, con el fin de facilitar la adquisición de determinados contenidos curriculares. Así, por ejemplo, se utilizan las “palabras cruzadas” para la enseñanza de la lengua.

También como recurso didáctico es aceptado un tipo de juego que involucra a los alumnos en situaciones imaginarias, ya sea para hacerles entrar en un juego de simulación (disfraces, dramatizaciones, representaciones teatrales...) o para plantearles situaciones problemáticas o dilemas que tienen que resolver.

Sin embargo, el juego constituye un recurso de primer orden para la educación integral del alumnado. Generalmente, en un juego libre y placentero, el niño despliega todos sus aprendizajes previos y pone de manifiesto las estrategias que es capaz de utilizar para resolver los conflictos que el juego plantea.

Jugando, el niño inventa situaciones imaginarias en las que descubre de forma distraída aspectos de la realidad y de sí mismo que desconoce. Al movilizar en

el juego sus conocimientos previos, se sale de lo disciplinar y afronta los retos con una mente interdisciplinar y transversal.

#### **2.2.1.4. El juego – trabajo en el nivel de educación inicial**

Según el Ministerio De Educación (2010), el juego libre en sectores es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.

El juego es de naturaleza no lineal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”.

Por ejemplo, una niña de 4 años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de 5 años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo. El aspecto positivo siempre acompaña al juego, es decir que siempre es placentero y gozoso. Es flexible pues es impredecible. Lo más importante es el proceso del juego no el final, al niño no le interesa a qué va a llegar al final del juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo del juego.

Según el trabajo monográfico “juego trabajo en el nivel de educación inicial” define a la hora del juego libre en los sectores como una actividad propia y exclusiva del Jardín de Infantes. Para analizar y comprender su esencia, su metodología, sus objetivos, la duración, la periodicidad y el lugar donde el mismo se va a desarrollar.

#### **2.2.1.5. Elementos de la hora libre en los sectores:**

El Ministerio De Educación (2010), en el siguiente cuadro se enumera todos aquellos elementos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del Período de Juego – Trabajo:

- El grupo de niños
- La maestra
- Los recursos materiales
- La sala El tiempo

#### **2.2.1.6. Objetivos de la hora libre en los sectores:**

Según el Ministerio De Educación (2010), son tres objetivos generales:

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

- Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras.

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

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

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

- Compartir: situaciones, materiales y proyectos

- Formar hábitos de orden y cuidado del material

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

- Respetar y valorar el trabajo propio y ajeno.

- Aprender a elegir de acuerdo con sus intereses.

- Desarrollar un sentido de responsabilidad creciente

- Sensibilizarse estéticamente.

- Adoptar una actitud más independiente del adulto.

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

- Explorar, experimentar, investigar.

- Organizar la realidad.

- Adquirir las bases para el aprendizaje formal.

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

- Desarrollar la psicomotricidad.

- Adquirir y ejercitar habilidades manuales.

- Lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

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

### 2.2.1.7. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores

Según la propuesta del Ministerio de Educación (2010), el juego en sectores se realiza diariamente como actividad permanente, con una duración aproximada de 60 minutos.

#### Planificación.

Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos:

- La educadora recuerda a los niños el **tiempo y el espacio** donde van a jugar. “Ahora nos toca nuestra hora del juego libre en los sectores. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando”.
- La educadora y los niños establecen o recuerdan las **normas de convivencia** entre los niños durante la hora del juego libre en los sectores. Por ejemplo, entre todos dicen: “no debemos golpearnos”, “debemos compartir juguetes” o las reglas que se consideren importantes.
- Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría **compartir** este momento. Por ejemplo: “Quiero jugar a hacer puentes con los carros”, “yo quisiera jugar hoy día con José”

#### Organización.

Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.

### **Ejecución o desarrollo.**

Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”. Los niños se ubicarán en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros.

### **Orden.**

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

Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea para que:

- Cuenten a qué jugaron y con quién.
- Cómo fue su experiencia, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego.

### **Socialización.**

Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres no cocinan”, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc.

## **Representación.**

La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.

### **2.2.1.8. Aspectos para implementar la hora del juego libre en los sectores** **El tiempo y el espacio para jugar libremente:**

Según el Ministerio de Educación (2010), el tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden.

**El Tiempo.** - En primer lugar, debes disponer de 60 minutos diarios para esta actividad. Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe ser utilizado para otra actividad porque es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños. Para algunos educadores la mejor hora para esta actividad es la primera de la mañana, ya que esto les permite a los niños “descargar” sus tensiones, les da energía y, luego de jugar, aprenden mejor durante las siguientes horas. Otros educadores señalan que prefieren la última hora, ya que los niños incorporan mejor los contenidos académicos de las primeras horas de la mañana. Colocar la hora del juego libre en los sectores al final permite que los niños se relajen y regresen a casa tranquilos. Tú puedes decidir en qué momento de la jornada pedagógica funciona mejor en tu aula. Lo importante es que los 60 minutos que destines a la hora del juego libre en los sectores sean respetados y valorados, y se cumpla todos los días a la misma hora. Esto da a los niños seguridad, entusiasmo y confianza.

**El Espacio.** - Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo. El espacio, ante todo, debe estar despejado de muebles u otros elementos que interfieran con el movimiento.

### **Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores**

Según el Ministerio de Educación (2010), hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica. Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica, ya que permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad. Un mediador es un elemento que permite convertir en acción la fantasía y la imaginación.

**Accesorios deseables:** A continuación, presentamos los juguetes y materiales que enriquecen el equipo de juego para la hora del juego libre en los sectores. Muchos de estos accesorios pueden ser contruidos con cajas de cartón o materiales reciclables. Se trata de hacerlo con amor y creatividad:

- Cunita o camita para las muñecas tipo bebé.
- Fogón o cocinita de juguete.
- Pequeña mesa.
- Instrumental de juguete de doctor.
- Comida: frutas, verduras, huevos, carnes, arroz, fríjoles, etc.
- Disfraces y accesorios para representar roles: sombreros, lentes, pañuelos, carteras, entre otros.
- Instrumentos musicales.
- Teatrín y títeres.
- Productos para jugar la tienda o a la venta.
- Artefactos domésticos, escobita, baldes, palas otros utensilios.
- Piezas para clasificar.
- Pizarra pequeña.
- Almohadas de diversos tamaños.
- Dados numéricos.
- Tablero de plantado.
- Juegos para contar cuentos.

### **Dimensiones de la hora del juego libre en los sectores**

Según el Ministerio de Educación (2010), debes organizar los juguetes y materiales de juego para poder llevar a cabo con éxito la hora del juego libre en los sectores. Hay dos formas de hacerlo acorde al espacio que exista en tu aula:



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

## **Dimensiones, Sectores o Cajas Temáticas**

### **Sector Hogar**

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

### **Sector Construcción**

El niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos.

El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En Construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños,

bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.

### **Sector Dramatización**

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

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

### **Sector Biblioteca**

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

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

Es deseable que en este sector el niño también cuente con papel y crayolas/colores para dibujar libremente si así lo desea. Una pizarrita también es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente. Este sector debe ser ambientado con letras, palabras escritas y material de lectura con el fin de estimular la lectura. Los cuentos deben estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso valioso.

Además de los sectores mencionados se pueden implementar los de música (para que expresen sus emociones y sentimientos a través de la música), experimentos (para que descubran las propiedades de objetos y seres vivos a

través de la observación, desarrollen la curiosidad e investigación) y aseo (desarrollan hábitos de aseo, orden e higiene)

### **Sector de Juegos Tranquilos**

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

### **La hora del juego libre en los sectores apoya a las áreas del desarrollo**

El juego simbólico está estrechamente asociado al desarrollo del pensamiento y al lenguaje, ya que es una actividad donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance. En otras palabras, el juego simbólico es una manifestación del lenguaje y del pensamiento del niño. Al jugar simbólicamente, el niño busca transformar los objetos para adecuarlos a la realidad que quiere recrear, la que está en su mente. Es así que al manipular objetos va conociendo sus propiedades y al combinarlos pone en marcha su coordinación motora fina y el manejo del espacio. Por ejemplo, al usar cubos para armar un puente calcula distancias, pesos, dimensiones. En este caso, su pensamiento matemático entra en acción. Los estudios de investigación sobre juego y desarrollo infantil han determinado que la práctica del juego simbólico refleja y produce cambios integrales a nivel de una serie de competencias y aprendizajes que presentamos a continuación, según la clasificación del Diseño Curricular Nacional (DCN):

### **Área De Comunicación**

Cuando el niño juega simbólicamente usa predominantemente el pensamiento y, por ende, el lenguaje. Esto conlleva a que amplíe su vocabulario, mejore su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas. En este sentido, la expresión y comprensión oral, la comprensión lectora, la producción de textos y la expresión y apreciación artística se ven reforzadas por la práctica del juego libre en los sectores.

Un estudio comprobó que los niños que sustituyen con mayor frecuencia objetos para simular situaciones (“como si la escoba fuera un caballo”) usan el lenguaje de una manera más desarrollada pues usan los llamados “verbos metacognitivos” como “pienso”, “creo”, “imagino”, que es una forma evolucionada de pensar y expresar su comprensión del mundo.

Por otro lado, se ha comprobado que el tipo y el nivel de juego simbólico que el niño exhibe es un potente presagio de las habilidades que éste mostrará en la lectura y la escritura. Esto tiene una explicación lógica: para comprender lo que lee, el niño sigue el mismo proceso de abstracción que usa para simular situaciones “como si” durante el juego. Al leer, el niño toma las palabras como símbolos que representan cosas o situaciones ausentes y al jugar, el niño toma, del mismo modo, los juguetes o las acciones lúdicas como representantes simbólicos de realidades ausentes que son evocadas en su mente.

Los niños que juegan más y mejor adquieren mayor comprensión lectora porque al jugar se pone en marcha la habilidad para representar roles y atribuir sentimientos a los muñecos. Así, cuando el niño lee se encuentra con la misma exigencia, pero a un nivel más abstracto: en el cuento hay personajes que sienten diversas emociones que el niño debe identificar a partir del proceso de atribución que parte de su propio ser.

### **Área Matemática**

Cuando el niño juega se ubica en el aquí y ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. También se relaciona de una manera activa con el espacio. Por ejemplo, al armar una casa con maderitas se convierte en un pequeño Ingeniero constructor: coloca cimientos, calcula pesos, distancias, dimensiones, se concentra en cómo obtener equilibrio para que la construcción se mantenga en pie y sea sólida.

Se ha encontrado que las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico, que parecen incrementar el reconocimiento de números y la capacidad para entender la teoría de los conjuntos, así como la ejecución de la memoria, la secuencia, la

habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas (Silva, 2004, p. 69).

Cuando los niños juegan, ponen en práctica sus habilidades matemáticas: Un estudio llevado a cabo por Johnson, Christie y Yawkey (1998) demostró que la exposición al juego libre con bloques de construcción por sólo tres semanas consecutivas mejoró el desempeño de un grupo de niños en el área de matemáticas en comparación con niños que no pasaron por esta experiencia.

En conclusión, el juego simbólico contribuye con los procesos mentales que son necesarios para la transición del jardín de infantes a la escuela primaria.

### **Área Personal Social**

El juego libre en los sectores, en general, y el juego simbólico, en particular, tienen un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando el niño juega es libre para poner en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima y autonomía de una manera importante.

Al jugar con otros compañeros, el niño asume un rol activo en la interacción y en la historia representada. Este ejercicio refuerza sus habilidades sociales: aprende a manejar sus emociones, proponer, apoyar, ayudar, afrontar y resolver conflictos, cooperar y comunicarse con efectividad. Asimismo, se ve enfrentado a la necesidad de aprender a respetar normas grupales e integrarse en un colectivo de niños con respeto y consideración. El juego es, así, el perfecto escenario donde el niño aprende a convivir con los demás.

El juego también es el canal por el cual el niño deja salir su mundo interior: sus ansiedades y miedos, sus formas de percibir las relaciones humanas, sus conflictos, ilusiones y deseos, todo esto se expresa a través del juego. De esta forma, el juego es una potente herramienta a través de la cual el niño gana en capacidad expresiva, lo cual afianza su identidad.

#### **2.2.1.9. Rol de los Docentes**

El rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición “no-directiva” y acoger los juegos que desarrollen los niños.

¿Qué significa la posición “no-directiva”? Significa que en este momento tú no diriges la actividad. Durante la hora del juego libre en los sectores el niño decide con autonomía qué, cómo y con quién va a jugar. Asimismo, decide el tema, la forma y los compañeros. ¿Esto significa que debes permanecer pasivo y sin participación? No, en absoluto. Tu presencia debe ser activa pero no-directiva, es decir, sin tomar el protagonismo, sino dejando que el niño vaya desplegando su juego según sus intereses y motivaciones. Dejarlos ser, dejarlos jugar. Esta actitud no-directiva permite que el juego del niño sea realmente libre, acorde a su nivel de desarrollo y a los temas que le interesan o inquietan; muestra su personalidad y presenta sus formas de resolver problemas.

¿Qué significa acoger el juego de los niños? Significa que los aceptas con interés y calidez, sin cuestionarlos o juzgarlos. Incorporar cualquier juego que los niños desarrollen es valioso porque te muestra su interior, el nivel de su desarrollo, sus intereses, preocupaciones, gustos y necesidades, e inclusive sus conflictos personales y familiares. El niño, al jugar, te regala su forma de sentir la vida. Ese regalo debes acogerlo con cariño y respeto.

### **2.2.2 La creatividad**

Según López (2008) es la capacidad que le permite al hombre cambiar formas tradicionales de pensar y actuar ante contradicciones no conocidas, planteando soluciones oportunas. Ella exige sensibilidad ante los problemas, fluidez en todos los sentidos, flexibilidad, originalidad, actitud analítica y una tendencia marcada en el desarrollo del pensamiento. (p. 5).

(Froebel y Mayer, 1967 citado en Flores, 2004) la creatividad es siempre actividad, pero no toda actividad es creadora. los momentos creadores son acciones originales que conducen al cambio de la realidad, al desarrollo de las tradiciones progresivas , a la transformación de la experiencia pasada, a la transformación de los resultados del trabajo en una dirección positiva los momentos no creadores son reproductivos tienden a la representación de la acciones, y rutinarios porque fijan tendencias y estereotipos no admiten condiciones cambiantes y se vinculan por lo tanto, el pensamiento se rige por patrones, al formalismo y la imitación. La actividad creadora es un atributo del

trabajo gracias al cual se realiza cambios socialmente significativos, se desarrolla la cultura y se perfecciona la personalidad.

La creatividad es una capacidad y habilidad que posee el ser humano y que está ligada a su propia naturaleza. El concepto de creatividad, al igual que el de la inteligencia, ha preocupado a la humanidad desde los tiempos de la filosofía clásica, y con mucha probabilidad desde épocas anteriores. A pesar de ello, durante mucho tiempo fue considerada como un don que se otorgaba a unos pocos privilegiados. Esta ddiva era atribuida a los dioses y estaba lejos de reconocerse como una facultad propia de hombres y mujeres.

Es en el siglo XVII y con mayor precisión en XVIII cuando la idea de creatividad comienza a parecer ligada a reflexiones y consideraciones sobre el arte. Dentro del ámbito educativo, ya en el siglo XIX, se interesaba especialmente por el problema de la creatividad y sostenía que era una de las necesidades más importantes del hombre preguntándose ¿es un proceso interno o externo?, ¿requiere disciplina o espontaneidad? (Flores, 2004, p. 34)

#### **2.2.2.1. La Importancia de la Creatividad**

Según el artículo La creatividad es fundamental en el progreso y bienestar social. La capacidad que tenemos de cambiar las cosas y las personas a través de la creación es clave para encontrar soluciones a los retos que se nos presentan cada día, para mejorar nuestra vida, nuestro entorno y, por consiguiente, nuestra sociedad.

Para algunos investigadores estamos afrontando una auténtica crisis creativa. «El significativo descenso de la puntuación en fuerza (física) desde 1990 indica que, en los últimos 20 años, los niños se han vuelto menos expresivos en cuanto a sus emociones, menos enérgicos, menos habladores y verbalmente expresivos, menos cómicos, menos no-convencionales, menos vitales y pasionales, menos perceptivos, menos aptos para relacionar cosas aparentemente irrelevantes, menos sintetizadores y con menor probabilidad de ver asuntos desde otras perspectivas». Esta fue una de las conclusiones de un análisis de medidas creativas realizado por (KyungHee Kim, 2012 citado por Cutler, 2012) partiendo de los datos recogidos de casi 300.000 adultos y niños estadounidenses. En el momento social que nos encontramos es fundamental el desarrollo de la creatividad.

### 2.2.2.2. Las ventajas de la creatividad

- Construye la autoestima
- Aumenta la conciencia de uno mismo
- Desarrolla la comunicación
- Favorece su socialización
- Fomenta la integridad

La creatividad es el punto de encuentro entre imaginación y realidad, la puerta tanto hacia nuestras emociones como hacia nuestro conocimiento; es un derecho fundamental del niño y una responsabilidad humana.

Autores como Parra y Gómez (2006) crearon guías para incentivar la creatividad:

- Cuando el niño le pregunte algo, cuestionelo sobre qué piensa él.
- Fomente la autonomía.
- Invente cuentos y que su hijo siga la historia.

Cambien el final de un cuento tradicional. ¿Qué pasaría si Cenicienta no hubiera perdido el zapato al momento de escapar?

- Enseñe tolerancia ante la diferencia, respete sus puntos de vista.
- Explique la discapacidad y cómo aceptar la diferencia.

Ofrezca la oportunidad de hacer juego de roles, donde usted se ponga en la posición de niño y dé herramientas a su hijo para resolver conflictos y aprender de situaciones de peligro.

- Estimule los cinco sentidos de su hijo. (Parra y Gómez, 2006, p.99).

### 2.2.2.3. Proceso Creativo

El proceso creativo es un proceso cognitivo largo que requiere preparación, trabajo y sucesivas pruebas antes de llegar a producir algo original. Fue (Wallas citado por Pascale, 2012) quien en 1946 definió las 4 fases del pensamiento creativo:

- **La preparación o delimitación del problema.** en esta fase, la persona siente una necesidad o comprueba una deficiencia y comienza a darle vueltas al problema.



- **La incubación:** es la etapa en la que el creador se aleja del problema y de forma inconsciente va rumiando las ideas hasta que poco a poco estas se ordenan y en la mente se generan las soluciones inconscientes al problema.
- **La iluminación:** es el momento en el que la solución aflora a la conciencia en forma de intuición
- **La verificación:** en la que se evalúan y comprueban las soluciones.

En los últimos años, los psicólogos cognitivos han estudiado, sobre todo, lo que ocurre en la mente del individuo durante la fase de incubación.

(Eysenck, citado por Bernabeu y Goldstein, 2008) que estudio la relación entre la intuición y el inconsciente. Cree que la mayor parte del pensamiento funciona de una forma inconsciente. Lo consciente, la excitación cortical baja permite utilizar los umbrales asociativos más amplios, lo que facilita el descubrimiento creativo. Las asociaciones generan la intuición que aparece conscientemente como algo inesperado. El conocimiento intuitivo, como señala Eysenck no es necesariamente correcto. Igual que el pensamiento lógico, puede ser verdadero o falso y habrá que someterlo a crítica y verificación. (Bernabeu y Goldstein, 2008, p. 125).

(Sternberg y Lubart citado por Bernabeu y Goldstein, 2008) consideran que los tres aspectos clave para la interpretación de la creatividad son: las capacidades de síntesis, las capacidades de análisis y las capacidades prácticas. La capacidad de síntesis consiste en poder generar ideas nuevas, de alta calidad, y apropiadas la tarea. Aplicada a la creatividad, esta implica tres tipos de procesos utilizados en el aprendizaje:

- **Los procesos de codificación selectiva:** son aquellos en los que el sujeto distingue la información relevante de la irrelevante.
- **Los procesos de combinación selectiva:** por medio de los cuales el sujeto combina los trozos de información relevante de manera nueva.
- **Los procesos de comparación selectiva:** a través de ellos el sujeto relaciona de modo novedoso la información antigua con la nueva.

Sternberg y Lubart han propuesto una serie de actuaciones que favorecerían el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas en el marco escolar, tales como:

desvalorizar las notas, introducir la creatividad como contenido del aprendizaje, elogiar los trabajos creativos del alumnado, alentar a los estudiantes a presentar sus trabajos en exposiciones y concursos exteriores, utilizar en la clase una combinación de elementos motivadores de la creatividad, etc. (Bernabeu y Goldstein, 2008, p. 129).

Francisco Menchen (2015) por su parte, ha desarrollado el modo IOE (imaginación, originalidad y expresión), para desarrollar la creatividad en las aulas, según su propuesta el desarrollo de las capacidades creativas de los alumnos se consigue haciendo que estos experimenten su mundo exterior a través de tres vías:

- **La vía multisensorial:** que pretende que experimenten y expresen sus sensaciones, sentimientos y emociones, para que sean capaces de explorar y extraer información de todos los sentidos.
- **La vía intelectual:** que busca estimular tanto el pensamiento convergente como lo que Guilford denomina el pensamiento divergente. Para ello el alumno ha de aprender a reconocer y a confiar en su intuición, esa percepción interior que dirige nuestra acción, practicando la escucha interna que permita oír lo que dice el inconsciente; a desarrollar su imaginación, es decir, la capacidad de producir imágenes relacionadas tanto con el mundo exterior como con el universo interno; y a desarrollar la capacidad de pensar a través del dialogo con los otros.
- **La vía ecológica:** que tiene como objetivo que los chicos y las chicas se identifiquen y descubran la naturaleza y la cultura de su entorno. (Francisco Menchen, 2015, p.169).

Todos los autores mencionados destacan el importante papel que desempeñan la fantasía y la conducta lúdica en el desarrollo de la creatividad.

#### **2.2.2.4. Actitudes que matan la creatividad**

- Falta de libertad
- Exceso de crítica y de autocrítica
- Temor al ridículo

- Ideas estereotipadas
- Bloqueo en la expresión de emociones, ideas o sentimientos
- Falta de empatía
- Desconfianza
- Falta de autenticidad
- Falta de respeto

#### **2.2.2.5. Entornos creativos de aprendizaje**

Son entornos creativos los que favorecen los sentimientos de confianza y apoyo en los individuos; los que fomentan la libertad de acción y de autocontrol: lo que permiten la variación de contextos y hacen posible aplicar los “viejos” conocimientos y habilidades nuevas; los que permiten un equilibrio entre desafío y habilidades y aquellos que favorecen un aprendizaje interactivo.

#### **2.2.2.6. Como fomentar la creatividad en los niños**

Es importante conocer el área en la cual se defiende mejor el niño y cuáles son sus habilidades, para fomentar el pensamiento creativo y las actividades más adecuadas.

Sirve de modelo creativo, tanto en la forma de pensar como de hacer las cosas, ten la mente abierta, no tengas miedo de intentar nuevas formas de hacer las cosas, sal de la rutina y sé espontáneo. También muestra al niño el tema en que estás interesado y participa con él, para animarle a desarrollar sus intereses creativos.

Déjale tiempo libre para la creatividad; si organizas muchas actividades, pueden reprimir su libertad de crear; aunque los niños necesitan ciertas reglas, también necesitan tiempo libre para desarrollar su imaginación y espontaneidad.

Muestra interés por lo que hace el pequeño, sobre todo hazle saber que está bien, para proporcionar confianza para que sigan adelante, pero también enséñale los errores, para encontrar una solución alternativa a los problemas. No olvides alabar las ideas creativas e inesperadas

Deja que el niño te haga preguntas para satisfacer su curiosidad y aprender cosas nuevas; si no sabes la respuesta, buscar informaciones juntas, haz que participe. Trata de fomentar su imaginación con él, hablando de temas o con juegos que le hagan expresar sus ideas creativas.

Trata de respetar sus ideas y mantén una mente abierta, para apoyarle a encontrar nuevas formas de hacer las cosas; y ayúdale a pensar críticamente sobre las tareas que está realizando, para que se superen a sí mismo; anímale a que intercambie sus ideas con otros compañeros para que promueva el pensamiento creativo.

Proporciónale nuevas experiencias, con documentales o excursiones donde tenga contacto con la naturaleza y pueda él mismo ser observador de primera mano.

Enséñale a ser seguro de sí mismo y de sus ideas, que no se preocupe de ser objeto de burla por parte de sus compañeros, proporcionándole metas viables y realistas, que él mismo pueda desarrollar; esto hará que se esfuerce más cada día.

#### **2.2.2.7. Dimensiones del desarrollo de la creatividad**

**Fluidez:** los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados, sus ideas van y vienen como en torrentes de aguas cristalinas. Debido a que ellos son curiosos, exploran y ensayan las hipótesis que se plantean es que su pensamiento es móvil y pueden dar varias respuestas a un tema o juego.

**Flexibilidad:** En las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas; no se estancan en una idea, operan contrariamente a la rigidez. Prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado.

**La originalidad:** es uno de los rasgos característicos de la creatividad, y se basa en lo único, irrepetible. Los niños son expertos en la originalidad, ya que

ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas, innovadoras.

Muchas veces se practican los llamados juegos tradicionales, por medio de los cuales recrean situaciones legadas de generación en generación, en estos casos la originalidad radica en que aplican un sello personal consecuencia de factores sociohistóricos.

**Sensibilidad ante los problemas:** la apertura mental también enseña a detectar los problemas, uno o varios, o mejor dicho ver desde diferentes puntos la vida la realidad. Tratar de desentrañar las cuestiones que acompañan el cosmos vital. Cuando el ser humano se enriquece espiritualmente desde una visión creativa aprende a ver, a sentir y hacer cosas de manera diferente, se podría decir que en la creatividad se poetiza la vida, se hacen las mismas cosas, pero de manera diferente, extra cotidianamente, se rompen esquemas, estereotipos para trascender. (Morales y Medrano, 2015, p. 58)

#### **2.2.2.8. La educación inicial y la creatividad**

“El maestro creativo estimulará a los niños para que investiguen, descubran y experimenten, recompensándoles y alimentando su creatividad e inventiva espontáneas.”

El niño desde sus primeros contactos con el mundo se interroga por todo, por su entorno, por las cosas y los sujetos que lo rodean. Por esta curiosidad aparece una actitud de búsqueda y de descubrimiento por lo que sucede, por lo fenoménico. El niño especialmente en la etapa de la educación inicial aprende a través del juego. El descubrimiento es el medio, la participación el método, y los conocimientos los objetivos de búsqueda. (Logan y Logan. 1980 p. 103).

Aprenden interactuando con las cosas, con otros niños y adultos, y así van construyendo un auto representación del mundo, pero en este camino de interrogación y respuestas también se enfrentan al mundo. Este conocimiento está íntimamente vinculado con la vida, en esta aprehensión y comprensión surge la posibilidad de creación.

¿Para este tipo de necesidad infantil que docente se necesita en las instituciones encargadas de la educación inicial?

La educación inicial impartida en jardines maternos y de infantes constituye la primera etapa de institucionalización de la infancia, donde el niño acude a un ambiente diferente del familiar, en el cual es acogido (en un principio) por personas extrañas a su cotidianeidad. Su entorno se amplía y las posibilidades de acción se expanden buscando nuevos rumbos en búsquedas de aprendizajes e interacción con el mundo.

Un educador creativo, es aquel que motiva al niño a poner en juego todo tipo de indagaciones, lo escucha activamente, se constituye en guía, en la persona que lo acompaña y lo alienta en su curiosidad y descubrimientos.

El educador creativo debe ante todo respetar a la infancia y su necesidad lúdica como medio de acercarse al mundo. También alentar e incentivar a sus alumnos a pensar creativamente, a experimentar, a explorar, a ensayar, a formular hipótesis, a realizar constataciones y contrastaciones entre lo que se supone y lo que la realidad le muestra que es; a indagar buscando nuevas respuestas o soluciones a los problemas planteados, de esta manera el niño arribará a conocimientos altamente significativos y el pensamiento operará enriqueciendo sus estructuras orientándolo a un nivel de mayor complejidad en cuanto a operaciones mentales y enriquecimiento de la inteligencia creadora. Por otro lado, el docente debe ser un investigador permanente de la vida infantil, conocer el desarrollo de cada etapa evolutiva en su aspecto fisiológico, social y cultural, un docente consciente de que el mundo es una unidad, donde el aprendizaje y la enseñanza son parte del cosmos y no compartimentos estancos, donde el todo tiene un movimiento espiralado y dinámico.

Hay que tener en cuenta que el niño pasa de un pensamiento altamente egocéntrico, intuitivo y concreto a otro más descentralizado, analítico y abstracto; este proceso no se da de manera inmediata, ni espontánea sino que corresponde a una génesis, a una evolución.

Para enseñar a investigar a los más pequeños se recurre al planteamiento de preguntas y la búsqueda de respuestas, lo fundamental es saber escuchar y

mirar a los niños. Asimismo es importante que los infantes aprendan a escuchar y mirar al otro/s, así su pensamiento e inteligencia avanzan en un proceso evolutivo donde la creatividad es la fuente de la vida compartida.

Si bien la habilidad de los niños para aprender a utilizar el modo de investigación difiere en cada edad, el educador es el encargado de formular los objetivos adecuados a la capacidad evolutiva de cada niño y guiar la investigación.

Cuando este modo de aprender se valora como una estrategia didáctica, conduce al niño a hacer deducciones correctas sobre los fenómenos. El niño suficientemente motivado descubre por sí mismo las generalizaciones o deducciones contenidas en el tema presentado, como resultado de su propio razonamiento y manipulación de hechos básicos. Los niños realizan aprendizajes verdaderamente significativos cuando tienen la posibilidad de participar activamente en la situación enseñanza aprendizaje. Por medio de la participación activa experimentan la emoción del descubrimiento y el placer de solucionar los problemas por propia iniciativa.

Por otro lado, siempre que orientemos la labor educativa al desarrollo de la creatividad tenemos que tener en cuenta que la creación es una vivencia única, personal (sale de dentro), que tiende naturalmente a comunicarse a través de un producto. Este producto es una elaboración del sujeto y puede ser un objeto, un juego, un conocimiento, etc. es el punto de llegada del proceso creativo.

Por todo lo expresado es necesario que la actividad docente se aborde desde una metodología creativa, por ello tomo las ideas y palabras expresadas por David De Prado (1997) como una de las formas más adecuadas para una labor pedagógica dedicada a la infancia "La metodología tecnocreática se sitúa en las antípodas de la enseñanza informativa, reproductora de lo establecido, de la cultura y formas predominantes. Los fundamentos básicos de la tecnocreática son la libertad e iniciativa personal y grupal, la experimentación lúdica continua, la información amplia y contrastada con la práctica, la espontaneidad desinhibida y liberada de miedos y prejuicios, la rotura trasgresora de normas, moldes y formas preestablecidas, etc.

La tecnocreática requiere y estimula un ambiente permisivo y liberador, innovador y rico, apreciador y encauzador de lo nuevo, lo loco, lo absurdo y lo imposible, lo irracional y lo fantástico, pues lo racional y convencional, lo rutinario y controlado, lo posible y lo real ya es conocido.”

#### **2.2.2.9. Juego y creatividad**

Lebrero y Lebrero (1988). El juego es la estrategia más adecuada y real para promover el desarrollo de las capacidades creativas del niño” el juego es la actividad primigenia del ser humano, donde encontramos el origen de la fantasía y la creación. Sólo en la medida que el hombre juega puede crear, por medio de este acto desarrolla todo su potencial creativo, siendo su carácter esencial la libertad (p .110).

En esta libertad reside el modo de ser del juego. Los niños por medio de la actividad creadora impulsan actitudes vitales que los orientan hacia una vida productiva y placentera para sí y para los otros. El juego les concede la libertad para hacer y deshacer, para crear y recrear un mundo posible, donde se conjuga imaginación, fantasía, pensamiento y acción. Por el juego el niño ingresa en el mundo simbólico, donde crecerá todo su potencial de abstracción, pero también lo conectará consigo mismo favoreciendo la formación de una filosofía personal, asimismo con generaciones, costumbres que hacen a su acervo familiar y socio-cultural, a través del cual aprenderá su relación con la ética y los valores.

En la cotidianeidad de la actividad lúdica los niños organizan: el espacio de juego, eligen los compañeros, los circuitos de juego, las variantes de juego, elaboran y eligen objetos lúdicos. Por medio de dicha actividad se acercan al conocimiento del mundo que los rodea, porque en él ensayan, experimentan, elaboran hipótesis, arriban a resultados y soluciones de problemas, critican, se convierten en juez y parte, construyen su autonomía tomando conciencia de sí mismo y de los otros que lo rodean, tanto pares como adultos.

La relación entre creatividad y juego ha sido abundantemente tratada por la literatura educativa desde distintos prismas y enfoques. Puntos de vista, complementarios unas veces y opuestos otras, que varían enormemente el significado y la esencia de la relación entre juego y creatividad (Lebrero y Lebrero, 1988, p. 115-116).



Mientras que algunas teorías han definido la creatividad como el resultado de la evolución del juego donde lo creativo en la edad adulta venía a sustituir lo lúdico de la infancia, otras teorías afirman que no puede existir creatividad al margen del juego.

Como punto de partida, es posible acordar que el juego, cualquier juego, no puede asegurar la existencia de un aprendizaje creativo, sin embargo, juego y creatividad comparten dos aspectos comunes. Por un lado, ambas son actividades no literales que recurren a metáforas o analogías y estimulan y son estimuladas por la imaginación entendida esta como la facilidad para “crear imágenes” en este sentido, imaginación, juego y creatividad forman un triángulo donde el juego se sitúa en el origen de las otras dos.

Por otro lado, creatividad y juego comparten una motivación intrínseca derivada del estímulo que despierta ocuparse en una actividad por el interés, placer, satisfacción y desafío del trabajo por sí mismo y por presiones externas.

En este sentido, el de la motivación intrínseca, debemos añadir que juego y creatividad son actividades libremente elegidas y que comprometen activamente al sujeto (Romo, 2007, p. 2-5).

### **El juego como forma de aprendizaje creativo**

Los juegos son recursos utilizados habitualmente desde la educación infantil hasta la formación de los adultos, porque, entre otras cosas, favorecen la desinhibición, permiten romper esquemas previos y relativizan el éxito y el fracaso. En este sentido, el juego es una forma de aprendizaje creativo.

La creatividad es el patio de juegos de la inteligencia. (Anónimo)

Las estrategias creativas facilitan el aprendizaje creativo e invitan tanto al alumnado como al profesorado a ser más reflexivos, críticos, independientes, y seguros, cuestiones que, por otra parte, son demandas por la sociedad actual ¿es necesaria una educación para una era creativa e independiente?

En nuestra sociedad no tiene cabida una educación basada en estructuras rígidas que cumplen patrones ya establecidos y que impiden cualquier vestigio de creatividad. El sistema educativo debe tener estrecha vinculación con las

necesidades sociales actuales y “la creatividad es uno de los principios fundamentales de la educación contemporánea”.

El aprendizaje creativo favorece el establecimiento de conexiones entre diferentes disciplinas y áreas de conocimiento, así como el trabajo conjunto entre profesores y alumnos. Los proyectos y los recursos de carácter interdisciplinario que se han desarrollado en el área de educación artística han contribuido especialmente al fomento del aprendizaje creativo en las diferentes etapas escolares. Pero, además, han permitido la adaptación del currículo a la experiencia, las expectativas y los intereses del individuo y de la comunidad.

El juego es una de las actividades del ser humano que, en mayor grado, abre espacios para la creatividad individual y social. Desde la infancia hasta la edad adulta el juego es un estímulo para la imaginación hasta el punto que, como sugiere Bernard Shaw, no dejamos de jugar porque nos hayamos hecho viejos sino que nos hacemos viejos porque hemos dejado de jugar. Existen distintos tipos de juegos: algunos pueden estimular la creatividad más que otros. ¿El juego y la creatividad comparten algún aspecto? ¿Los juegos son recursos utilizados habitualmente desde la educación infantil hasta la formación de adultos, porque entre otras cosas, favorecen la desinhibición, permiten romper esquemas previos y relativizan el éxito y el fracaso. En este sentido, “el juego es una forma de aprendizaje creativo”

Un aprendizaje creativo debe contribuir al aprendizaje autónomo y personalizado. La escuela, desde los primeros momentos de la escolaridad, ayudara al alumnado a ser capaz de decidir de forma independiente y responsable, infundirá en el afán y el placer de aprender, le invitara a despertar la curiosidad y el deseo de saber y le motivara, en función de sus capacidades e intereses, hacia una determinada área de conocimiento. En definitiva, debemos apostar por una educación básica de calidad que invite a formarnos permanentemente, que nos permita abordar con eficacia tanto lo desconocido como aquellos problemas que se presenten a lo largo de nuestra vida. El sistema educativo debe capacitarnos para la vida cotidiana y potenciar la satisfacción permanente de experimentar y ensayar cosas nuevas. Es preciso diseñar

programas de formación en función de propuestas metodológicas innovadoras en las que la creatividad y la autoestima conduzcan e impulsen la idea de que “el aprendizaje creativo se desarrolla a lo largo de la vida”

La educación superior vive una etapa convulsa que, deriva de las necesidades sociales y profesionales, está generando cambios sustanciales y trascendentes que quizá algún día lleguen a producir una nueva cultura. En la actualidad, bajo la influencia de la necesidad y del cambio, se formulan y experimentan nuevos modelos de docencia en la enseñanza superior y en la enseñanza de adultos que pretenden contribuir al progreso. Sin lugar a dudas la creatividad tiene un papel destacado y contribuye al desarrollo de sistemas diversificados en educación superior.

Existen muchas formas de enseñar y otros tantos modelos didácticos. Cuando la enseñanza se impregna de creatividad abre nuevas posibilidades y oportunidades para combatir los problemas, tanto los cotidianos como los insólitos, que en principio pueden parecer no tener respuesta. La didáctica se sirve de “recetas” ejemplificadoras para ilustrarse a sí misma, pero ¿puede existir una didáctica que estimule el aprendizaje y la enseñanza creativos? la didáctica es en esencia creativa. En otras palabras, quizá no pueda existir una verdadera didáctica sin una buena dosis de creatividad. Esta, al mismo tiempo, puede inducir una intensa experiencia creativa en el alumnado hasta el extremo que podemos afirmar que la didáctica puede estimular el aprendizaje creativo.

### **Los juegos interactivos y el proceso de aprendizaje creativo**

Winnicott (1971) Es en el juego y solo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y solo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo (p. 72).

Gardner (1985) Es más fácil frustrar niños dotados y creativos que estimular su desarrollo (p. 56).

La creatividad puede ser entendida como la capacidad para generar algo nuevo y con valor, a partir de la interactividad o la interacción. Así, la interactividad con los objetos (por ejemplo, encontrar nuevas aplicaciones a objetos cotidianos) y

la interacción con los sujetos (por ejemplo, compartir las ideas para generar una nueva idea colectiva) son algunas de las constantes más utilizadas en los cursos y programas de desarrollo de la creatividad. En estos contextos, precisamente porque con facilidad permiten un alto grado de interacción o interactividad, los juegos son los recursos más habituales.

El juego es un elemento que potencia la interactividad y la interacción. En este sentido no puede definirse el juego al margen de lo social y, desde esta perspectiva, todos los juegos pueden llegar a presentar un cierto grado de interactividad. No obstante, definimos aquí los juegos interactivos como aquellos juegos que favorecen un alto nivel de participación y un intercambio rápido entre la acción y la reacción: juegos de simulación, juegos simbólicos, juegos de dramatización, algunos videojuegos, etc.

Por su naturaleza, los juegos interactivos facilitan el aprendizaje y la enseñanza de la creatividad mediante el planteamiento de situaciones o problemas próximos a la realidad y al hallazgo de soluciones, sin correr el riesgo de equivocarse irremediablemente. El juego interactivo conduce constantemente a revisar el proceso seguido, genera espacios y códigos de comunicación, puede equilibrar la diferencia de capacidades entre los participantes y permite educar las emociones y la afectividad. Estos aspectos son fundamentalmente para estimular el pensamiento divergente y el aprendizaje de la creatividad.

### **2.3 Definición de términos básicos**

#### **Creatividad**

Aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa.

Osborn (1953)

#### **Fluidez**

La fluidez es la habilidad de llenar el tiempo con habla y que una persona que es fluida en este sentido no tiene que pararse muchas veces a pensar qué es lo siguiente que quiere decir o cómo decirlo

Prada (2004)

#### **Juego**

El juego es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.

Caba (2004).

#### **La Hora Del Juego Libre En Los Sectores**

Define a la hora del juego libre en los sectores como una actividad propia y exclusiva del Jardín de Infantes. Para analizar y comprender su esencia, su metodología, sus objetivos, la duración, la periodicidad y el lugar donde el mismo se va a desarrollar, es que intentamos dar las características que consideramos más relevantes de los términos juego y trabajo.

Ministerio de Educación (2010)

#### **Originalidad**

Es la capacidad del individuo para generar ideas y/o productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social.

López (2010)

**CAPÍTULO III**  
**PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**  
**3.1 TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS**  
**A. Variable La hora del juego libre en los sectores**

Tabla 8

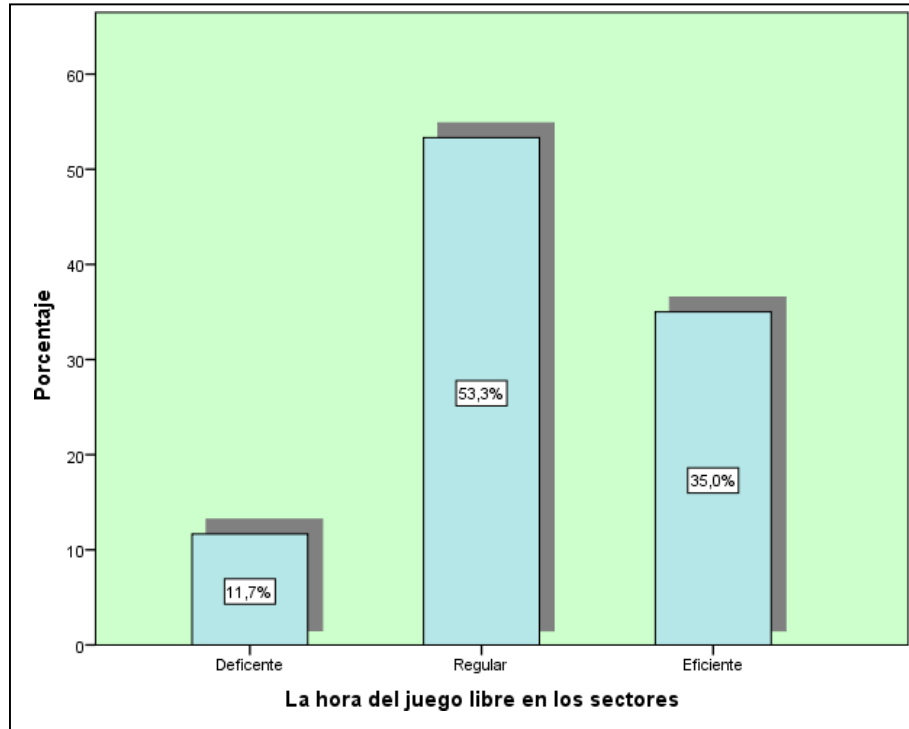
La hora del juego libre en los sectores niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Deficiente	7	11,7	11,7	11,7
	Regular	32	53,3	53,3	65,0
	Eficiente	21	35,0	35,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos SPSS

Gráfico 1

La hora del juego libre en los sectores niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019



Fuente: Base de datos SPSS

### Interpretación

La Tabla 8 y Gráfico 1 se presenta la hora del juego libre en los sectores en los estudiantes en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, en ese sentido los hallazgos indican que de un total de 60 (100%) niños, el 11,7% (7) presentan un nivel deficiente en la hora del juego libre en los sectores, el 53,3% (32) presentan un nivel regular y el 35,0% (21) presentaron un nivel eficiente.

## Dimensiones de la hora del juego libre en los sectores

Tabla 9

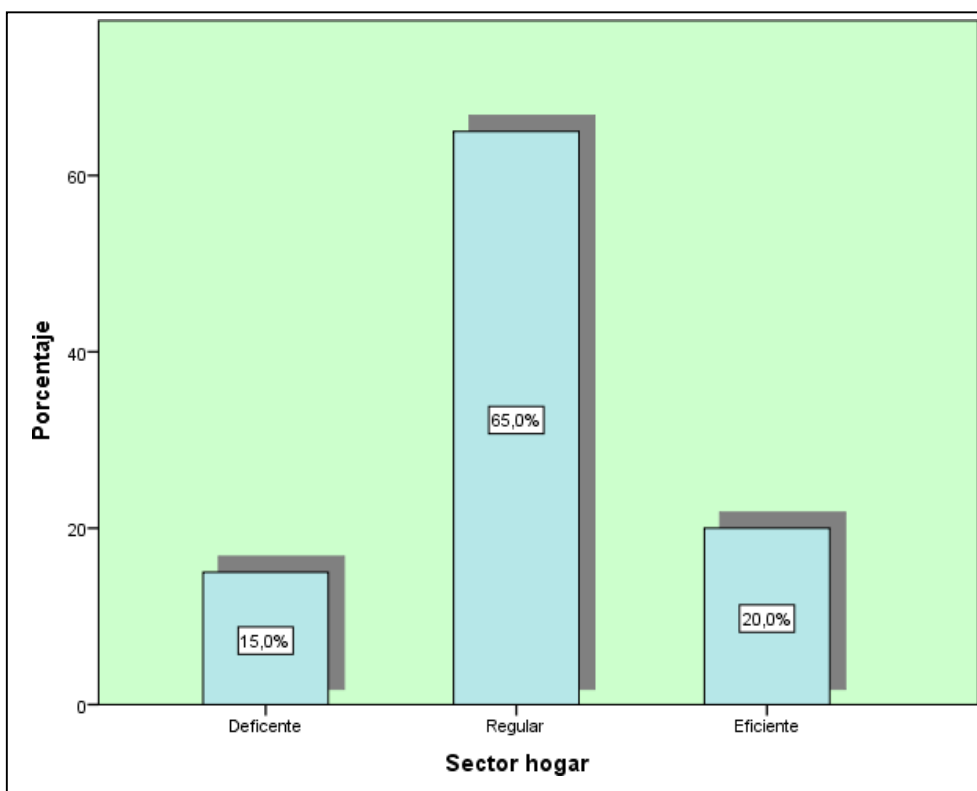
Sector hogar en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171  
“Jesús el Divino Maestro”, 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
Deficiente	9	15,0	15,0	15,0
Regular	39	65,0	65,0	80,0
Eficiente	12	20,0	20,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos SPSS

Gráfico 2

Sector hogar en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171  
“Jesús el Divino Maestro”, 2019



Fuente: Base de datos SPSS



### **Interpretación**

La Tabla 9 y Gráfico 2 se presenta la hora del juego libre en los sectores en su dimensión sector hogar en los estudiantes en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, en ese sentido los hallazgos indican que de un total de 60 (100%) niños, el 15,0% (9) presentan un nivel deficiente en la hora del juego libre en los sectores en la dimensión sector hogar, el 65,0% (39) presentan un nivel regular y el 20,0% (12) presentaron un nivel eficiente en el sector hogar.

Tabla 10

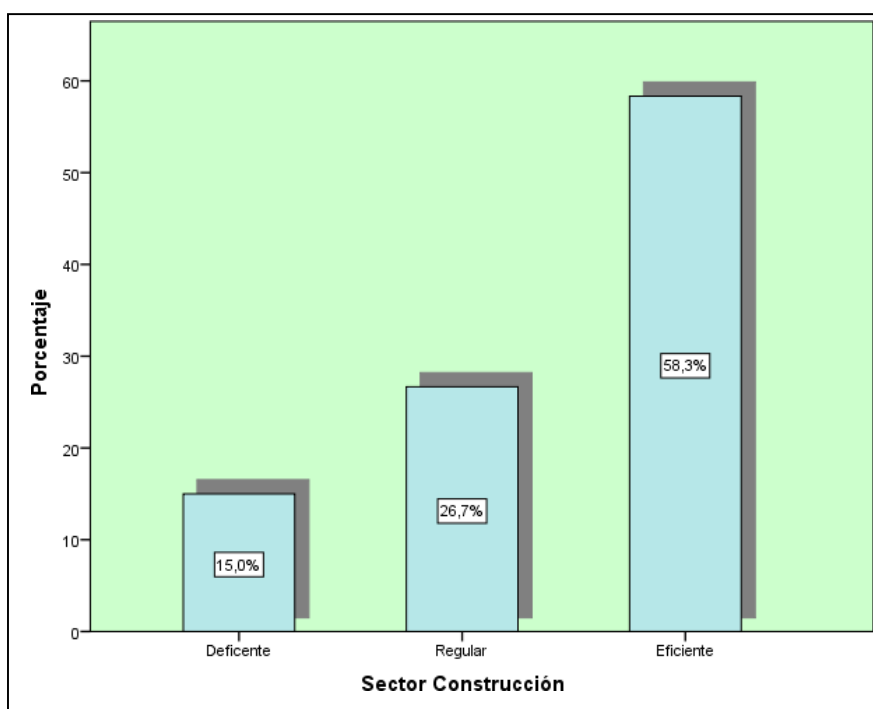
Sector construcción en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
Deficiente	9	15,0	15,0	15,0
Regular	16	26,7	26,7	41,7
Eficiente	35	58,3	58,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos SPSS

Gráfico 3

Sector construcción en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019



Fuente: Base de datos SPSS

### **Interpretación**

La Tabla 10 y Gráfico 3 se presenta la hora del juego libre en los sectores en su dimensión Construcción en los estudiantes en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, en ese sentido los hallazgos indican que de un total de 60 (100%) niños, el 15,0% (9) presentan un nivel deficiente en el nivel construcción, el 26,7% (16) presentan un nivel regular y el 58,3% (35) presentaron un nivel eficiente en el nivel construcción.

Tabla 11

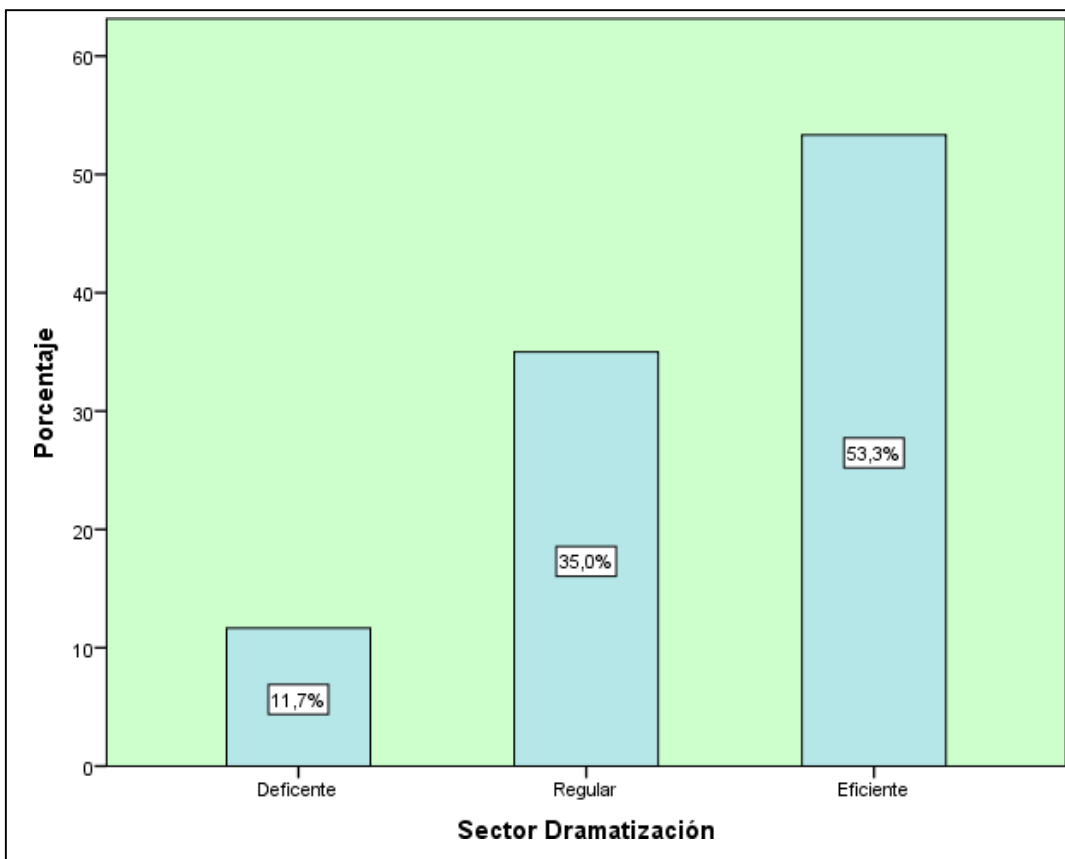
Sector dramatización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial  
N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Deficiente	7	11,7	11,7	11,7
Regular	21	35,0	35,0	46,7
Eficiente	32	53,3	53,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos SPSS

Gráfico 4

Sector dramatización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial  
N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019



Fuente: Base de datos SPSS

### **Interpretación**

La Tabla 11 y Gráfico 4 se presenta la hora del juego libre en los sectores en su dimensión Dramatización en los estudiantes en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, en ese sentido los hallazgos indican que de un total de 60 (100%) niños, el 11,7% (7) presentan un nivel deficiente en el nivel dramatización, el 35,0% (21) presentan un nivel regular y el 53,3% (32) presentaron un nivel eficiente en el nivel dramatización.

Tabla 12

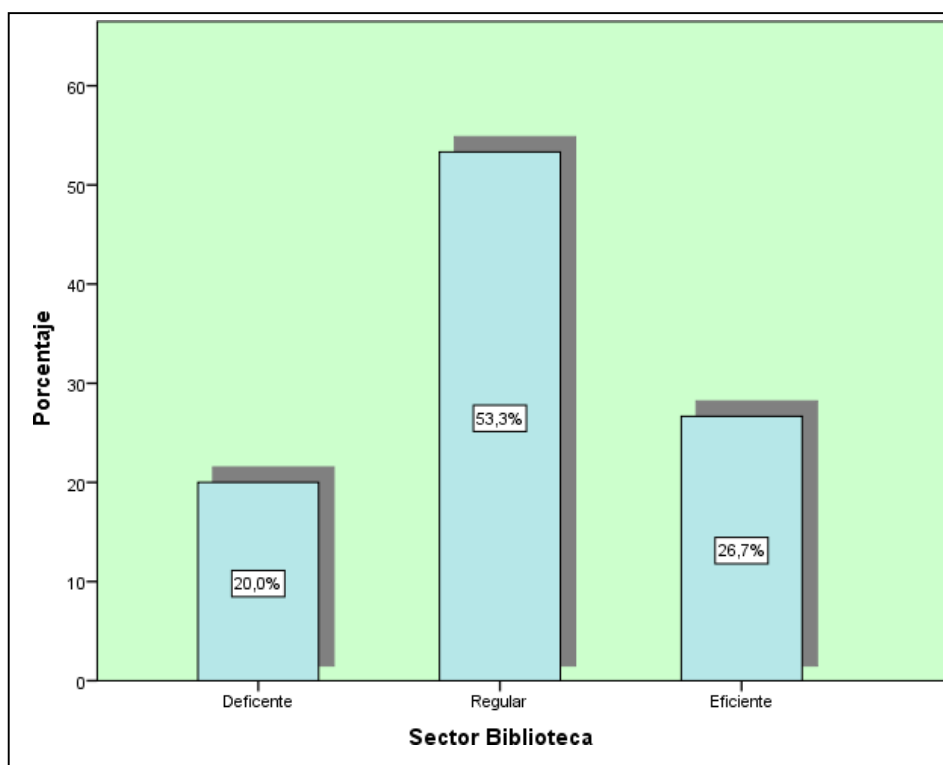
Sector Biblioteca en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Deficiente	12	20,0	20,0	20,0
Válido Regular	32	53,3	53,3	73,3
Válido Eficiente	16	26,7	26,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos SPSS

Gráfico 5

Sector Biblioteca en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019



Fuente: Base de datos SPSS

### **Interpretación**

La Tabla 12 y Gráfico 5 se presenta la hora del juego libre en los sectores en su dimensión Biblioteca en los estudiantes en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, en ese sentido los hallazgos indican que de un total de 60 (100%) niños, el 20,0% (12) presentan un nivel deficiente en el nivel biblioteca, el 53,3% (32) presentan un nivel regular y el 26,7% (16) presentaron un nivel eficiente en el nivel biblioteca.

Tabla 13

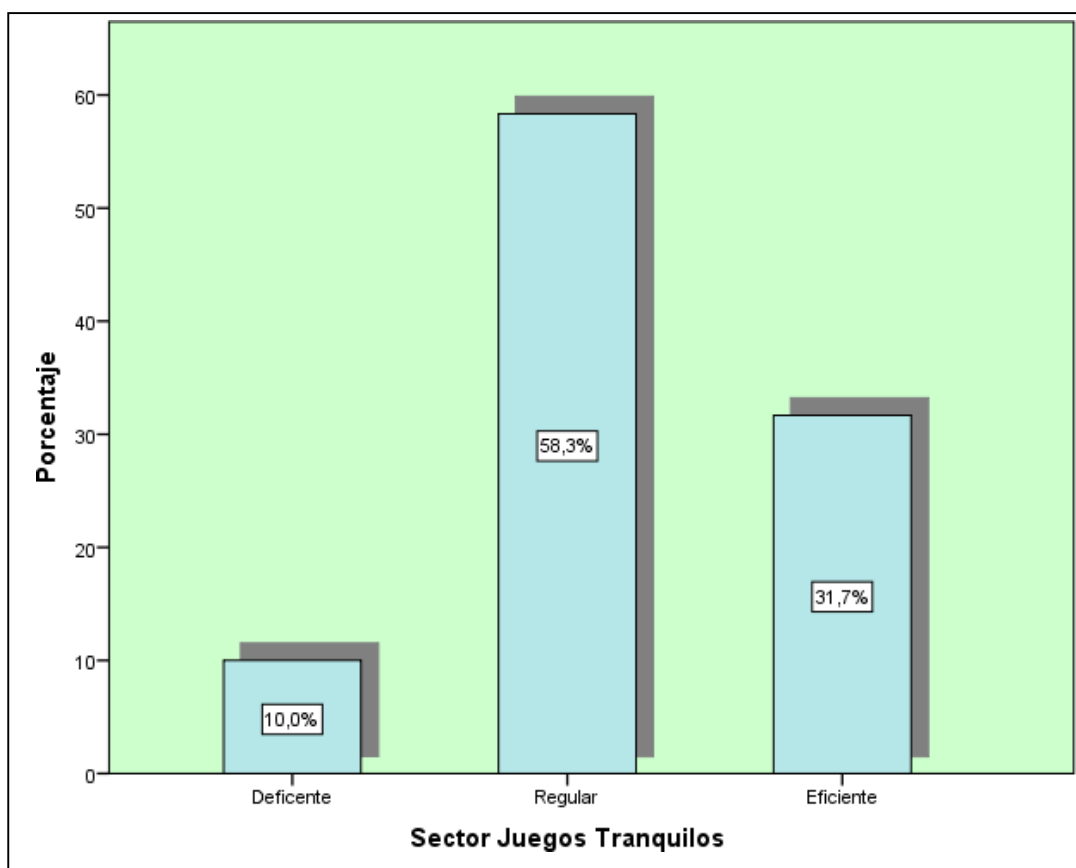
Sector de juegos tranquilos en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	6	10,0	10,0	10,0
Regular	35	58,3	58,3	68,3
Eficiente	19	31,7	31,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos SPSS

Gráfico 6

Sector de juegos tranquilos en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019



Fuente: Base de datos SPSS



### **Interpretación**

La Tabla 13 y Gráfico 6 se presenta la hora del juego libre en los sectores en su dimensión Juegos tranquilos en los estudiantes en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, en ese sentido los hallazgos indican que de un total de 60 (100%) niños, el 10,0% (19) presentan un nivel deficiente en el Juegos tranquilos, el 58,3% (35) presentan un nivel regular y el 31,7% (19) presentaron un nivel eficiente en el nivel juegos tranquilos.

## B. Desarrollo de la creatividad

Tabla 14

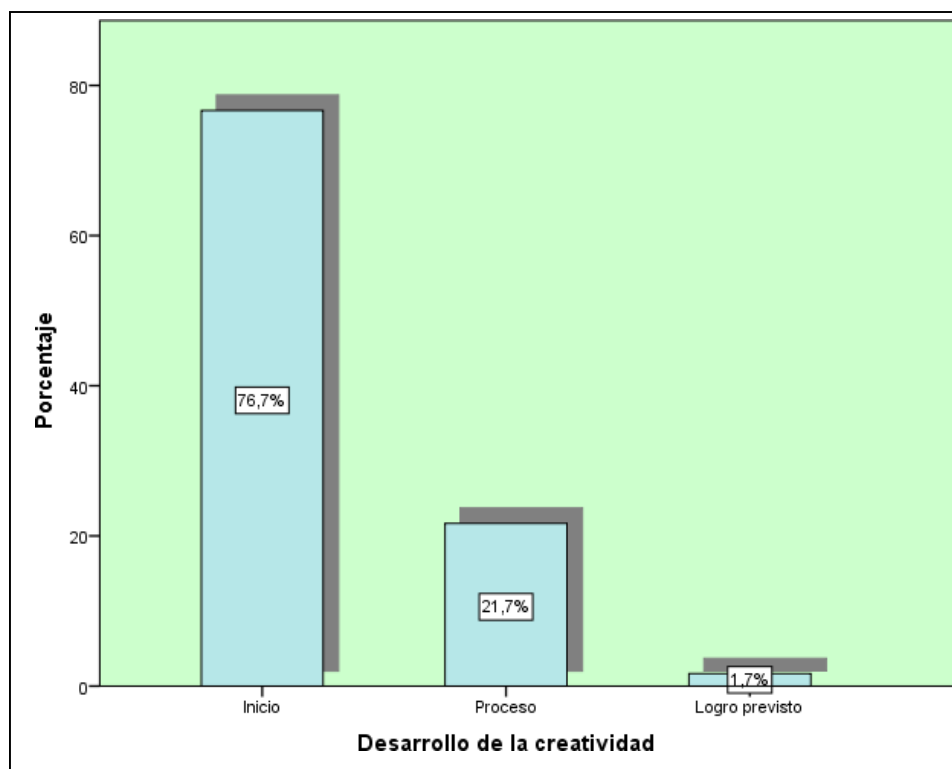
Desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
Inicio	46	76,7	76,7	76,7
Proceso	13	21,7	21,7	98,3
Logro previsto	1	1,7	1,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos SPSS

Gráfico 7

Desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019



Fuente: Base de datos SPSS

### **Interpretación**

La Tabla 14 y Gráfico 7 se presenta el desarrollo de la creatividad en los estudiantes en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, en ese sentido los hallazgos indican que de un total de 60 (100%) niños, el 76,7% (46) se encuentran en inicio en el desarrollo de la creatividad, el 21,7% (13) se encuentran en el nivel de proceso y el 1,7% (1) están en logro previsto en el desarrollo de la creatividad.

## Dimensiones del desarrollo de la creatividad

Tabla 15

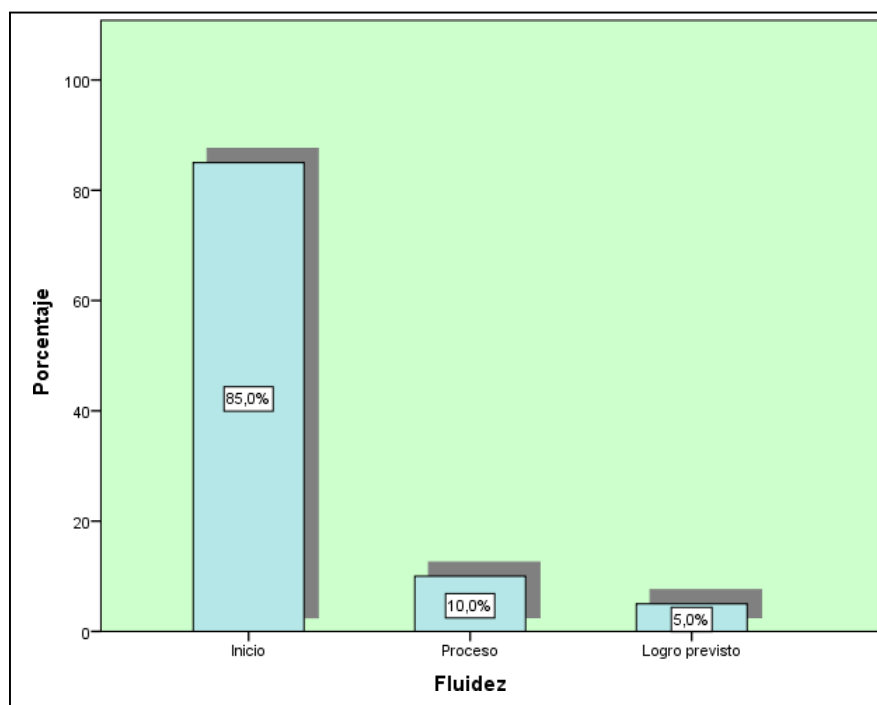
Desarrollo de la creatividad en su dimensión fluidez en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
Inicio	51	85,0	85,0	85,0
Proceso	6	10,0	10,0	95,0
Logro previsto	3	5,0	5,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos SPSS

Gráfico 8

Desarrollo de la creatividad en su dimensión fluidez en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019



Fuente: Base de datos SPSS

### **Interpretación**

La Tabla 15 y Gráfico 8 se presenta el desarrollo de la creatividad en su dimensión fluidez en los estudiantes en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, en ese sentido los hallazgos indican que de un total de 60 (100%) niños, el 85,0% (51) se encuentran en inicio en fluidez, el 10,0% (6) se encuentran en el nivel de proceso y el 5,0% (3) están en logro previsto en la fluidez.

Tabla 16

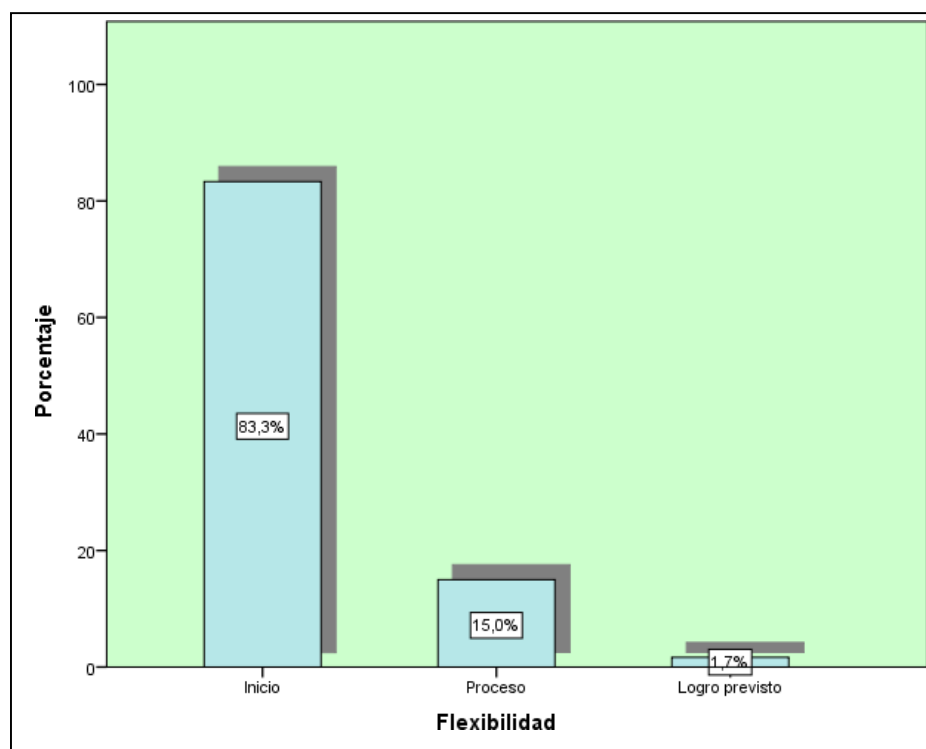
Desarrollo de la creatividad en su dimensión flexibilidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Inicio	50	83,3	83,3	83,3
Proceso	9	15,0	15,0	98,3
Logro previsto	1	1,7	1,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos SPSS

Gráfico 9

Desarrollo de la creatividad en su dimensión flexibilidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019



Fuente: Base de datos SPSS

### **Interpretación**

La Tabla 16 y Gráfico 9 se presenta el desarrollo de la creatividad en su dimensión flexibilidad en los estudiantes en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, en ese sentido los hallazgos indican que de un total de 60 (100%) niños, el 83,3% (50) se encuentran en inicio en flexibilidad, el 15,0% (9) se encuentran en el nivel de proceso y el 1,7% (1) están en logro previsto en la flexibilidad.

Tabla 17

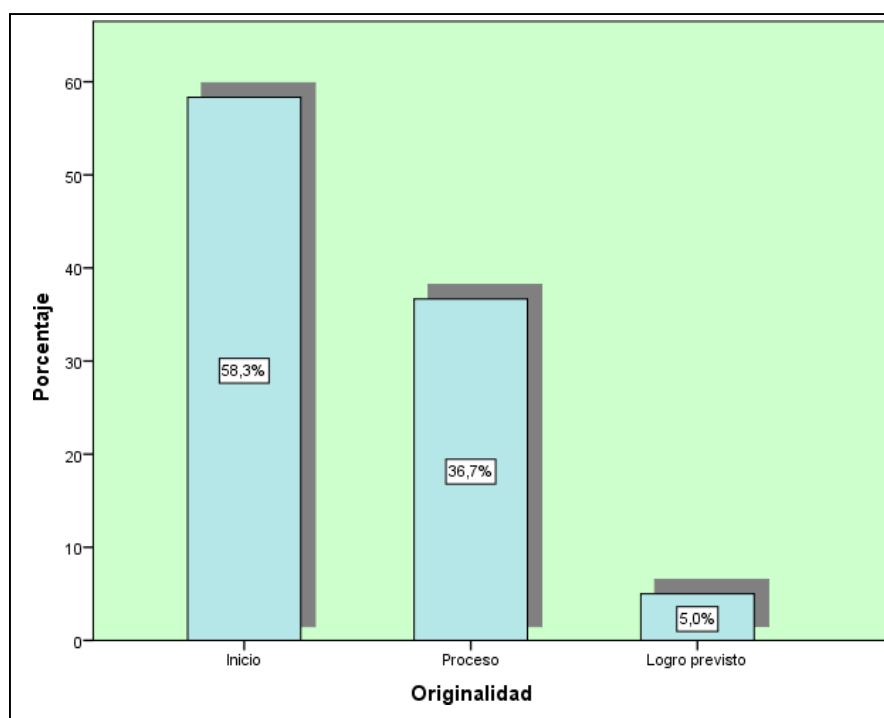
Desarrollo de la creatividad en su dimensión originalidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Inicio	35	58,3	58,3	58,3
Válido Proceso	22	36,7	36,7	95,0
Válido Logro previsto	3	5,0	5,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos SPSS

Gráfico 10

Desarrollo de la creatividad en su dimensión originalidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019



Fuente: Base de datos SPSS



### **Interpretación**

La Tabla 17 y Gráfico 10 se presenta el desarrollo de la creatividad en su dimensión originalidad en los estudiantes en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, en ese sentido los hallazgos indican que de un total de 60 (100%) niños, el 58,3% (35) se encuentran en inicio en originalidad, el 36,7% (22 se encuentran en el nivel de proceso y el 5,0% (3) están en logro previsto en la originalidad.

Tabla 18

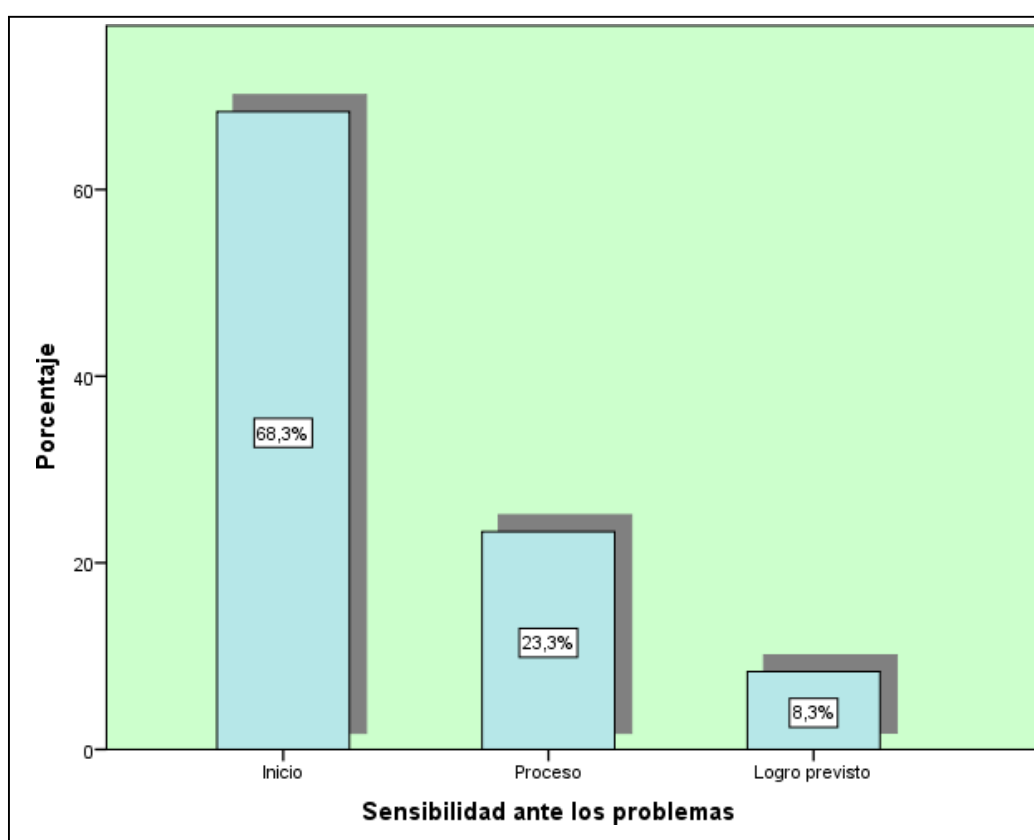
Desarrollo de la creatividad en su dimensión sensibilidad ante los problemas en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido Inicio	41	68,3	68,3	68,3
Valido Proceso	14	23,3	23,3	91,7
Valido Logro previsto	5	8,3	8,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos SPSS

Gráfico 11

Desarrollo de la creatividad en su dimensión sensibilidad ante los problemas en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, 2019



Fuente: Base de datos SPSS

### **Interpretación**

La Tabla 18 y Gráfico 11 se presenta el desarrollo de la creatividad en su dimensión originalidad en los estudiantes en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, en ese sentido los hallazgos indican que de un total de 60 (100%) niños, el 68,3% (41) se encuentran en inicio en sensibilidad ante los problemas, el 23,3% (14) se encuentran en el nivel de proceso y el 8,3% (5) están en logro previsto en la sensibilidad ante los problemas.

### 3.2 Contrastación de hipótesis

#### A. Prueba estadística para la determinación de la normalidad

##### Hipótesis

H<sub>0</sub>: Los datos de las variables siguen una distribución normal

H<sub>1</sub>: Los datos de las variables no siguen una distribución normal

##### Nivel de significancia

Para efectos de la investigación se determinó  $\alpha = 0,05$

##### Estadístico

Como los datos son mayores de 50 se utilizó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov.

Tabla 19  
Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
La hora del juego libre en	,291	60	,000	,779	60	,000
Desarrollo de la creatividad	,468	60	,000	,550	60	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Base de datos SPSS

##### Regla de decisión

Si alfa (Sig) > 0,05; Se acepta la hipótesis nula

Si alfa (Sig) < 0,05; Se rechaza la hipótesis nula

##### Toma de decisión

Como el valor p de significancia del estadístico de prueba de normalidad tiene el valor de 0,000 y 0,000; entonces para valores Sig. < 0,05; se cumple que; se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Esto quiere decir que; según los resultados obtenidos podemos afirmar que los datos de la muestra de estudio no provienen de una distribución normal.

## B. Pruebas de hipótesis

### Hipótesis General

**H<sub>1</sub>:** Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

### Nivel de significancia

Para la presente investigación se ha determinado que  $\alpha = 0.05$

### Estadístico de prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman.

Tabla 20  
Niveles de correlación la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad

		Correlaciones		
			La hora del juego libre en los sectores	Desarrollo de la creatividad
Rho de Spearman	La hora del juego libre en los sectores	Coefficiente de correlación	1,000	,691**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	60	60
	Desarrollo de la creatividad	Coefficiente de correlación	,691**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	60	60

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

Según la Tabla N° 20, el valor  $p = 0.000 < 0.05$  siendo significativo se rechaza  $H_0$ , dado que el valor de  $p$  está por debajo del valor de significancia, además siendo el valor positivo se infiere que la relación es directa, entonces a mayor hora del juego libre en los sectores mayor serán los niveles de Desarrollo de la creatividad.

Además dado que el valor de Correlación de Rho de Spearman encontrado es de 0.691, podemos deducir que existe una correlación positiva considerable entre la hora del juego libre en los sectores y la variable Desarrollo de la creatividad.

### **Toma de decisión**

Se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$ , se puede afirmar que: Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

## HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

### Hipótesis

**H<sub>1</sub>:** Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de fluidez en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de fluidez en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

### Nivel de significancia

Para la presente investigación se ha determinado que  $\alpha = 0.05$

### Estadístico de prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman.

Tabla 21  
Niveles de correlación la hora del juego libre en los sectores y  
el desarrollo de fluidez

		Correlaciones		
			La hora del juego libre en lo sectores	Fluidez
Rho de Spearman	La hora del juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1,000	,526**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N	60	60	
	Fluidez	Coeficiente de correlación	,526**	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
	N	60	60	

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

Según la Tabla N° 21, el valor  $p = 0.000 < 0.05$  siendo significativo se rechaza  $H_0$ , dado que el valor de  $p$  está por debajo del valor de significancia, además siendo el valor positivo se infiere que la relación es directa, entonces a mayor hora del juego libre en los sectores mayor serán los niveles de fluidez.

Además dado que el valor de Correlación de Rho de Spearman encontrado es de 0.526, podemos deducir que existe una correlación positiva considerable entre la hora del juego libre en los sectores y la variable fluidez.

### **Toma de decisión**

Se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$ , se puede afirmar que: Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de fluidez en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.



## HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

### Hipótesis

**H<sub>1</sub>:** Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de flexibilidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de flexibilidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

### Nivel de significancia

Para la presente investigación se ha determinado que  $\alpha = 0.05$

### Estadístico de prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman.

Tabla 22  
Niveles de correlación la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de flexibilidad

Correlaciones				
			La hora del juego libre en los sectores	Flexibilidad
Rho de Spearman	La hora del juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1,000	,561**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	60	60
	Flexibilidad	Coeficiente de correlación	,561**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	60	60

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

Según la Tabla N° 22, el valor  $p = 0.000 < 0.05$  siendo significativo se rechaza  $H_0$ , dado que el valor de  $p$  está por debajo del valor de significancia, además siendo el valor positivo se infiere que la relación es directa, entonces a mayor hora del juego libre en los sectores mayor serán los niveles de flexibilidad.

Además dado que el valor de Correlación de Rho de Spearman encontrado es de 0.561, podemos deducir que existe una correlación positiva considerable entre la hora del juego libre en los sectores y la variable flexibilidad.

### **Toma de decisión**

Se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$ , se puede afirmar que: Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de flexibilidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

### HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

#### Hipótesis

**H<sub>1</sub>:** Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en originalidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en originalidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

#### Nivel de significancia

Para la presente investigación se ha determinado que  $\alpha = 0.05$

#### Estadístico de prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman.

Tabla 23  
Niveles de correlación la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en originalidad

<b>Correlaciones</b>				
			La hora del juego libre en los sectores	Originalidad
Rho de Spearman	La hora del juego libre en los sectores	Coefficiente de correlación	1,000	,829**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N	60	60	
	Originalidad	Coefficiente de correlación	,829**	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
	N	60	60	

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

Según la Tabla N° 23, el valor  $p = 0.000 < 0.05$  siendo significativo se rechaza  $H_0$ , dado que el valor de  $p$  está por debajo del valor de significancia, además siendo el valor positivo se infiere que la relación es directa, entonces a mayor hora del juego libre en los sectores mayor serán los niveles de originalidad.

Además dado que el valor de Correlación de Rho de Spearman encontrado es de 0.829, podemos deducir que existe una correlación positiva muy fuerte entre la hora del juego libre en los sectores y la variable originalidad.

### **Toma de decisión**

Se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$ , se puede afirmar que: Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en originalidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

## HIPÓTESIS ESPECÍFICA 4

### Hipótesis

**H<sub>1</sub>:** Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en sensibilidad ante los problemas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en sensibilidad ante los problemas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

### Nivel de significancia

Para la presente investigación se ha determinado que  $\alpha = 0.05$

### Estadístico de prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman.

Tabla 24  
Niveles de correlación la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en sensibilidad ante los problemas

		Correlaciones	
		La hora del juego libre en los sectores	Sensibilidad ante los problemas
Rho de Spearman	La hora del juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,843**
	Sensibilidad ante los problemas	N	60
		Coeficiente de correlación	,843**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	60

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

Según la Tabla N° 24, el valor  $p = 0.000 < 0.05$  siendo significativo se rechaza  $H_0$ , dado que el valor de  $p$  está por debajo del valor de significancia, además siendo el valor positivo se infiere que la relación es directa, entonces a mayor hora del juego libre en los sectores mayor serán los niveles de sensibilidad ante los problemas.

Además dado que el valor de Correlación de Rho de Spearman encontrado es de 0.843, podemos deducir que existe una correlación positiva muy fuerte entre la hora del juego libre en los sectores y la variable sensibilidad ante los problemas.

### **Toma de decisión**

Se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$ , se puede afirmar que: Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en sensibilidad ante los problemas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

## CONCLUSIONES

### Primera:

Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos ( $p = 0.000 < 0.05$ , Rho Spearman = 0.691 correlación positiva considerable)

### Segunda:

Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de fluidez en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas ( $p = 0.000 < 0.05$ , Rho Spearman = 0.526 correlación positiva considerable)

### Tercera:

Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de flexibilidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos ( $p = 0.000 < 0.05$ , Rho Spearman = 0.561 correlación positiva considerable)

### Cuarta:

Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en originalidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos ( $p = 0.000 < 0.05$ , Rho Spearman = 0.829 correlación positiva muy fuerte)

### Quinta:

Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en sensibilidad ante los problemas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino

Maestro”, del distrito de Iquitos ( $p = 0.000 < 0.05$ , Rho Spearman = 0.843 correlación positiva muy fuerte)



## RECOMENDACIONES

### Primera:

Se recomienda capacitar a las maestras de educación inicial en estrategias de juego para así desarrollar las capacidades entre los estudiantes y cumplir con el currículo de II ciclo de educación básica regular.

### Segunda:

Se recomienda sensibilizar a los padres de familia, invitándolos a participar de aulas abiertas a observar y luego a involucrarse en los juegos con los niños y así se puedan dar cuenta de la importancia del juego para lograr todos los aprendizajes de los niños.

### Tercera:

Se recomienda a la Institución debe realizar investigaciones cuya variable dependiente sea el programa jugando en los sectores de interés y de esta manera lograr que los niños de 3, 4, y 5 desarrollen integralmente sus capacidades.

## I. FUENTES DE INFORMACIÓN

- Abad, J. (2008). Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/9161/abad.pdf> . Madrid.
- Aizencang, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial.
- 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 pre grado. Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Behar, D. (2008). Metodología de la Investigación. Shalom.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica. Madrid: Narcea.
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf> .
- Carrasco, S. (2009). Metodología de la investigación científica. pp. 474. . Lima: San Marcos.
- Cutler, A. (28 de 11 de 2012). La Fundación Botín presenta un informe internacional sobre la importancia del desarrollo de la creatividad desde la infancia. Obtenido de Fundación Botín: <https://www.fundacionbotin.org/noticia/la-fundacion-botin-presenta-un-informe-internacional-sobre-la-importancia-del-desarrollo-de-la-creatividad-desde-la-infancia.html>
- De Prado (1997) Currículum Radical y Metodologías Creativas para una Enseñanza Inventiva del Arte . RECREARTE (Revista Internacional de Creatividad Aplicada) Nº2 – Ed. MICAT
- Esquivas, M. (31 de Enero 2004) Creatividad: Definiciones, Antecedentes y Aportaciones. disponible: <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm> Revista Digital Universitaria Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Volumen 5 número 1. México
- Flores, M. (2004). Creatividad y educación , técnicas para el desarrollo de capacidades creativas. México. Alfaomega.
- Gardner, H. (1985). estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples. Recuperado el 2 de abril del 2015 de <http://es.slideshare.net>

/psicologavanesasoto/gardner-howard-estructuras-de-la-mente-9005886.

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

Gómez, J. (2014). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de: [https://scp.com.co/precop/precop\\_files/modulo\\_10\\_vin\\_4/1\\_jtw.pdf](https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf).

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación 6ta. México McGraw Hill.

Imacaña, M. (2016). Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela "República de Uruguay" Quito. Tesis de Pre grado. Quito: Universidad Central de Ecuador.

Johnson, J., Christie, J., y Yawkey, T (1998). El juego y el desarrollo de la primera infancia. Nueva York: Hombre grande.

Lebrero, M. y Lebrero, M. (1988). Proyecto de educación infantil a través del juego. Madrid: UNED.

Logan, M. y Logan, G. (1980). Estrategias para una Enseñanza Creativa. Barcelona: Oikos-tau.

López, O. (2008). Evaluación y desarrollo de la creatividad. . España: Universidad de Murcia.

López, P. (15 de 06 de 2010). Factoria creativa. Obtenido de <http://pancholopezfactoriacreativa.blogspot.com/2010/06/originalidad-definicion-es-la-capacidad.html>

Mechén, F. (2015). La necesidad de escuelas creativas. Barcelona: Díaz de Santos.

Ministerio de Educación (2009). La hora del juego libre en los sectores. Lima.

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: Navarrete.

Morales, N. y Medrano, 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. Tesais de Pregrado. UNE.

Moreno, C. (. (1992). Juegos populares y deportes tradicionales. Madrid: Alianza.

Osborn, A. (1953). Despierta tu mente: 101 maneras de desarrollar creatividad. Nueva York: hijos de Charles Scribner.

- Otero, R. (2015). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 349 Palao Tesis de Pregrado. Lima. Universidad Peruana Cayetano Heredia.
- Palomino, L. y Vargas, E. (2014). Desarrollo de mi práctica pedagógica en la hora del juego libre, en los sectores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-32 Kapulí San Carlos de San Jeronimo. Tesis de segunda especialidad. Apurimac: Universidad Nacional de San Agustín.
- Parra, D. y Gómez, A. (2006). Creatividad Para Padres. Barcelona: Norma S A.
- Pascale, P. (6 de Junio de 2012). Creatividad Innovación sociedad. Obtenido de ¿Como se crea? Las fases del proceso creativo de Wallas: <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas/>
- Prada, E. (2004). La fluidez y sus pausas: enfoque desde la interpretación de conferencias. Granada: Colmenares.
- Rocancio, C. y Sichacá, E. (2009). La Actividad Física Como Juego en la Educación Inicial de los Niños Preescolares. Tesis de especialidad. Bogotá: Universidad de Antioquía.
- Romo, M. (1997). Psicología de la creatividad. Barcelona: Paidós.
- Silva, M. (2016). Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial N.º 70 María Montessori, Ventanilla. Tesis para optar Título profesional. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Silva, G. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. Educación y procesos pedagógicos y equidad. Cuatro informes de investigación. . Lima: GRADE, Grupo de Análisis para el Desarrollo.
- Taípe, O. (2013). El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del CEE "Catedral del Señor" . Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial. Tesis de pre grado. Quito: Universidad Central de Ecuador.
- Winnicott, D. (1971). Realidad y juego. Barcelona: Gedisa.

Zaragoza. (2013). Juego. Qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue. Recuperado de <http://www.psicoaragon.es/wp-content/uploads/2013/07/ELJUEGO.pdf>.

# **ANEXOS**

## Anexo N° 1: Matriz de Consistencia

La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable e Indicadores	Metodología	Técnicas e Instrumentos	Fuentes de Información
<p><u>Problema General</u></p> <p>¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?</p> <p><u>Problemas específicos</u></p> <p>¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?</p> <p>¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en los sectores y</p>	<p><u>Objetivo general</u></p> <p>Determinar la relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p> <p><u>Objetivos específicos</u></p> <p>Establecer las relaciones que existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p> <p>Establecer las relaciones que existe</p>	<p><u>Hipótesis General</u></p> <p>Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p> <p><u>Hipótesis específicas</u></p> <p>Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p> <p>Existe una relación significativa entre la</p>	<p>Variable 1</p> <p><u>La hora del juego libre en los sectores</u></p> <p><u>Indicadores</u></p> <p><u>Sector hogar</u></p> <p>Cuenta con espacio para este sector</p> <p>Los sectores han sido creados por los propios niños</p> <p>Los niños usan su originalidad de su hogar con su experiencia</p> <p><u>Sector Construcción</u></p> <p>Cuentan con espacio para este sector</p> <p>Los niños realizan creaciones espontaneas</p>	<p><u>Tipo de Investigación</u></p> <p>Cuantitativa</p> <p><u>Diseño</u></p> <p>No experimental</p> <p>Correlacional</p> <p style="text-align: center;"> <pre> graph TD     M --&gt; V1     M --&gt; V2     r --- V1     r --- V2             </pre> </p> <p><u>Nivel</u></p> <p>Descriptivo</p> <p><u>Método</u></p> <p>Hipotético - deductivo</p> <p><u>Población</u></p> <p>La población de estudio estará constituida por 60 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p>	<p><u>Técnicas</u></p> <p>La observación</p> <p><u>Instrumento</u></p> <p>Ficha de observación</p>	<p>Abad, J. (2008). Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <a href="http://eprints.ucm.es/9161/abad.pdf">http://eprints.ucm.es/9161/abad.pdf</a>. Madrid.</p> <p>Aizencang, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial.</p> <p>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 pre grado. Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.</p> <p>Bernabeu, N. y. (2008). Creatividad y aprendizaje. El juego</p>

<p>el desarrollo de la flexibilidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?</p> <p>¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en la originalidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?</p> <p>¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en la sensibilidad ante los problemas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019?</p>	<p>entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p> <p>Establecer las relaciones que existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en la originalidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p> <p>Establecer las relaciones que existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en la sensibilidad ante los problemas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p>	<p>hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p> <p>Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en la originalidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p> <p>Existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo en la sensibilidad ante los problemas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p>	<p><u>Sector Dramatización</u></p> <p>Cuentan con espacio para este sector</p> <p>Los niños se socializan mostrando flexibilidad en sus ideas.</p> <p><u>Sector Biblioteca</u></p> <p>Cuentan con espacio para este sector.</p> <p>Los niños muestran habilidades comunicativas.</p> <p>Los niños presentan fluidez en su vocabulario</p> <p><u>Sector de juegos Tranquilos</u></p> <p>Cuentan con un espacio para este sector.</p> <p>Los niños siguen las indicaciones de los juegos</p> <p>Variable 2</p> <p><u>Fluidez</u></p> <p>Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores.</p>	<p><u>Muestra</u></p> <p>La muestra estará conformada por 60 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 171 “Jesús el Divino Maestro”, del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019.</p>	<p>como herramienta pedagógica. España: Narcea.</p> <p>Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2088). Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica. Madrid: Narcea.</p> <p>Bernal, S. (2006). Metodología de la investigación. México: Pearson Educación.</p> <p>Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo). Recuperado de <a href="http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf">http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf</a>.</p> <p>Carrasco, S. (2009). Metodología de la investigación científica. pp. 474. . Lima: San Marcos.</p> <p>Cottle, T. (1981). Descubriéndose a si mismo a través del juego. En Piaget y otros “Los Años Postergados” . Barcelona: Paidós Educador.</p> <p>Cutler, A. (28 de 11 de 2012). La Fundación Botín presenta un informe internacional sobre la importancia del desarrollo de la creatividad desde la infancia. Obtenido de Fundación Botín: <a href="https://www.fundacionbotin.org/noticia/la-fundacion-botin-presenta-un-informe-">https://www.fundacionbotin.org/noticia/la-fundacion-botin-presenta-un-informe-</a></p>
--	--	---	---	---	---



			<p>Los niños dan soluciones a sus problemas al jugar en los sectores.</p> <p>Manifiestan sus ideas y respuestas</p> <p>Propone alternativas de solución ante los problemas</p> <p><u>Flexibilidad</u></p> <p>Acepta las opiniones correctas de sus compañeros Los niños proponen ideas sin mostrar rigidez</p> <p><u>Originalidad</u></p> <p>Proponen ideas innovadoras al jugar. Elaboran nuevos juegos al jugar en los distintos sectores</p> <p><u>Sensibilidad ante los problemas</u></p> <p>Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario. Siente empatía por sus compañeros</p>			<p>internacional-sobre-la-importancia-del-desarrollo-de-la-creatividad-desde-la-infancia.html</p> <p>Gardner, H. (1985). estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples. Recuperado el 2 de abril del 2015 de <a href="http://es.slideshare.net/psicologavannessasot/gardner-howard-estructuras-de-la-mente-9005886">http://es.slideshare.net/psicologavannessasot/gardner-howard-estructuras-de-la-mente-9005886</a>.</p> <p>Garvey, C. (1985). El juego infantil. Madrid: Morata.</p> <p>Gómez, J. (2014). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de: <a href="https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf">https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf</a>.</p> <p>Imacaña Lojan, M. (2016). Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela "República de Uruguay" Quito. Tesis de Pre grado. Quito: Universidad Central de Ecuador.</p>
--	--	--	---	--	--	--

## Anexo N° 2: Instrumento

Ficha de observación para la variable la hora del juego libre en los sectores

N°	Ítems	Si	No
	<b>Sector hogar</b>		
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		
	<b>Sector Construcción</b>		
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		
	<b>Sector Dramatización</b>		
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		
	<b>Sector Biblioteca</b>		
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		
	<b>Sector de juegos Tranquilos</b>		
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		

### Anexo N° 3: Instrumento

#### Ficha de observación para la variable desarrollo de la creatividad

N°	Ítems	Si	No
	<b>Fluidez</b>		
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.		
4	Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta.		
	<b>Flexibilidad</b>		
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.		
	<b>Originalidad</b>		
7	Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores.		
8	Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores		
	<b>Sensibilidad ante los problemas</b>		
9	Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario.		
10	Siente empatía por sus compañeros		

INSTRUMENTO DE VALIDACION DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres	Cargo o Institución donde labora - Especialidad	Nombre del instrumento de Evaluación
Dr. Leonardo Vela	UAP	Curriculum

Título: *La Llave del Juego Libera en los Sectores*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente 0-20				Regular 21-40				Buena 41-60				Muy Buena 61-80				Excelente 81-100							
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100				
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje propio																				X				
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																					X			
ACTUALIDAD	Esta acorde a los cambios de la tecnología educativa																					X			
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					X			
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					X			
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el nivel del clima organizacional																					X			
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																					X			
COHERENCIA	Entre los indices, indicadores y las dimensiones																					X			
METODOLOGÍA	La estrategia responde al pronóstico de diagnostico																					X			
PERTINENCIA	El instrumento es aplicable																					X			
OPINION DE APLICABILIDAD:		APlicable																							
PROMEDIO DE VALORACIÓN:																									
12/06/19 Lugar y fecha		DNI. N° 05218829				Firma								Teléfono 965653636											

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres <i>H. Escobar</i>	Cargo o institución donde labora - Especialidad <i>UNOP</i>	Nombre del instrumento de Evaluación <i>Continuado</i>
--	--	---

Título: *La hora del juego libre en los sectores*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicaciones	Criterios	Deficiente				Regular				Buena				Muy Buena				Excelente												
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100									
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje propio																													
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																													
ACTUALIDAD	Esta acorde a los cambios de la tecnología educativa																													
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																													
PRECISIÓN	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																													
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el nivel del clima organizacional																													
CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																													
COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores y las dimensiones																													
METODOLOGÍA	La estrategia responde al pronóstico de diagnóstico																													
PERTINENCIA	El instrumento es aplicable																													
OPINIÓN DE APLICABILIDAD:	<i>APLICABLE</i>																													
PROMEDIO DE VALORACIÓN:	<i>17/06/19</i>																													
Lugar y fecha:	DNI. N° <i>05392728</i>										Firma <i>[Firma]</i>										Teléfono <i>965.602473</i>									

I. DATOS GENERALES

INSTRUMENTO DE VALIDACION DE EXPERTOS

Apellidos y Nombres <i>H. López, Rolando</i>	Cargo o Institución donde labora - Especialidad <i>UNAP</i>	Nombre del instrumento de Evaluación <i>Autoevaluación</i>
---	--	---

Título: *Le hors del juego libre en los sectores*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicador	Criterio	Deficiente 0-20		Regular 21-40				Buena 41-60				Muy Buena 61-80				Excelente 81-100					
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje simple																				
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				
ACTUALIDAD	Está acorde a los límites de la tecnología educativa																				
ORGANIZACIÓN	Está en una organización lógica																				
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				
INTENCIONALIDAD	Adecuado para cubrir el nivel del clima organizacional																				
CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																				
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones																				
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de diagnóstico																				
PERTINENCIA	El instrumento es aplicable																				
OPINION DE APLICABILIDAD:	<i>Aplicable</i>																				
PROMEDIO DE VALIDACION:	<i>13/20/15</i>																				
Lugar y fecha:																					
DNI. N°:	<i>82875390</i>																				
Firma:	<i>Rolando López</i>																				
Telefono:	<i>993451581</i>																				

INSTRUMENTO DE VALIDACION DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres	Cargo o Institución donde labora - Especialidad	Nombre del instrumento de Evaluación
Dr. LINARES, Víctor	LIAP	Cuestionario

Título: Desarrollo de la cohesión

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente 0-20				Regular 21-40				Buena 41-60				Muy Buena 61-80				Excelente 81-100			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje propio																		X		
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																		X		
ACTUALIDAD	Esta acorde a los cambios de la tecnología educativa																		X		
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		X		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		X		
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el nivel del clima organizacional																		X		
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																		X		
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones																		X		
METODOLOGÍA	La estrategia responde al pronóstico de diagnóstico																		X		
PERTINENCIA	El instrumento es aplicable																		X		
OPINION DE APLICABILIDAD:	APLICABLE																				
PROMEDIO DE VALORACIÓN:	17/04/15																				
Lugar y fecha	DNI. N° 8218829				Firma								Teléfono 965653632								

INSTRUMENTO DE VALIDACION DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres	Cargo o Institución donde labora - Especialidad	Nombre del instrumento de Evaluación
M. Zúñiga J. M.	UNAP	Cuestionario

Título: Desarrollo de la creatividad

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente 0-20				Regular 21-40				Buena 41-60				Muy Buena 61-80				Excelente 81-100			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje propio																				
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																				
ACTUALIDAD	Esta acorde a los cambios de la tecnología educativa																X				
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																X				
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																X				
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el nivel del clima organizacional																X				
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																X				
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones																X				
METODOLOGÍA	La estrategia responde al pronóstico de diagnóstico																X				
PERTINENCIA	El instrumento es aplicable																X				
OPINION DE APLICABILIDAD:		APLICABLE																			
PROMEDIO DE VALORACIÓN:		17/06/19																			
Lugar y fecha		DNI. N° 05392728				Firma								Teléfono 965602473							





## Validación de expertos

### Instrumento la hora del juego libre en los sectores

Indicadores	Criterios	Expertos			Promedio
		E 1	E 2	E 3	
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje propio	0,9	0,8	0,8	0,83
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables	0,9	0,8	0,8	0,83
ACTUALIDAD	Esta acorde a los cambios de la tecnología educativa	0,9	0,8	0,8	0,83
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	0,9	0,8	0,8	0,83
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	0,9	0,8	0,8	0,83
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el nivel del clima organizacional	0,9	0,8	0,8	0,83
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos	0,9	0,8	0,8	0,83
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones	0,9	0,8	0,8	0,83
METODOLOGÍA	La estrategia responde al pronóstico de diagnostico	0,9	0,8	0,8	0,83
PERTINENCIA	El instrumento es aplicable	0,9	0,8	0,8	0,83
Promedio					0,83

## Validación de expertos

### Instrumento desarrollo de la creatividad

Indicadores	Criterios	Expertos			Promedio
		E 1	E 2	E 3	
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje propio	0,9	0,8	0,8	0,83
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables	0,9	0,8	0,8	0,83
ACTUALIDAD	Esta acorde a los cambios de la tecnología educativa	0,9	0,8	0,8	0,83
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	0,9	0,8	0,8	0,83
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	0,9	0,8	0,8	0,83
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el nivel del clima organizacional	0,9	0,8	0,8	0,83
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos	0,9	0,8	0,8	0,83
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones	0,9	0,8	0,8	0,83
METODOLOGÍA	La estrategia responde al pronóstico de diagnostico	0,9	0,8	0,8	0,83
PERTINENCIA	El instrumento es aplicable	0,9	0,8	0,8	0,83
Promedio					0,83

Base de datos  
La hora del juego libre en los sectores

N°	Sector Hogar			Sector Construcción		Sector Dramatización		Sector Biblioteca			Sector juegos tranquilos	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
1	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2
2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	1	1	3
3	3	2	2	3	3	3	2	2	1	1	2	3
4	1	3	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2
5	2	2	1	2	2	1	3	2	3	3	2	2
6	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3
7	2	3	3	3	1	2	3	2	2	3	3	3
8	3	2	1	1	3	2	1	3	3	2	2	1
9	3	3	1	3	2	3	2	2	1	2	2	1
10	1	1	3	1	3	3	2	2	2	2	3	2
11	1	3	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2
12	2	2	1	2	2	1	3	2	3	3	2	2
13	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3
14	2	3	3	3	1	2	3	2	2	3	3	3
15	2	2	1	2	2	1	3	2	3	3	2	2
16	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3
17	2	3	3	3	1	2	3	2	2	3	3	3
18	3	2	1	1	3	2	1	3	3	2	2	1
19	3	3	1	3	2	3	2	2	1	2	2	1
20	1	1	3	1	3	3	2	2	2	2	3	2
21	2	2	1	2	2	1	3	2	3	3	2	2
22	3	2	1	1	3	2	1	3	3	2	2	1
23	3	3	1	3	2	3	2	2	1	2	2	1
24	1	1	3	1	3	3	2	2	2	2	3	2
25	1	3	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2
26	2	2	1	2	2	1	3	2	3	3	2	2
27	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3
28	2	3	3	3	1	2	3	2	2	3	3	3
29	3	2	1	1	3	2	1	3	3	2	2	1

30	3	3	1	3	2	3	2	2	1	2	2	1
31	1	1	3	1	3	3	2	2	2	2	3	2
32	2	2	1	2	2	1	3	2	3	3	2	2
33	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3
34	2	3	3	3	1	2	3	2	2	3	3	3
35	3	2	1	1	3	2	1	3	3	2	2	1
36	3	3	1	3	2	3	2	2	1	2	2	1
37	1	1	3	1	3	3	2	2	2	2	3	2
38	2	1	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2
39	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3
40	2	1	3	3	2	2	1	2	1	3	3	2
41	3	2	2	1	2	2	1	3	2	2	1	2
42	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2
43	1	3	2	3	3	2	2	1	3	2	3	3
44	2	2	1	3	2	3	3	2	2	1	3	2
45	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	1	2
46	3	1	2	3	2	2	3	3	1	2	3	2
47	1	3	2	1	3	3	2	1	3	2	1	3
48	3	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	2
49	1	3	3	2	2	2	2	1	3	3	2	2
50	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2
51	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2
52	2	2	1	3	2	3	3	2	2	1	3	2
53	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	1	2
54	3	1	2	3	2	2	3	3	1	2	3	2
55	3	2	1	1	3	2	1	3	3	2	2	1
56	3	3	1	3	2	3	2	2	1	2	2	1
57	1	1	3	1	3	3	2	2	2	2	3	2
58	2	1	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2
59	3	2	1	1	3	2	1	3	3	2	2	1
60	3	3	1	3	2	3	2	2	1	2	2	1

Base de datos  
Desarrollo de la creatividad

N°	Fluidez				Flexibilidad		Originalidad		Sensibilidad ante los problemas	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	1	2	2	1	3	1	2	2	2	3
2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3
3	2	1	1	2	1	2	2	2	3	2
4	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1
5	2	1	1	3	2	1	2	1	1	3
6	1	3	2	1	2	1	1	1	2	3
7	1	2	2	2	3	1	1	2	1	1
8	1	1	1	2	1	1	1	3	2	1
9	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2
10	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2
11	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2
12	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2
13	2	1	1	3	1	1	2	1	1	3
14	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1
15	1	2	2	1	2	3	2	1	1	3
16	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2
17	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1
18	1	1	2	2	2	2	1	3	2	1
19	2	1	1	3	2	2	1	2	2	2
20	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2
21	2	1	1	3	1	1	2	2	2	2
22	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2
23	1	2	2	1	2	3	2	1	1	3
24	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2
25	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1
26	1	1	2	2	2	2	1	3	2	1
27	2	1	1	3	2	2	1	2	2	2
28	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2
29	2	1	1	3	1	1	2	2	2	2

30	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2
31	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2
32	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2
33	2	1	1	3	1	1	2	1	1	3
34	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1
35	1	2	2	1	2	3	2	1	1	3
36	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2
37	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1
38	1	1	2	2	2	2	1	3	2	1
39	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2
40	2	1	1	3	1	1	2	1	1	3
41	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1
42	1	2	2	1	2	3	2	1	1	3
43	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2
44	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1
45	1	1	2	2	2	2	1	3	2	1
46	2	1	1	3	1	1	2	1	1	3
47	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1
48	2	1	1	2	1	2	2	2	3	2
49	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1
50	2	1	1	3	2	1	2	1	1	3
51	1	3	2	1	2	1	1	1	2	3
52	1	2	2	2	3	1	1	2	1	1
53	1	1	1	2	1	1	1	3	2	1
54	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2
55	2	1	1	3	1	1	2	1	1	3
56	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1
57	1	2	2	1	2	3	2	1	1	3
58	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2
59	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1
60	1	1	2	2	2	2	1	3	2	1