

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO
ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**HORA DEL JUEGO LIBRE DE SECTORES Y DESARROLLO DE CREATIVIDAD
EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
Nº 506 DE TUNGASUCA CANAS-CUSCO 2021**

TESIS PRESENTADA POR :

Bach. Gutiérrez Vilca María Mercedes.

Bach. Quispe Ccahuaya Ruth Mery.

Para optar al título profesional de:
Licenciada en Educación: Especialidad
Educación Inicial.

ASESOR:

Dr. Hernán Martín Cari Mamani

CUSCO- PERÚ

2022

DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada con todo mi amor, cariño y admiración a mi querida madre Flora Vilca que está en el más allá y desde ahí a guiarme en mi camino, puesto que ella fue el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional. Sentó en mí, la base de responsabilidad y deseos de superación.

A mi padre Antero Gutiérrez Roque por brindarme su apoyo incondicional tanto moral y económico y por estar en los buenos y malos momentos de mi vida.

A todos mis hermanos por brindarme su apoyo incondicional y comprensión en momentos de dificultad y en especial a mi hermano Antero el cual siempre me motivo a seguir de manera firme, donde siempre estuvo presente en el transcurso de mi carrera apoyándome, motivándome para lograr ser una gran profesional.

A mi pareja Yeison por brindarme su apoyo incondicional en momentos de dificultad y de nostalgia.

A Dios por haberme otorgado perseverancia, fortaleza y salud para poder concluir mis estudios universitarios de manera satisfactoria

María Mercedes

DEDICATORIA

Primeramente, dedico a Dios por darme salud, sabiduría y una familia que me apoyo, por guiar mi camino durante toda esta etapa de estudio de mi carrera.

A mis padres Esteban y Marcelina les doy las gracias de todo corazón, por su apoyo incondicional, consejos, paciencia y valores que me inculcaron, que sin ellos no hubiera logrado una meta más en mi vida profesional

A mis hermanos, abuelos, tías, primas y amigos quienes son las personas que me animaron a seguir adelante y cumplir mi sueño de ser una profesional.

Ruth Mery

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer a nuestra casa de estudios Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco a la facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación y sobre todo a la Escuela profesional de Educación, Especialidad Inicial Filial-Canas por acogernos en sus aulas durante 5 años de estudios.

Agradecemos a nuestros queridos formadores por sus conocimientos, valores, consejos, impartidos para formarnos profesionalmente.

Agradecemos a nuestros compañeros del código 2015-I que durante los 5 años pasamos bellas experiencias compartidas los cuales no se olvida, en especial el compañerismo y la unión que nos caracterizó hasta los últimos días de vida universitaria.

Agradecemos en especial a nuestro asesor DR. HERNÁN MARTIN CARI MAMANI por guiarnos, orientarnos en el proceso de trabajo de investigación con gran comprensión paciencia y profesionalismo.

Agradecemos a la Directora ANA PAOLA HUILLCA SURCO y a toda la plana de docentes, padres de familia y estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 506 Tungasuca, por el apoyo incondicional para poder desarrollar el estudio de nuestro proyecto de investigación en su Institución.

Las tesoristas

ÍNDICE DE CONTENIDOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO	i
DEDICATORIA	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xvi
RESUMEN	xvii
ABSTRACT.....	xviii
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Área de Investigación	1
1.2 Área o Ámbito de Investigación	1
1.3. Descripción del Problema	1
1.4.1 Problema general.	2
1.4.2Problema específico.	3
1.5 Objetivos de la Investigación.....	3
1.5.1 Objetivo general.....	3
1.5.2 Objetivo específico.	3
1.6 Justificación e Importancia de la Investigación	4
1.6.1 Justificación teórica.	4
1.6.2 Justificación práctica.....	4
1.6.3 Justificación legal.....	4
1.6.4 Limitación de la Investigación.....	5
1.6.5 Delimitación de la Investigación	5
1.6.5.1 Delimitación temporal.	5
1.6.5.2 Delimitación espacial.....	5
1.6.5.3 Delimitación de las unidades de observación.	5
1.7 Formulación de la Hipótesis	5

1.7.1 Hipótesis general.....	5
1.7.2 Hipótesis específica.	6
1.8 Definición de Términos Básicos.....	6
CAPITULO II.....	7
MARCO TEÓRICO.....	7
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	7
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	7
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	8
2.1.3. Antecedentes locales.....	10
2.2 Bases Normativas o Legales.	11
2.2.1 Constitución Política del Perú.....	11
2.2.2 Ley General de Educación N° 28044.....	11
2.2 Marco conceptual.....	12
2.2.1 La Hora del Juego Libre en los Sectores.	12
2.2.1.1 Juego libre y contemporáneo.	12
2.2.1.1.1 Dimensiones.....	13
2.2.1.1.1.1 Sector hogar.	13
2.2.1.1.1.2 Sector construcción.....	14
2.2.1.1.1.3 Sector dramatización.....	14
2.2.2 Desarrollo de la creatividad.	16
2.2.2.1 Dimensiones.....	19
2.2.2.1.1 Fluidez.....	19
2.2.2.1.2 Flexibilidad.	19
2.2.2.1.3 Originalidad.	20
CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	23
3.1 Tipo y nivel de la investigación.....	23
3.1.1 Tipo y enfoque de investigación.	23
3.1.2 Nivel de investigación.....	23
3.1.3 Diseño de la investigación.	23
3.1.4 Población y muestra de la investigación.	24
3.1.4.1 Población.....	24
3.1.4.2 Muestra.	25
3.1.4.3 Técnicas e instrumentos de la investigación.....	25

3.1.4.3.1 Observación.....	25
3.1.4.3.2 Instrumentos.....	26
3.1.4.3.2.1 Lista de cotejos.....	26
3.1.4.4 Procesamiento estadístico de los datos.....	27
CAPÍTULO IV.....	28
RESULTADOS.....	28
4.1 Análisis Descriptivo.....	28
4.1.1 Descripción de la muestra.....	28
4.1.2 Análisis de las dimensiones por variable.....	29
4.1.2.1 Variable de la hora de juego por sectores.....	29
5.1.2.1.1 Sector hogar.....	29
5.1.2.1.3 Sector dramatización.....	32
5.1.2.2 Variable de desarrollo de la creatividad.....	35
5.1.2.2.1 Flexibilidad.....	35
5.1.2.2.2 Fluidez.....	37
5.1.2.2.3 Originalidad.....	38
5.1.2.2.4 Variable en general.....	40
4.1.3 Contraste de hipótesis.....	41
4.1.3.1 Hipótesis general.....	41
4.1.3.2 Hipótesis específicas.....	44
4.1.3.2.1 Primera hipótesis específica.....	44
4.1.3.2.2 Segunda hipótesis específica.....	45
4.1.3.2.3 Tercera hipótesis específica.....	46
4.1.4 Resultados de las observaciones realizadas.....	48
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	50
CONCLUSIONES.....	53
SUGERENCIAS.....	55
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57
Anexos.....	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de Variables.	21
Tabla 2 Población de niños y niñas.....	24
Tabla 3 Tamaño de la Muestra.....	25
Tabla 4 Distribución Etaria de la Muestra	28
Tabla 5 Niveles para el Sector Hogar	29
Tabla 6 Niveles Alcanzados en el Sector Construcción	31
Tabla 7 Niveles Alcanzados para la Dimensión Dramatización.....	32
Tabla 8 Niveles para la Variable Hora de Juego por Sectores.....	34
Tabla 9 Niveles Alcanzados en la Flexibilidad.....	35
Tabla 10 Niveles para la Dimensión Fluidez	37
Tabla 11 Niveles para la Dimensión Originalidad.....	38
Tabla 12 Niveles para el Desarrollo de la Creatividad	40
Tabla 13 Prueba de Shapiro-Wilk para muestras menores a 50 sujetos	42
Tabla 14 Prueba de Rho de Spearman	43
Tabla 15 Prueba de Spearman para la Primera Hipótesis	44
Tabla 16 Prueba de Spearman para la Segunda Hipótesis	45
Tabla 17 Prueba de Spearman para la Tercera Hipótesis Específica.....	47

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Distribución Etaria de la Muestra.....	29
Figura 2 Niveles para el Sector Hogar.....	30
Figura 3 Niveles para el Sector Construcción	31
Figura 4 Niveles para la Dimensión Dramatización.....	33
Figura 5 Niveles para la Variable Tiempo Libre	34
Figura 6 Niveles para la Dimensión Flexibilidad	36
Figura 7 Niveles para la Dimensión Fluidez	37
Figura 8 Niveles para la Dimensión Originalidad	39
Figura 9 Niveles para el Desarrollo de la Creatividad.....	40

RESUMEN

El objetivo principal de esta investigación fue determinar si existe relación entre la hora de juego libre por sectores y el desarrollo de la creatividad, en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

La investigación es de tipo teórico, pues busca acrecentar el conocimiento acerca del tema y de enfoque cuantitativo porque busca probar la hipótesis estadísticamente, es de nivel correlacional que va acorde a la intención de vislumbrar la relación entre las variables mencionadas y de diseño no experimental-transversal, porque solo se busca recolectar datos en un momento y tiempo único. Se contó con una muestra de 16 estudiantes con edades que oscilan entre los 4 y 5 años. Para la obtención de la información necesaria se emplearon listas de cotejos para ambas variables, así como también se empleó la ficha de observación para recabar algunas observaciones extras, todo ello fue debidamente procesado por el paquete estadístico SPSS v.25 y Microsoft Excel.

Para las dimensiones de la variable hora de juego libre se observó que hubo un nivel regular en el sector hogar (50%), para el sector construcción y dramatización se observó un nivel deficiente (50% y 43,8% respectivamente), en relación a las dimensiones de la Creatividad, se observó un nivel “en proceso” para las dimensiones de flexibilidad y originalidad (50% y 43,8% respectivamente) y un nivel “en inicio” para la dimensión fluidez (56,3%).

Finalmente, a través del índice de correlación de Rho de Spearman se verificó que existe una relación significativa y moderada ($p=0,004 \leq 0,05$; $Rho=0,675$) entre la hora de juego libre y el desarrollo de la creatividad, además se verifica que la relación entre la hora de juego libre y el desarrollo de la flexibilidad (dimensión de la creatividad) es significativa y de una fuerza moderada ($p =0,03 \leq 0,05$; $Rho=0,527$).

Palabras clave: hora de juego libre, creatividad, lista de cotejos, correlación.

ABSTRACT

The main objective of this research was to determine if there is a relationship between free play time by sectors and the development of creativity, in boys and girls aged 4 and 5 years of the Initial Educational Institution N° 506 of Tungasuca - Canas - Cusco 2021 .

The research is of a theoretical type, since it seeks to increase knowledge about the subject and a quantitative approach because it seeks to test the hypothesis statistically, it is of a correlational level that is consistent with the intention of glimpsing the relationship between the variables mentioned and a non-experimental design. Transversal, because it only seeks to collect data at a single moment and time.

There was a sample of 16 students with ages ranging between 4 and 5 years. To obtain the necessary information, checklists were used for both variables, as well as the observation sheet to collect some extra observations, all of which was duly processed by the statistical package SPSS v.25 and Microsoft Excel.

For the dimensions of the variable hour of free play, it was observed that there was a regular level in the home sector (50%), for the construction and dramatization sector a deficient level was observed (50% and 43.8% respectively), in relation Regarding the dimensions of Creativity, a level "in process" was observed for the dimensions of flexibility and originality (50% and 43.8% respectively) and a level "in the beginning" for the dimension fluency (56.3%).

Finally, through the Spearman's Rho correlation index, it was verified that there is a significant and moderate relationship ($p=0.004 \leq 0.05$; $Rho=0.675$) between the hour of free play and the development of creativity, it was also verified that the The relationship between the hour of free play and the development of flexibility (creativity dimension) is significant and moderately strong ($p=0.03 \leq 0.05$; $Rho=0.527$).

Keywords: free play time, creativity, checklist, correlation.

INTRODUCCIÓN

Con la finalidad de dar cumplimiento a lo establecido por el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación se pone a consideración el proyecto de investigación titulado. “HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES Y DESARROLLO DE CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 506 DE TUNGASUCA– CANAS – CUSCO 2021.”

En el presente trabajo investigativo en niños y niñas de 4 y 5 años de la localidad de Túpac Amaru “Tungasuca” tiene como finalidad, analizar cómo es que se utiliza la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial. Por lo tanto, consideramos que estos niveles dependen de factores en función al contexto de educación rural en el cual desarrollan su vida escolar y al nivel de crecimiento. Es el inicio que busca amplificar la diversidad de actividades creativas dentro de un salón de clases a fin de favorecer el aprendizaje y así contribuir a la interrelación humana y su desarrollo, mediante horas lúdicas en los espacios.

En la Institución Educativa del Distrito de Tungasuca N°506 del Nivel Inicial se encontró una deficiencia dentro de las aulas de 4 y 5 años donde se observa que los padres de familia exigen a las docentes de dicha institución que sus niños tienen que salir del jardín sabiendo leer, escribir, sumar, restar, entre otras cosas, donde las docentes se dedican a enseñar mecánicamente y tradicionalmente, donde ya no se practica el juego libre en los sectores, ya que es fundamental para la recreación cognitiva y creativa de los niños, como también es esencial porque les permite a los niños a socializar y mostrar originalidad en sus ideas nuevas e innovadoras .

“Por tanto para que se den estudiantes creativos, el núcleo en el que se desenvuelve el infante, juega un papel fundamental, a través de la estimulación cognoscitiva, emocional, cultural y social” (Ministerio de educación, 2009, pág.13). El juego libre en sectores comprende actividades placenteras y espontaneas donde los infantes transforman su creatividad a la realidad y lo recrean,

acercándolo la experiencia que lleva en el interior y trayéndola al mundo real donde se desenvuelve.

El juego libre en sectores es una actividad que no necesita ningún tipo de planeación, control o influencia de un individuo adulto, por tanto, su fin es apoyar el desarrollo de su aprendizaje mediante su creatividad de cada niño.

Finalmente, deseamos dejar constancia de nuestro profundo reconocimiento a mis compañeros de nuestra Escuela Profesional de Educación Inicial de la filial -Canas de la Facultad de Educación, quienes contribuyen con solvencia y experiencia profesional en nuestra formación profesional.

Primer Capítulo: Se realizó el planteamiento del problema, área de investigación, descripción del problema, objetivos de investigación, justificación, formulación de la hipótesis y definición de términos básicos.

Segundo Capítulo: Antecedentes, bases normativas, bases teóricas científicas, la hora del juego libre en los sectores, Juego libre y contemporáneo y desarrollo de la creatividad.

Tercer Capítulo: Corresponde el tipo y nivel de la investigación, diseño de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de la investigación.

Cuarto Capítulo: En el presente capítulo se realiza el análisis descriptivo, descripción de la muestra, análisis de las dimensiones por variable, variable de la hora de juego por sectores.

Finalmente se realiza la discusión de resultados, conclusión y sugerencias

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Área de Investigación

Por la naturaleza de esta investigación se realizó dentro al área de Gestión Pedagógica Académica puesto que contribuye en el desarrollo recreativo teniendo como Sub Área Técnico Pedagógico.

1.2 Área o Ámbito de Investigación

El presente trabajo investigativo se desarrolló con los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021”.

La Institución Educativa en mención, se encuentra en el Distrito de Túpac Amaru Tungasuca en la Provincia de Canas de la Región del Cusco, a una altitud de 3780 m.s.n.m. donde sus límites aún no se encuentran definidos debido a su situación no cartográficas.

1.3. Descripción del Problema

En la actualidad sabemos que la hora del juego libre en sectores no son de mucha importancia debido a que los progenitores insisten a los docentes de aula a trabajar las áreas pedagógicas , las Instituciones Educativas deben de saber que es muy importante el juego libre , ya que conforman la expresión creativa de los diferentes niños, es necesario analizar ,que por causa de los progenitores, los infantes van aprendiendo mecánicamente y no disfrutando y desarrollando su creatividad ,según Britton (2000) quien cita el pensamiento de Montessori,sostiene que:

Para un infante en temprana edad el juego es de suma importancia, ya que le permite aplicar ideas nuevas que va aprendiendo, a dejar atrás problemas de naturaleza emocional y poder mejorar sus

habilidades sociales, en especial en juegos que pongan en práctica su imaginación, como jugar con muñecas o a papá y mamá. (pág.29).

Para Montessori el juego es una actividad voluntaria, agradable con fines creativos, que brindan en los niños aprender automáticamente y de manera personalizada cada quien a su tiempo y ritmo

En la Institución Educativa del Distrito de Tungasuca N°506 del Nivel Inicial se encontró una deficiencia dentro de las aulas de 4 y 5 años donde se observa que los padres de familia exigen a las docentes de dicha institución que sus niños tienen que salir del jardín sabiendo leer, escribir, sumar, restar, entre otras cosas, donde las docentes se dedican a enseñar mecánicamente y tradicionalmente, donde ya no se practica el juego libre en los sectores, ya que es fundamental para la recreación cognitiva y creativa de los niños, como también es esencial porque les permite a los niños a socializar y mostrar originalidad en sus ideas nuevas e innovadoras .

La hora del juego libre es importante ya que influye en toda la etapa infantil del niño para un buen desarrollo social, emocional y físicamente para un buen bienestar de sí mismo.

Se sostiene que, el juego libre en los sectores se considera un instante pedagógico, que proporciona elementos y espacios sectorizados dentro del aula, iniciando en su planificación por parte de los estudiantes y con intervención mínima del educador (MINEDU, 2009).

Por lo tanto, dichas actividades frecuentemente no son fomentadas en jardines de procedimientos de dirección pedagógica ya que contradicen la independencia que posee el juego.

1.4 Formulación del Problema

1.4.1 Problema general.

¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en sectores y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021?

1.4.2 Problema específico.

- a) ¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en sectores y desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021?
- b) ¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la flexibilidad de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021?
- c) ¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021?

1.5 Objetivos de la Investigación

1.5.1 Objetivo general.

Determinar si existe relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

1.5.2 Objetivo específico.

- a) Analizar si existe relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.
- b) Analizar si existe relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.
- c) Analizar si existe relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la originalidad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

1.6 Justificación e Importancia de la Investigación

Es posible afirmar que el momento de la hora del juego libre en sectores, es de naturaleza constructivista, ya que promueve el aprendizaje mediante sectores de trabajo, lo que nos presenta el reto de dejar que los infantes elijan actividades que quieran desarrollar, analizar múltiples propuestas y seleccionar la más factible, así como asumir responsabilidades y evaluar su propio trabajo y el de los demás (Calameo, 2010, p. 1). Es fundamental discutir el tiempo que se le da al juego libre en los sectores, ya que el juego es la estrategia más eficaz y adecuada para fomentar el desarrollo de las habilidades de naturaleza creativa de un infante.

A través de la actividad creativa, los niños fomentan actitudes vitales, guiándolos hacia una vida productiva y satisfactoria para sí mismos y para los demás. Se liberan gracias al juego, que les permite actuar y volver, crear y recrear un mundo posible. Al participar en un juego simbólico, el niño no sólo desarrolla su potencial abstracto, sino que también establece una conexión con sí mismo, fomentando el desarrollo de su creatividad en los niños y niñas.

1.6.1 Justificación teórica.

El aporte de este trabajo de investigación será fundamental, puesto que permitirá a la comunidad educativa, conocer la importancia de la hora del Juego Libre en los Sectores y el Desarrollo de la Creatividad en los niños 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 506 de Tungasuca del nivel Inicial.

1.6.2 Justificación práctica.

Uno de nuestros objetivos es informar a los docentes de la Institución sobre la importancia de la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad, que benefician a las niñas y niños, porque es de gran utilidad para el trabajo del docente.

1.6.3 Justificación legal.

El marco que asiste legalmente a la presente investigación esta refrendada en el art. 2do de la constitución política del Perú, que afirma:

Se da cumplimiento a la convención de los derechos del niño, que indica: “todo niña y niño tienen derecho al juego a la vida y al desarrollo mental, físico, social, espiritual, moral, a la protección, seguridad y por ende a la educación”.

1.6.4 Limitación de la Investigación

No se presentaron ninguna limitación para el desarrollo de la presente investigación, ya que se contaron con recursos económicos, teóricos y acceso a la información para la recolección de datos.

1.6.5 Delimitación de la Investigación

1.6.5.1 Delimitación temporal.

Esta investigación se realizó en el periodo lectivo 2021.

1.6.5.2 Delimitación espacial.

La investigación se realizó en la I.E. N°506 de Tungasuca, que pertenece al Distrito de Túpac Amaru de la provincia de Canas.

1.6.5.3 Delimitación de las unidades de observación.

La investigación se realizó en niños de 4 y 5 años, tomando en cuenta la autorización de las docentes de aula y padres de familia de la I.E. tungasuca del nivel inicial.

1.7 Formulación de la Hipótesis

La investigación se realizó en niños de 4 y 5 años, tomando en cuenta la autorización de las docentes de aula y padres de familia de la I.E. tungasuca del nivel inicial.

1.7.1 Hipótesis general.

Existe relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

1.7.2 Hipótesis específica.

- a) Existe relación significativa entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la fluidez en niños y niñas de 4 y 5 años de la institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.
- b) Existe relación significativa entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la flexibilidad de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.
- c) Existe relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

1.8 Definición de Términos Básicos.

Juego: Para Caba (2004), comprende de una manera innata usada para explorar todo lo que nos rodea, conectar con personas, objetos, sentimientos y experiencias sensoriales. Se consideran como actividades creativas que pueden dar solución a diversos problemas.

Sector: De acuerdo a la RAE (2014), se conoce como sector a una zona específica o parte que pertenece a algún sitio.

Creatividad: Para Guilford (1952) como se citó en Cuba & Palpa (2015) es:

En un aspecto limitado, hace referencia a las habilidades que son particularidades de las personas creadoras, como el pensamiento divergente, la originalidad, la flexibilidad y fluidez. (pág.68)

Desarrollo: Proceso por el cual ocurre el desenvolvimiento, tratándose de cuestiones de orden intelectual, físico o moral, que puede ser aplicado en un trabajo, un individuo, una población, una nación o en otro punto

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Vera (2017) Realizo la investigación titulada: “El Juego en el Desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de la Institución Educativa Inicial Emblemático Chordeleg”. Para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, en el departamento de Cuenca de la Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca-Ecuador.

Donde se llega a la siguiente conclusión:

Su propósito fue determinar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la creatividad, como también se considera que todos los niños son creativos, realizando el juego que más les gusta para potencializar su creatividad y pueda desenvolverse de una mejor manera.

Leyva (2011) Realizo la investigación titulada:” El Juego como Estrategia Didáctica en la Educación Infantil”. Para optar el título de Licenciada en Pedagogía Infantil, en el departamento de Bogotá de la Universidad Pontificia Javeriana – Colombia 2011.

Donde se llega a la siguiente conclusión:

Su propósito fue caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil.

En esta investigación se toma en cuenta la motivación para poder despertar el interés de los niños donde se active su creatividad en los espacios de los juegos, como también se convierta en algo estimulante y placentero que implique acciones en juegos llamativos generando aprendizajes significativos.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Esta investigación fue tomada en cuenta en base a las siguientes tesis:

Del Pilar (2019), Realizó la Investigación Titulada, “El Juego Libre en los Sectores y el Desarrollo del Lenguaje Oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E. Inicial perteneciente al Callao”. De la universidad de San Ignacio de Loyola de Lima concedió un Máster en Educación con una concentración en Psicopedagogía Infantil. Concluyó como sigue:

Su propósito fue determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años.

Hay una relación significativamente relevante entre el lenguaje oral y el juego libre en los sectores en los infantes de cinco años puesto que el juego libre en los sectores permite a los niños interactuar con sus compañeros, participar en interacciones comunicativas y mejorar su capacidad de expresar sus significados de construcción.

Cañari (2018) realizó la investigación titulada, “El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la Institución Educativa el Nazareno – Nuevo perteneciente a Chimbote”. Tesis elaborada para el programa de Licenciado en Educación Primaria de la Universidad de San Pedro de Chimbote. Llegando a la siguiente conclusión:

Su propósito fue determinar la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 4 años

En cuanto la implementación de la actividad libre en los sectores, la mayoría de los infantes juegan a la actividad libre en el aula de forma insuficiente o infrecuente, lo que implica que gran parte de los infantes de cuatro años están en la fase inicial de su desarrollo de la creatividad jugable.

Cuba y Palpa (2015) Realizo la Investigacion Titulada: “La Hora del Juego Libre en los Sectores y el Desarrollo de la Creatividad en los niños y niñas de la Institución Educativa que pertenece a la localidad de nombre Santa Clara”. Para obtener el título profesional de Licenciado en Educación Inicial y Niñez Temprana, en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle de Lima”, llegando a la siguiente conclusión:

Su propósito fue determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años.

Los niños demuestran una conexión entre el desarrollo de la creatividad y la hora de juego libre en el sector doméstico, así como una conexión entre el desarrollo de la sensibilidad, la originalidad, la fluidez y la flexibilidad y la hora de juego libre en los sectores.

Arce & Saldaña (2014), Realizo la Investigacion Titulada: “Influencia del Juego de Construcción en el Desarrollo de la Creatividad en niños de 5 años de la Institución

Educativa N° 252 Niño Jesús perteneciente a Trujillo. Tesis para optar el título de Licenciado en Educación Inicial, en la Universidad Nacional de Trujillo.

Donde llegan a la siguiente conclusión

Su propósito fue da a conocer que el juego de construcción influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años.

Según los resultados de la prueba previa, tanto los grupos experimentales como los de control tienen un bajo nivel de creatividad; sin embargo, el grupo de control entra en la investigación en condiciones ligeramente mejores que el conjunto experimental.

Según la prueba posterior, los alumnos del grupo experimental mejoraron su creatividad en términos de originalidad, complejidad y penetración, como demuestra su puntuación media total de 4,76. (24.47 percent)

2.1.3. Antecedentes locales

Limo (2021) Realizo la Investigación Titulada: “Los Juegos Motrices en la Formación Profesional de los estudiantes de Educación Física de la Escuela Profesional de Educación de la Unsaac – Cusco”. Para optar el título de Licenciado en Educación Física en el Departamento de Cusco de la Universidad San Antonio Abad del Cusco – Perú 2021.

Donde se llega a la siguiente conclusión:

Su propósito fue establecer una íntima correspondencia entre los planteamientos de una teoría educativa y las actitudes y eficiencia que deben desarrollar los profesionales de la educación para hacer/a viable y precisar que actitudes y que niveles de eficiencia profesional deben desarrollar estos profesionales.

De acuerdo al análisis estadístico y la interpretación existe una significativa y fundamental e importancia de los juegos motores en los estudiantes de educación física en donde se muestra que las clases son dinámicas, divertidas ayudándoles a prevenir el estrés, ayudándoles también a desarrollar su motricidad fina y gruesa.

Elario & Quispe (2021) Realizo la Investigación Titulada: “Juegos Recreativos y su Relación con Habilidades Sociales de los estudiantes de Primaria de la Institución Educativa los Patriotas – Cusco -2019. Para optar el Título de Licenciados en Educación Primaria en el Departamento de Cusco de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco – Perú – 2021.

Donde llega a la siguiente conclusión:

Su propósito fue determinar de qué manera los juegos recreativos tienen relación con las habilidades sociales de los estudiantes de primaria.

En la presente investigación se muestra que los juegos de reglas se relacionan significativamente con las habilidades sociales, donde los estudiantes hacen uso de los juegos recreativos en su desarrollo educativo ,como también se muestra que un mayor porcentaje de estudiantes son pocos interesados en dichos juegos, esto debido al uso de la tecnología de los juegos de computadora

,sin embargo los juegos que no ponen en práctica son fundamentales para un desarrollo óptimo en cada etapa del crecimiento de cada estudiante.

2.2 Bases Normativas o Legales.

2.2.1 Constitución Política del Perú.

El artículo 13° Tiene como objetivo desarrollar holísticamente al individuo humano. El Estado protege y reconoce la libertad académica. Las familias son responsables de la educación de sus hijos y tienen derecho a seleccionar escuelas y a participar en el proceso educativo.

2.2.2 Ley General de Educación N° 28044.

El artículo 2 de esta ley: define a la educación como un proceso de enseñanza y aprendizaje que se lleva a cabo durante la vida de un individuo y que aporta a su formación integral, mediante el desarrollo pleno de sus potencialidades, de su familia y la población en general, nacional y a nivel internacional de la cultura. Viene siendo desarrollada en centros educativos y en distintos escenarios de la población.

El artículo 9°, Según el sistema educativo peruano, el propósito de la educación es desarrollar individuos capaces de desarrollar sus potencialidades éticas, intelectuales, artísticas, culturales, afectivas, físicas, espirituales y religiosas promoviendo el desarrollo y consolidar su autoestima e identidad, así como su integración crítica y adecuada en la sociedad con el fin de ejercer su ciudadanía considerando el entorno en el que se desenvuelve.

El artículo 31 dispone que la educación básica tiene como objetivos formar holísticamente al alumno en ámbitos cognitivo, afectivo y físico para que desarrolle una identidad social y personal, practique la población en general y se implique en actividades económicas y laborales que fomente la elaboración del proyecto de vida y consiguientemente colaborar con el desarrollo del país. El desarrollo de habilidades, actitudes y valores necesarios para el aprendizaje permanente.

2.2 Marco conceptual

2.2.1 La Hora del Juego Libre en los Sectores.

MINEDU (2010) en una publicación que hizo acerca de la hora de juego libre en sectores: una guía para docentes de servicios educativos para niñas y niños menores de 6 años, indica lo siguiente:

Es un momento o actividad pedagógica realizada cada día como actividad constante, con un tiempo de 1 hora, desarrollada preferentemente en un salón, pese a que de igual manera se puede desarrollarse en lugares abiertos como el jardín o patio de la institución educativa. (pág. 49, citado en Cuba & Palpa, 2015, pág.19).

Según MINEDU, durante el juego libre en los sectores, los infantes participan en actividades de forma espontánea y libre, al tiempo que desarrollan el juego representativo, la creatividad, la autonomía y las relaciones sociales con sus padres. Además, proporciona orientación sobre el uso adecuado de los materiales educativos, permite el desarrollo de actividades en grupo e individual, y favorece y promueve un aprendizaje de manera significativa de alta calidad destinada a infantes de edades entre 4 y 5 años en una variedad de asignaturas de primer nivel.

2.2.1.1 Juego libre y contemporáneo.

Según Pavía (2004) citado en Román Leyva (2013) se señala que:

Al tratarse de juego libre, hacemos referencia a aquellos juegos que los infantes crean independientemente de la dirección externa, que surgen espontáneamente en el momento en que quieren jugar y se dan libremente sin importar ningún otro objetivo que el propio juego. (pág.1).

Mientras que para Caba (2004), el juego para la niña y el niño es:

Un modo natural de explorar todo el planeta, establecer conexiones mediante experiencias de índole sensorial y con otros individuos. Si los ejercicios que promueven la creatividad de resolución de problemas también demuestran que las estrategias deben desarrollarse lo más rápido posible, teniendo en cuenta que inicialmente no es fácil de conseguir porque no están disponibles

las herramientas necesarias, compensan la frustración con prolongadas horas de sueño de mucho más agrado. A medida que pasa el tiempo y crece, comienza a conectar con él. (pág.39, como se citó en Cañari, 2018,pág.14).

Por lo tanto, el juego para el niño es un vivir lleno de aventuras, a partir del momento en que se produce su nacimiento, tiene la necesidad de desarrollar una conciencia del mundo a su alrededor y del que encuentra al exterior del vientre materno.

Por lo tanto, podemos decir que el juego es una etapa fundamentalmente relacionada con la ternura y el amor de una madre, así como con los juegos vocales y físicos. Los primeros juguetes blandos, con un ojo abierto y una experiencia juguetona y creativa que modelará artísticamente las posibilidades de los futuros adultos que van desde el trabajo hasta la vida personal en la infancia.

2.2.1.1.1 Dimensiones.

Para la MINEDU (2010) Las herramientas de juego y los juguetes deben organizarse a fin de desarrollar exitosamente el tiempo libre de juego de los sectores. Existe un par de maneras para hacerlo, dependiendo del espacio disponible en el salón de clases: Si se trata de un espacio lo suficientemente grande, los juguetes y las herramientas pueden organizarse por sectores. En esta situación, puedes colocar estos juguetes y herramientas en las estanterías o en las esquinas del salón, dentro de la línea de visión y alcance del niño. La ventaja de este modo es que los niños tienen que tener un espacio para incorporar el juego; por ejemplo, el espacio en el que se encuentra el sector de dramatización puede servir como el sector de casa y funcionar como una cabaña. No olvidemos que este estilo organizador también ayuda a los niños a desarrollar una comprensión del espacio; entienden que los objetos toman espacio y tienen un lugar en él.

2.2.1.1.1.1 Sector hogar.

Los niños suelen recrear algunas de sus experiencias de la casa en el sector hogar. Los infantes encarnan varios roles de sus experiencias vividas en su hogar, como la madre, el padre y el niño. Hacen la comida, ponen a los infantes a dormir y recrean las conversaciones y conflictos

familiares. En algunas ocasiones, incluyen personas cercanas u otros actores que están relacionados con la familia que se representa. El juego en el sector hogar promueve el desarrollo social-emocional, la resolución de conflictos, el desarrollo del lenguaje y la socialización. En el sector hogar se debe incluir muñecos de bebés, manteles o mantas, vajillas, una cama, mesa, silla pequeña, cocina pequeña y otros accesorios de casa.

2.2.1.1.1.2 Sector construcción.

El infante crea carreteras, casas y puentes espontáneamente. A menudo incorpora personajes como muñecas, animales y vehículos a estas construcciones para continuar su juego imaginario.

El juego en el sector de construcción promueve el desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades en cuanto a la matemática. En la construcción, se deben hacer uso de bloques de madera de diversas anchuras y longitudes, cubos, envases pintados y no pintados, arandelas para asegurar las placas de madera con diferentes dimensiones y bloques de Lego que les permita construir. Este sector debe estar relacionado o adyacente a los juegos de escenario y miniatura.

Las características de un juego incluyen su libertad, voluntarismo y simpatía, el hecho de que es innato, de que es una actividad de la infancia, que facilita el proceso de socialización, que permite al niño desarrollar la confianza en sí mismo y que sirve como una función integradora (Romero).

Es fundamental que el niño adquiera roles sociales o roles a través de la cooperación de sus compañeros. (Vygotsky, 2009).

2.2.1.1.1.3 Sector dramatización.

Es el sector en el que los infantes desarrollan a un ritmo más acelerado a comparación de los demás. Dado que la función simbólica asume diferentes funciones y dramatiza, este sector debe ser adaptable; por lo tanto, puede ser el hogar un punto y el mostrador, la tienda, peluquería para que el niño pueda ubicarse.

El sector permite a los niños asumir funciones, es decir, desarrollar la función simbólica como pequeños actores que representan varios personajes. Al actuar, el niño desarrolla habilidades

lingüísticas y fortalece su autonomía, autoestima y destrezas sociales con otros infantes, lo que es fundamental para el desarrollo social y emocional del niño.

Es importante indicar que la hora del juego libre en los sectores coopera para desarrollar ciertas áreas importantes. Por ejemplo:

En el área de comunicación el juego simbólico se encuentra estrechamente relacionado con el desarrollo del lenguaje y el pensamiento en el área de la comunicación porque es una actividad en la que el infante actúa una realidad utilizando los juguetes y objetos dentro de su entorno, manipulando los objetos, obtiene una comprensión de sus propiedades y combinándolos, ejerce su fina coordinación motora y conciencia espacial. Cuando un niño juega simbólicamente, está principalmente ocupado del pensamiento, por tanto, del lenguaje., lo cual aumenta su vocabulario, así como sus y habilidades de expresión, comprensión verbal y sintaxis. De acuerdo a ello, la práctica del juego libre en los sectores refuerza la expresión artística y el aprecio.

Cuando un niño juega en el área de las matemáticas, está en el mismo tiempo y espacio, en el momento presente. No obstante, ayuda a gestionar el tiempo agregando conceptos como pasado, presente y futuro. Asimismo, está activamente implicado en el espacio; como, por ejemplo, cuando construye una casa con madera, se vuelve una especie de ingeniero de construcción; fija las bases, calcula los pesos, las distancias y las dimensiones, y se centra en cómo conseguir el equilibrio para que la estructura sea firme y sea sólida.

Concluyendo, el juego simbólico fomenta el desarrollo de habilidades mentales requeridas para que el infante pueda pasar del jardín a la educación primaria.

En el área de personal social, el juego simbólico en particular y el juego libre en general poseen impacto significativo en el desarrollo social y emocional de los infantes. En el momento en el cual un infante juega libremente, toma la iniciativa, lo que impulsa significativamente la autoestima y la autonomía del niño.

Al interactuar con otros infantes por medio del juego, el infante acepta un rol de manera activa, cuando se da la interacción, esta actividad fortalece sus habilidades de índole social y el manejo de emociones, coopera y logra comunicarse con efectividad. Asimismo, se va enfrentando hacia el respeto de las normas del grupo e integración dentro de un colectivo de infantes con consideración y respeto.

2.2.2 Desarrollo de la creatividad.

La creatividad es la capacidad para crear conceptos o ideas novedosas a través de la formación de enlaces novedosos entre conceptos previamente conocidos e ideas, que suelen dar lugar a soluciones novedosas. El pensamiento original es sinónimo de creatividad. La creatividad comprende una capacidad característica de la cognición que posee el ser humano que además está presente en ciertos primates extraordinarios pero que no se encuentra en la computación de algoritmos.

Para Martínez (2008, pág.5) citado en Cuba & Palpa (2015):

Al proponer soluciones adecuadas a las contradicciones desconocidas, la creatividad ayuda al niño alterar las formas convencionales de actuar y pensar. Es necesaria la sensibilidad a los problemas, la fluidez, la originalidad, una actitud de análisis y una inclinación distinta al desarrollo del pensamiento. (pág50).

Para Sternberg, R. (2001) La creatividad, verdaderamente, es una decisión. La persona creativa piensa de una manera diferente. Por ejemplo, si la persona creativa ve que todo el mundo está caminando en esa dirección, no acepta esa dirección como la dirección correcta simplemente porque todo el mundo está caminando en esa dirección. Al contrario, muchas veces piensa que si todo el mundo va por ahí, ella debe caminar en la dirección opuesta. Tengo mi propia idea y quizás mi idea sea mejor. Muchas personas siguen a otras personas sólo porque esas personas van en esa dirección. Y la persona creativa decide ser independiente, aún si hay consecuencias a veces negativas.(De la Torre, S. (2003

Importancia de la creatividad.

La creatividad es fundamental en el desarrollo y bienestar social como también es una capacidad que tiene de cambiar las cosas y a 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. Esto permite, justamente, crear e inventar nuevas cosas, objetos, elementos a partir de lo que ya existe en el mundo. La idea de creatividad proviene justamente de la idea previa de "crear", por lo cual el acto de inventar o generar algo nuevo está vinculado siempre en mayor o menor grado con el uso de la mencionada habilidad.

Según Albert Einstein (2012) afirmaba que la creatividad es importante porque es un fruto de la inteligencia emocional, el hombre al plasmar en cada acto creativo una pequeña parte de su inteligencia no hace sino liberar áreas importantes de su cerebro.(pag 55)

Componentes de la creatividad

Teresa Amabili (2008) sostiene que la creatividad tiene tres componentes: experiencia, dotes de pensamiento creativo y motivación. La experiencia hace relación a los conocimientos técnicos, científicos y procedimentales; las dotes de pensamiento son las formas que emplean las personas para abordar los problemas; la motivación puede clasificarse en intrínseca y extrínseca; la primera depende del interés y compromiso que se tenga; la segunda, se traduce en los incentivos e intereses. Romo (2005) Enuncia siete componentes de la creatividad que consisten en: habilidades de infraestructura; conocimiento; destrezas; experiencia de intensivo trabajo; características personales de autoconfianza; motivación intrínseca y de logro, así como una dosis de buena suerte. Desde la óptica de Guilford citado por Romo (2005)hay que ir más allá de los límites impuestos por el coeficiente intelectual, para acercarse al significado de la creatividad mediante una concepción factorial de la misma como técnica apropiada para definir los rasgos de aquélla: se acepta la hipótesis de que el talento creador se presenta en grados diferentes por toda la población; no es un apéndice asociado a la inteligencia pues hay rasgos o características diversas que explican

las variedades conductuales que con lleva, por consiguiente, un rasgo es una forma de comportamiento distinguible y relativamente perdurable en la cual un individuo difiere de otro.

Cómo se puede potenciar la creatividad

Como todas las capacidades humanas, la creatividad puede ser desarrollada y mejorada a través de estrategias pedagógicas por el maestro; existen diversas formas para desarrollar la participación en los procesos de aprendizaje, con el fin de involucrar a los estudiantes en una serie de acciones educativas orientadas por el profesor, para contribuir al desarrollo de la creatividad: métodos activos, los cuales se caracterizan por promover a aquellos hasta convertirlos en actores directos del proceso de enseñanza y aprendizaje, a si estimular el juego en sus potencialidades y sus propios intereses, necesidades o curiosidades. Los métodos activos se centran en los estudiantes, ya que ofrece experiencias de aprendizaje ricas en situaciones de participación, y le permiten opinar y asumir responsabilidades, plantearse y resolver conflictos, asociándolos a quehaceres cotidianos, haciéndolos actuar, fabricar instrumentos de trabajo y construir sus propios textos para una comunicación horizontal y multilateral como miembros de su comunidad. Con el fin de lograr lo anterior, se deben tener en cuenta parámetros como: capacidad de iniciativa, poder de decisión, formación y responsabilidad. De la misma manera, las barreras que enfrentan las personas para desarrollar su actividad creativa son: la falta de motivación, de conocimiento, el miedo al fracaso, la inestabilidad grupal y personal y la desconfianza generalizada. Para complementar lo previamente expuesto se requieren formas de estimulación como: la formulación permanente de retos, competencias grupales de solución creativa de problemas profesionales, dinámicas participativas, ejercicios de agilidad y espontaneidad de reacciones entre otros aspectos (2005)

Ventajas de la creatividad.

- Favorece su socialización.
- Aumenta la conciencia de uno mismo.
- Fomenta la integridad.
- Favorece su socialización.

- Contribuye la autoestima.
- Desarrolla la comunicación.

Actitudes que matan la creatividad.

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

2.2.2.1 Dimensiones

2.2.2.1.1 Fluidez.

Para Le Boulch “es el conocimiento o intuición global que todos La investigación se realizó en niños de 4 y 5 años, tomando en cuenta la autorización de las docentes de aula y padres de familia de la I.E. tungasuca del nivel inicial.

tienen acerca de nuestro cuerpo, en movimiento y en estado de inactividad con referencia al espacio y con los objetos que le rodean” (Fernández, 2009, pág.2).

Los niños son capaces de proporcionar numerosas soluciones o respuestas a las problemáticas planteadas; sus ideas fluyen como arroyos de agua cristalina. Porque son curiosos, investigan y prueban las hipótesis que formulan. Como resultado, nace el pensamiento fluido y están en la capacidad de proporcionar múltiples respuestas a un juego o a un tema.

La fluidez, “integra, reproduce, relaciona, descubre y establece equivalencias, parecidos o similitudes” (Bornstein, 2006, pág.92 como se citó en Cuba & Palpa, 2015, pág.68).

Se basa en el proceso de la analogía psicológicamente dando espacio a un pensamiento de carácter metafórico.

2.2.2.1.2 Flexibilidad.

La flexibilidad es:

La variedad de ideas generadas; se deriva de la habilidad de pasar con facilidad desde una categoría a otra distinta, de tratar problemas a partir de una variedad de perspectivas; se cuantifica no en

términos de números absolutos, sino en términos de clases y categorías. (Bornstein, 2006, pág.92 como se citó en Cuba & Palpa, 2015, pág.68).

Para Piaget (1973):

Es la capacidad del niño o niña para orientarse en el espacio, tanto en términos de objetos como de sujetos en relación con el cuerpo. A través del espacio de su entorno, podrá crear representaciones de su cuerpo. Para conseguir una estructura espacial, debe dominar primero su orientación espacial; por lo tanto, los profesores deben realizar actividades lúdicas adecuadas a su edad y garantizar que los niños conceptualicen correctamente el concepto. (pág.3)

Demuestran un alto grado de dureza en sus acciones de pruebas y experimentación; evitan estancarse dentro de una idea; se desarrollan en contraposición a la dureza. Se lo intentan repetidamente.

2.2.2.1.3 Originalidad.

Comprende una de las particularidades que definen la creatividad, ya que está basada en lo no repetible y único. Los infantes son sujetos experimentados en la originalidad porque se arriesgan y son inflexibles en su búsqueda de situaciones de juegos novedosos e innovadores.

La originalidad se define como, “una relativa rareza de que solo del grupo de niños, una menor cantidad poseen dicha idea” (Bornstein, 2006, pág.93 como se citó en Cuba & Palpa, 2015, pág.69). Es relevante considerar que frecuentemente la creatividad se debe buscar por su forma y no por su contenido.

2.4 Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de Variables.

Variab les	Dimensiones	Indicadores/ ítems	
<p>Hora de Juego Libre(X). El juego libre en los sectores es considerado como un momento pedagógico que ofrece espacios y elementos sectorizados en el aula partiendo de la planificación de los mismos estudiantes y minimizando la intervención del maestro”. (MINEDU, 2009, citado en Del Pilar, 2019, pág.40).</p>	Sector hogar	Representación de roles. ¿El lugar es bonito para que puedas jugar en el sector hogar? ¿Realizaste actividades como juegos de las cocinitas? ¿Te gusta jugar a ser padres de las muñecas? ¿Te gusta cocinar para tus muñecas?	
		Creación espontanea e imaginativa ¿Compartes los bloques lógicos con tu compañero (a)? ¿Te encanta construir juguetes? ¿Te gusta lo que tu compañerita(o) ha construido? ¿Te gustaría armar un muñeco grande con los bloques?	
	Sector dramatización	Emplean la Improvisación de escenas. ¿Te gusta la actuación? ¿Te gustaría representar a una princesa o un príncipe? ¿Te gusta hacer juegos de dramatización con máscaras? ¿Te gustan los títeres?	
	<p>Desarrollo de la Creatividad (Y). 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. En esta definición el autor hace referencia a los factores de la creatividad (Guilford, 1952 como se citó en Cuba & Palpa, 2015, pág.68).</p>	Fluidez	Planteamiento de Nuevas Ideas ¿Te comprendes con tu compañerita o compañerito? ¿Tienes algún interés en jugar a ser padres? ¿Tienes ideas de como jugar con los materiales sector hogar? ¿Te sientes feliz al lograr jugar en lo que querías?
			Resolución de problemas ¿Si le faltara bloques a tu compañero o compañera le prestarías los tuyos?
Flexibilidad			

		<p>¿Ayudarías a tus compañeritos a construir un juguete nuevo?</p> <p>¿Tienes alguna idea como construir un avioncito?</p> <p>¿Armarías con estos bloques tu juguete favorito?</p>
	Originalidad	<p>Elaboran nuevas creaciones en los sectores</p> <p>¿Llevarías la muñeca de tu compañera(o) en tu juguete que armaste?</p> <p>¿Puedes contar como lograste realizar la dramatización del príncipe?</p> <p>¿Te has puesto a pensar que pasaría si no tendrías ningún material para jugar?</p> <p>¿Tienes alguna dificultad en el juego que realizas?</p>

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Las modalidades que serán aplicadas en esta investigación serán:

3.1 Tipo y nivel de la investigación

3.1.1 Tipo y enfoque de investigación.

El presente trabajo investigativo es de tipo teórico, según Carrasco (2007) que considera que:

Esta clase de investigación no posee intenciones de aplicación inmediata, ya que solamente se enfoca en buscar profundizar y ampliar el nivel de conocimientos de naturaleza científica que ya existen respecto a la realidad. El objetivo de estudio se conforma por teorías de naturaleza científica, las cuales son analizadas para mejorar los conocimientos. (p. 43).

Enfoque cuantitativo se usa la recolección de datos para probar la hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías Hernandez, Fernadez & Baptista (2006)

3.1.2 Nivel de investigación.

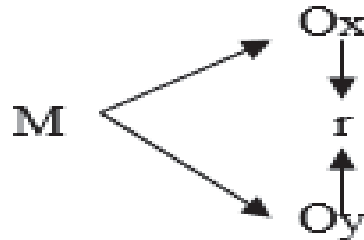
Esta investigación es de nivel correlacional con la finalidad de hacer una descripción de la manera o la causa de producción de la circunstancia.

3.1.3 Diseño de la investigación.

Este trabajo investigativo es de diseño no experimental transversal y correlacional, “las variables no son manipuladas intencionalmente, en ausencia de grupos de control, tampoco experimental,

puesto que se enfocan en estudiar y analizar los fenómenos y hechos ocurridos en la realidad presente” (Carrasco, 2009, pág.71 como se citó en Cuba & Palpa, 2015, pág. 79).

El siguiente esquema corresponde a este tipo de diseño.



M = muestra

Ox= Observación de la variable 1: hora del juego libre de sectores

r = Relación entre las variables

Oy = Observación de la variable 2: desarrollo de creatividad.

3.1.4 Población y muestra de la investigación.

3.1.4.1 Población.

La población es un grupo de objetos o individuos que se desean estudiar o conocer algo, Conforme como señala Hernández, Fernández, & Baptista (2014), así pues, para el presente estudio, la población estuvo constituida por un conjunto total de 31 infantes del nivel inicial de la I. E. 506 Tungasuca con un total de 3 docentes y un total de 31 padres de familia.

Tabla 2

Población de niños y niñas

Niños	Edad	Nivel
31	3-4 y 5 años	Inicial

Fuente: Ficha de matrícula 2021.

3.1.4.2 Muestra.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la muestra corresponde al modelo no probabilístico, de carácter intencional, ya que no dependió de la probabilidad sino del investigador. La muestra está constituida por los infantes de 4y 5 años que conforman una totalidad de 16 estudiantes, donde de 4 años son 6 niños y de 5 años son 10 niños, la misma que se organizará en un solo grupo que será de la siguiente manera.

Tabla 3

Tamaño de la Muestra

		Niños del Nivel Inicial		
		M	F	Total
Edad	4 años	04	02	06
	5 años	01	09	10
	Total	05	11	16

Fuente: elaboración propia

3.1.4.3 Técnicas e instrumentos de la investigación.

El término "técnica" se refiere a una colección de mecanismos, medios o recursos destinados a recoger, preservar, analizar y transmitir datos sobre los fenómenos estudiados. Por lo tanto, las técnicas son procedimientos o recursos fundamentales de recogida de datos que el investigador emplea para abordar los hechos y adquirir conocimientos. (Enríquez, 2012, pág. 02)

3.1.4.3.1 Observación.

Comprende el método que trata de un proceso de observación de un hecho, caso o fenómeno, reunir los datos y registrarlos para analizarlas posteriormente (Enríquez, 2012, pág. 03).

Objetivo

Es una técnica que permite recoger información a partir de la observación acerca de la hora del juego libre en sectores.

La validez del instrumento.

Tiene como finalidad recoger las opiniones y sugerencias de expertos dedicados a la docencia con grados académicos de magister o doctor en ciencias de la educación. En este procedimiento cada experto emitió un juicio valorativo de un conjunto de aspectos referidos a la lista de cotejos para ambas variables. El rango de los valores es de 0 a 100% teniendo en cuenta que el puntaje promedio de los juicios emitidos por cada experto fue de 90% se consideró al calificativo superior a 90%.

En la tabla 4 se muestran el resultado de la validación de los expertos.

Tabla 4

Expertos	Porcentaje de la validación
Julio Cesar Limachi Qqueso.	90%
Jaime Costilla Huillca.	90%

Fuente: Elaboración propia

3.1.4.3.2 Instrumentos

Comprenden herramientas usadas por un docente, requeridas para la obtención de pruebas del desempeño de los estudiantes (Ministerio De educación del Perú, 2009).

3.1.4.3.2.1 Lista de cotejos.

Se trata de una herramienta con una elaboración basada en indicadores y criterios que fueron previamente establecidos a fin de encaminar la observación realizada. Accede a un control más

riguroso del análisis y es de gran utilidad para evaluar los conocimientos procedimentales y después revisar los conocimientos actitudinales y conceptuales. (Minedu, 2009, pág.21)

Para ambas variables se empleó el instrumento de lista de cotejos, con la finalidad de obtener la información

3.1.4.4 Procesamiento estadístico de los datos.

El objetivo primordial de este trabajo de investigación es encontrar la existencia de una relación entre las variables juego libre en sectores y desarrollo de creatividad en los niñas y niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021. La muestra estuvo conformada por un grupo de 16 infantes, quienes serán evaluados a través de fichas de observación y lista de cotejo, se tabulo los datos con el SPSS, en su versión 25 para Windows. El análisis se realizó con un nivel estadísticamente significativo de $p < .05$ y son los especificados a continuación:

Medidas de variabilidad y de tendencia central: Moda, mediana, media, desviación estándar, con la finalidad de analizar la descripción de las variables, en armonía con los objetivos previamente planteados.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Análisis Descriptivo

4.1.1 Descripción de la muestra.

En esta sección se analizó los datos descriptivos que se desprenden de la población en cuestión. Tales como la moda, media y media. Estos a través de tablas y figuras para una mejor comprensión de sus contenidos.

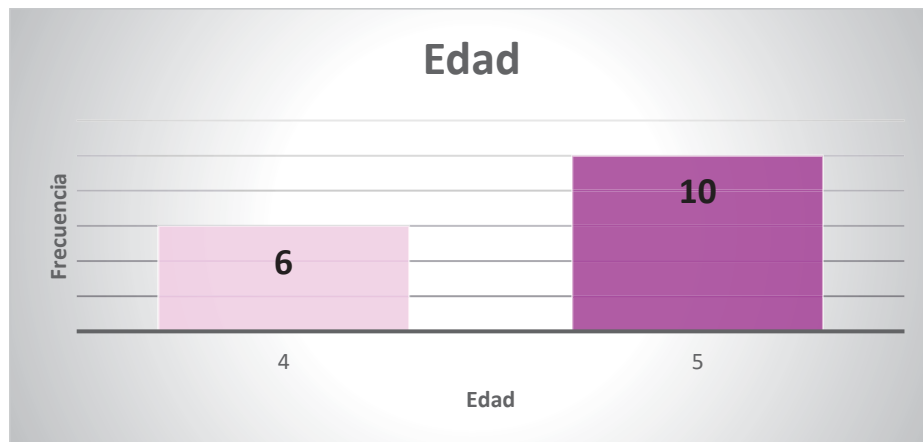
En la tabla 5, se observa la distribución de la edad de la muestra.

Tabla 5

Distribución Etaria de la Muestra

		fi	%
Edad	4 años	6	37,5
	5 años	10	62,5
Total		16	100,0

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados SPSS v.25

Figura 1*Distribución Etaria de la Muestra*

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados SPSS

v.25

De la tabla se tiene que la gran mayoría de la muestra (62,5%) posee 5 años.

4.1.2 Análisis de las dimensiones por variable.

4.1.2.1 Variable de la hora de juego por sectores.

Como ya se versó en anteriores capítulos. Esta variable presenta 3 dimensiones: Sector hogar, sector construcción y sector dramatización.

5.1.2.1.1 Sector hogar.

En la tabla 6 se muestran los datos obtenidos para esta dimensión.

Tabla 6*Niveles para el Sector Hogar*

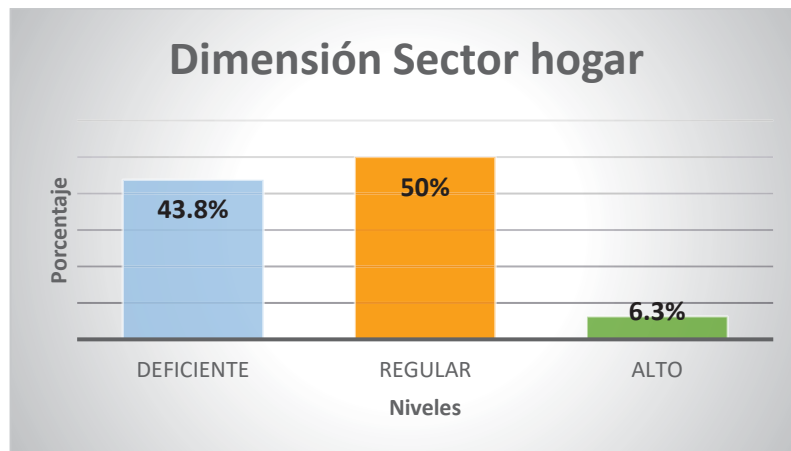
		fi	%
	Deficiente	7	43,8
Nivel	Regular	8	50,0
	Alto	1	6,3
Total		16	100,0

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

Figura 2

Niveles para el Sector Hogar



Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

De la tabla 6 y la figura 2 se entiende que el nivel con mayor representatividad porcentual es el regular (50%), seguido del nivel deficiente con un 43,8% y finalmente está el nivel alto con solo un 6,3% de presencia. Esta dimensión se ha evaluado a través de la observación de los roles que representan los niños y niñas ya que ellos suelen recrear las experiencias de la casa en los espacios escolares que se adecuan a este fin. Por tanto, se puede decir que la representación de roles por parte de los niños es regular, es decir ni buena ni mala pero que colinda con lo deficiente más no con el nivel alto. Esto puede deberse a que en la casa los niños no es un agente activo de la dinámica familiar, la interacción que tiene con los padres no es la más adecuada y ello podría llegar a poner en peligro el desarrollo socio-emocional, el manejo y resolución de conflictos y un posible retraso en el desarrollo de su lenguaje, puesto que no es raro observar hoy en día que los padres permiten al estudiante estar mucho tiempo con los celulares u otros aparatos que al ser tan atractivos lo distraen y alejan de dicho desarrollo que debería alcanzar.

5.1.2.1.2 Sector construcción.

En la tabla 7 se observan los datos descriptivos alcanzados para la dimensión construcción.

Tabla 7

Niveles Alcanzados en el Sector Construcción

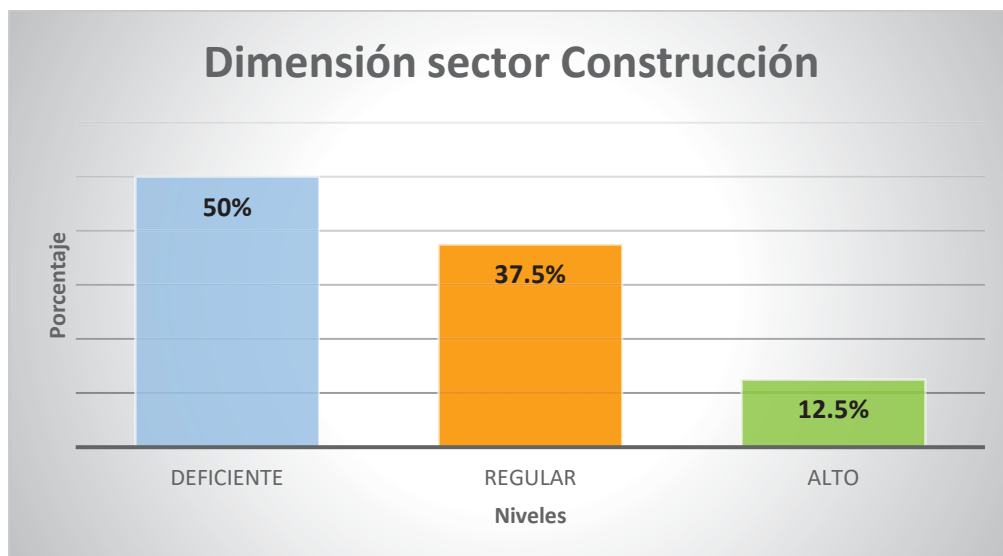
		fi	%
	Deficiente	8	50,0
Nivel	Regular	6	37,5
	Alto	2	12,5
	Total	16	100,0

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

Figura 3

Niveles para el Sector Construcción



Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

De la tabla 7 y figura 3 se observa que el nivel predominante es el deficiente (50%), seguido de un nivel regular con un 37,5% de representatividad y finalmente el nivel alto con 12,5%. Esta

dimensión se centró en la observación de la creación espontanea e imaginativa que realizan los niños, ya que es usual ver que el infante cree todo tipo de caminos, carreteras, casas y otros con los que está familiarizado, involucrando también a personajes de todo tipo representados por muñecos u otras figuras. Se aprecian resultados algo preocupantes ya que la creación espontanea e imaginativa no es algo que resalte en la muestra, la mitad de los estudiantes parecen no saber cómo elaborar o construir estructuras a partir de los juguetes o el ambiente que posee y se limitan a imitar a sus compañeritos, mientras solo un porcentaje reducido pudo superar esta limitación y sacarle provecho a los elementos de los que dispone. Se debe recordar que la construcción promueve el desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades en cuanto a la matemática. Asimismo, la propia naturaleza del juego sugiere que este debe darse de manera libre, lo cual como se ha indicado parece no estar ocurriendo

5.1.2.1.3 Sector dramatización.

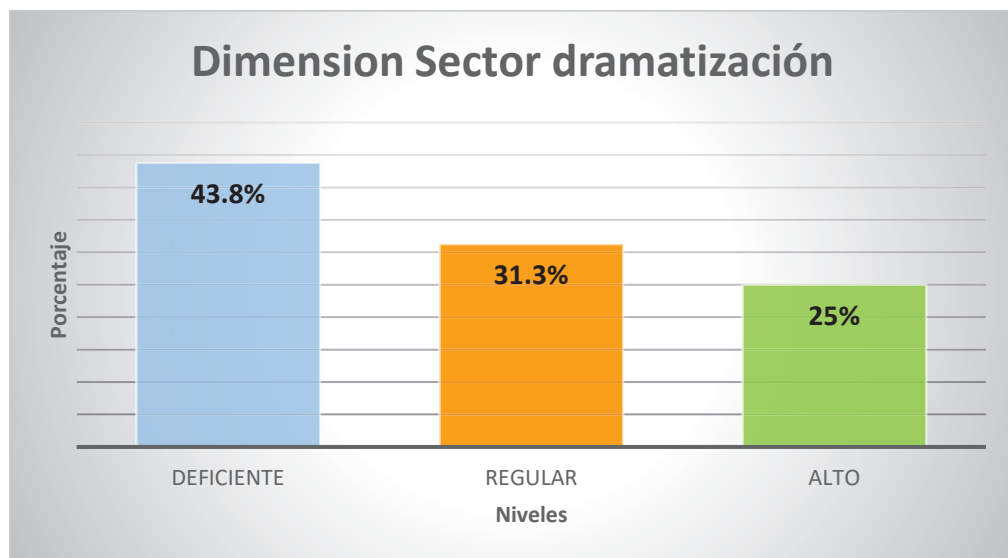
En la tabla 8 se muestran los niveles logrados para esta dimensión.

Tabla 8

Niveles Alcanzados para la Dimensión Dramatización

	fi	%
Deficiente	7	43,8
Nivel Regular	5	31,3
Alto	4	25,0
Total	16	100,0

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

Figura 4*Niveles para la Dimensión Dramatización*

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados SPSS v.25

De la tabla 8 y figura 4 se entiende que la mayor parte de la muestra (43,8%) ha obtenido un nivel deficiente, seguido por el nivel regular (31,3%) y finalmente el nivel alto con un 25% de representatividad. Esta dimensión centra su atención en el empleo de la improvisación de escenas ya que es más evidente y usual que los infantes hagan uso del juego simbólico para asumir diversos roles y situaciones; se entiende que dicho uso es deficiente y regular, esto debido a la falta de iniciativa, el querer jugar solo y no querer compartir el juego con otros, hace que este juego simbólico no tenga lugar, dado que, para asumir un rol, necesariamente, se necesita de otro compañero de juego. Estos resultados poco alentadores ponen en riesgo el desarrollo de las habilidades lingüísticas, las destrezas a nivel social, no ejercitan su pensamiento y otras capacidades que derivan del intercambio de experiencias entre los niños.

5.1.2.1.4 Variable en general.

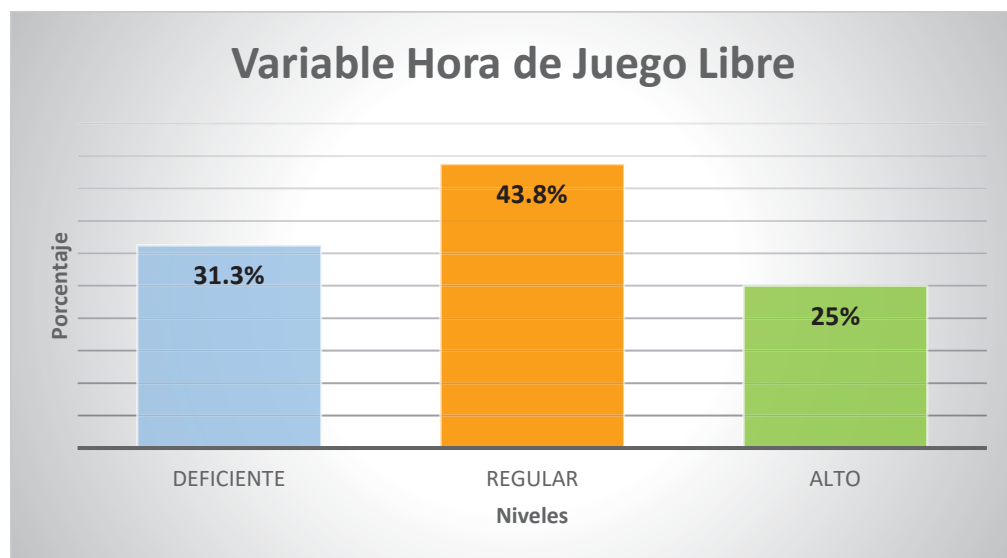
En la tabla 9 se observan los resultados alcanzados en cuanto a la variable en general y ya no en sus dimensiones.

Tabla 9*Niveles para la Variable Hora de Juego por Sectores*

		fi	%
Nivel	Deficiente	5	31,3
	Regular	7	43,8
	Alto	4	25,0
Total		16	100,0

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

Figura 5*Niveles para la Variable Tiempo Libre*

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

De la tabla 9 y figura 5 se tiene que el juego libre se da de manera “regular” (43,8%) en la mayoría de los casos, seguido por un nivel deficiente (31,3%) y finalmente un nivel alto con 25% de representatividad. Se entiende que el juego libre es aquel juego que no depende necesariamente de la indicación o dirección externa, que surge por la propia motivación de querer jugar a “algo”. Esto lleva a indicar que el juego libre por sectores aún está en consolidación dado que como se ha

observado en las dimensiones, hay muchas situaciones que podrían poner en peligro el fin que tiene el juego en la vida de todo niño o niña.

5.1.2.2 Variable de desarrollo de la creatividad.

De igual manera, se tiene 3 dimensiones para esta variable.

5.1.2.2.1 Flexibilidad.

En la tabla 10, se precisan las puntuaciones para esta dimensión.

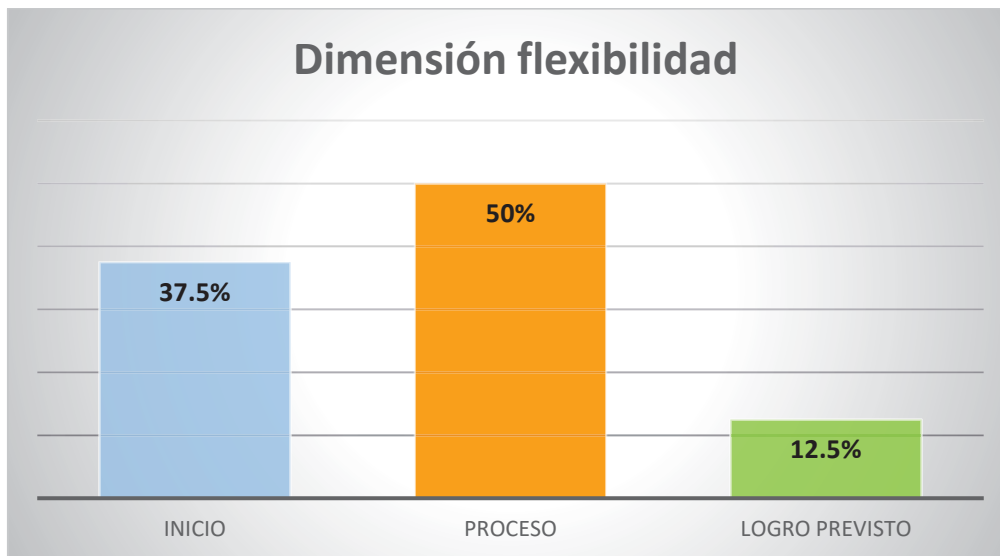
Tabla 10

Niveles Alcanzados en la Flexibilidad

		fi	%
	Inicio	6	37,5
Nivel	En proceso	8	50,0
	Logro esperado	2	12,5
Total		16	100,0

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

Figura 6*Niveles para la Dimensión Flexibilidad*

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

De la tabla 10 y figura 6 se observa que la mitad de la muestra se encuentra en el nivel “en proceso” con un 50%, seguido del nivel inicio con un 37,5% y finalmente el nivel logro esperado con un 12,5% de representatividad. Esta dimensión hace referencia a la capacidad resolutive de problemas que tiene o viene desarrollando el estudiante. Se entiende que esta capacidad resolutive está en proceso de consolidación que colinda más con un nivel de inicio que con el logro esperado. Este resultado no es tan desalentador como parece dado que cuanto mayor experiencia o mayor cantidad de incidentes trate el niño o niña mayor amplitud de soluciones tendrá.

5.1.2.2.2 *Fluidez.*

En la tabla 11, se precisan las puntuaciones para esta dimensión.

Tabla 11

Niveles para la Dimensión Fluidez

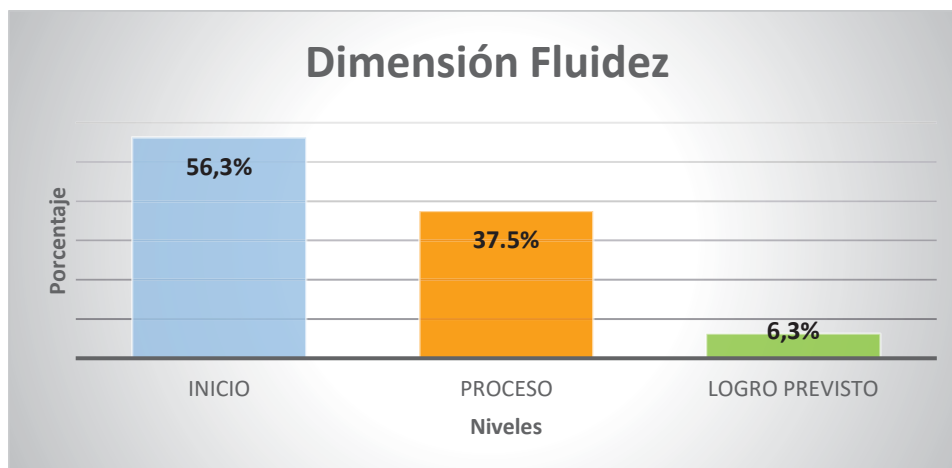
	Fi	%
Inicio	9	56,3
Nivel En proceso	6	37,5
Logro Esperado	1	6,3
Total	16	100,0

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

Figura 7

Niveles para la Dimensión Fluidez



Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

De la tabla 11 y figura 7 se tiene que un 56,3% de la muestra se encuentra en el nivel inicio, seguido del nivel “en proceso” que posee un 37,5% de representatividad mientras que el logro esperado solamente representa un 6,3%. Esta dimensión se interesa por conocer si los niños son capaces de formular nuevas ideas en base a las situaciones que se le presenten. Se entiende que

esta capacidad está aún a niveles de inicio o en proceso de lograr lo esperado. Este resultado es preocupante, ya que los niños son curiosos por naturaleza y esa curiosidad les permite dar soluciones o lanzar ideas que ayuden a la solución de dichos planteamientos, entonces una posible causa es que el estudiante este limitado de tal forma que no tenga espacios donde pueda dar rienda suelta a esa característica de la que se ha versado.

5.1.2.2.3 Originalidad

En la tabla 12, se precisan las puntuaciones para esta dimensión.

Tabla 12

Niveles para la Dimensión Originalidad

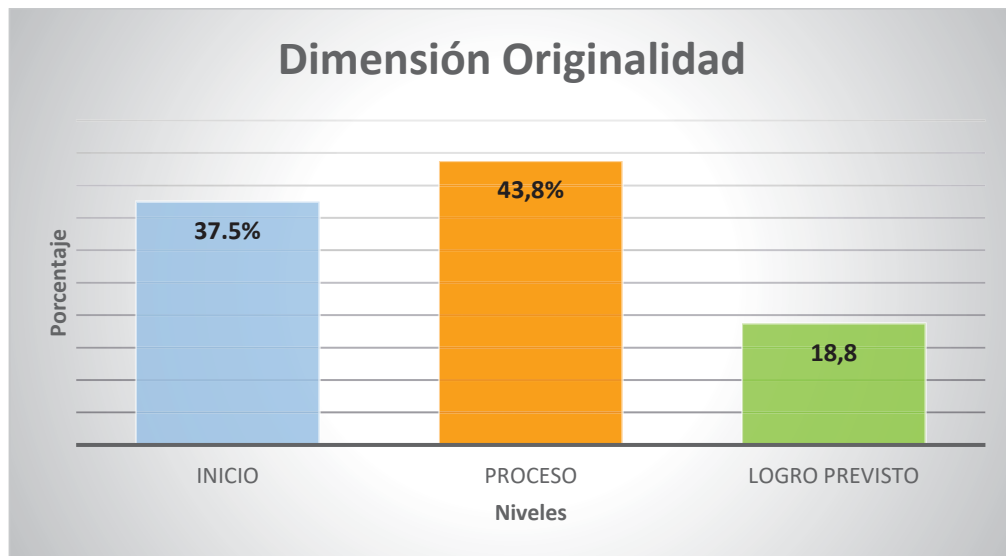
	fi	%
Inicio	6	37,5
Nivel		
En proceso	7	43,8
Logro esperado	3	18,8
Total	16	100,0

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

Figura 8

Niveles para la Dimensión Originalidad



Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

De la tabla 12 y figura 8 se puede apreciar que el nivel más relevante es el nivel en proceso que tiene un 43,8% de representatividad, seguido del nivel “inicio” con un 37,5% y finalmente el logro esperado con un 18,8%. Esta dimensión al estar relacionada con la capacidad de los niños que propiciaron nuevas creaciones e incluso proponer nuevos sectores de juego. Se entiende que esta capacidad está en vías de desarrollo, por tanto, el docente debe prestar especial atención y estimular lo no repetible y único, aprovechando que los niños se arriesgan y son inflexibles en su búsqueda de situaciones de juegos novedosos, ya que a veces se tiene la impresión de que los juegos parecen ser los mismos, siempre hay un toque particular que le da cada participante del juego.

5.1.2.2.4 Variable en general.

En la tabla 13 se observan los resultados alcanzados en cuanto a la variable en general y ya no en sus dimensiones.

Tabla 13

Niveles para el Desarrollo de la Creatividad

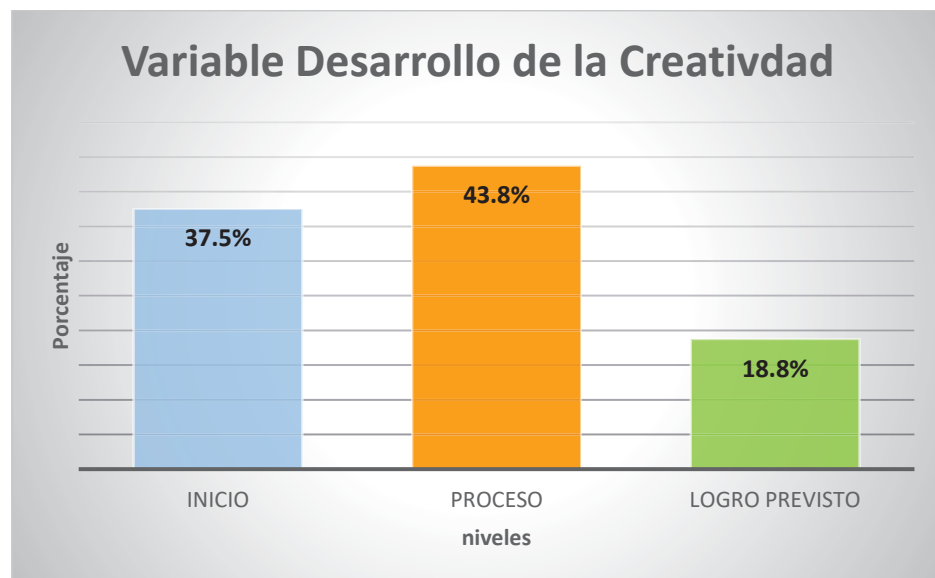
		fi	%
	Inicio	6	37,5
Nivel	En proceso	7	43,8
	Logro esperado	3	18,8
Total		16	100,0

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

Figura 9

Niveles para el Desarrollo de la Creatividad



Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

De la tabla 13 y figura 9 se tiene que el desarrollo de la creatividad está en proceso (43,8%), seguido del nivel “inicio” con un 37,5% de representatividad y finalmente el nivel logro esperado que representa un 18,8% de la muestra. La creatividad hace referencia a la capacidad de generar conceptos, ideas u otros a partir de la información que provee el ambiente y lo que ya ha aprendido el estudiante, es decir es resultado de la interacción entre dichos elementos y que tiene como finalidad la solución de problemas y la adecuada adaptación del ser humano. Se entiende que esta capacidad se está desarrollando, lo cual es un indicador alentador ya que al lograr los niveles esperados el estudiante mejorara su socialización, su autoestima, su lenguaje, su capacidad de poder tomar consciencia de sí mismo y otros. Para ello también se debe evitar ser demasiado crítico con lo que hacen los niños, restringir su libertad, exponerlo al ridículo y sobre la falta de empatía, es decir ni tanto los padres como los maestros deben olvidar que sus estudiantes son niños y por tanto su actuar es distinta a la de los adultos.

4.1.3 Contraste de hipótesis.

4.1.3.1 Hipótesis general.

La hipótesis a confirmar o negar es la siguiente:

Existe relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

Para tal efecto, primero se determinará el tipo de distribución que siguen los datos (normal o no normal), para identificar qué tipo de estadística se va a emplear (paramétricos o no paramétricos, respectivamente).

Para determinar la normalidad se empleará el estadístico de Shapiro-Wilk, ya que el tamaño muestral no supera los 50 sujetos.

Tabla 14*Prueba de Shapiro-Wilk para muestras menores a 50 sujetos*

	Dimensiones	Estadístico	gl.	Sig.
	Sector hogar	0,760	16	0,001
Hora del Juego	Sector construcción	0,768	16	0,001
Libre en Sectores	Sector dramatización	0,787	16	0,002
	Puntuación total	0,819	16	0,005
	Flexibilidad	0,796	16	0,002
Desarrollo de la	Fluidez	0,729	16	0,000
Creatividad	Originalidad	0,809	16	0,004
	Puntuación total	0,809	16	0,004

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

De la tabla tenemos que la significación, en ninguno de los casos, es superior a 0,005, por tanto, decimos que los datos no siguen una distribución normal, por lo cual se hará uso de la estadística no paramétrica.

El estadístico a emplear, tomando en consideración lo recientemente hallado, es el Rho de Spearman ya que se ajusta a lo planteado tanto en la pregunta, objetivo e hipótesis general.

Tabla 15*Prueba de Rho de Spearman*

Variables		Coefficiente de correlación (Rho)	Sig. (Bilateral) (p)	n
Rho de Spearman	Hora del Juego Libre en Sectores	0,675**	0,004	16
	Desarrollo de la creatividad	0,675**	0,004	16

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

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados SPSS v.25

De la tabla se tiene que la relación es directamente proporcional (signo positivo implícito).

Las hipótesis de trabajo son las siguientes:

Ho: No existe relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en las niñas y niños de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

Ha: Existe relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en las niñas y niños de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

Para la toma de decisión tenemos:

Si $p > 0,05$; aceptamos la hipótesis nula (H_0)

Si $p \leq 0,05$; aceptamos la hipótesis alterna (H_a).

Por tanto, se tiene que $p = 0,004 \leq 0,05$; entonces $p \leq 0,05$.

Concluimos que con respaldo estadístico **se acepta la hipótesis, ya que** $p = 0,004 \leq 0,05$, existe relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en las niñas y niños de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

Esta relación no se da por simple casualidad, ya que su ocurrencia sigue patrones estadísticamente significativos que sugieren que mientras se estimule la hora del juego libre en sectores, mejores resultados se observaran en el desarrollo de la creatividad, ya que la magnitud o fuerza de esta relación es moderada ($Rho=0,675$).

4.1.3.2 Hipótesis específicas.

4.1.3.2.1 Primera hipótesis específica.

La hipótesis a confirmar o negar es la siguiente:

Existe relación significativamente entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la fluidez en niños y niñas de 4 y 5 años de la institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

De igual manera el estadístico a emplear es el mismo que en la sección anterior. Y es como sigue:

Tabla 16

Prueba de Spearman para la Primera Hipótesis

Variable/Dimensión		Coefficiente de correlación	Sig. (Bilateral)	N
		(Rho)	(p)	
Rho de	Hora del Juego Libre en Sectores	-0,205	0,447	16
Spearman	Fluidez	-0,205	0,447	16

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados SPSS v.25

Las hipótesis de trabajo son las siguientes:

Ho: No existe relación significativamente entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la fluidez en niños y niñas de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

Ha: Existe relación significativamente entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la fluidez en niños y niñas de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

Para la toma de decisión tenemos:

Si $p > 0,05$; aceptamos la hipótesis nula (H_0)

Si $p \leq 0,05$; aceptamos la hipótesis alterna (H_a).

Por tanto, se tiene que $p = 0.447 > 0,05$; entonces $p > 0.05$.

Entonces no se acepta **la hipótesis** , ya que $p = 0.447 > 0,05$. Concluimos que **no** existe relación significativamente entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la fluidez en niñas y niños de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

4.1.3.2.2 Segunda hipótesis específica.

La hipótesis a confirmar o negar es la siguiente:

Existe relación significativamente entre la hora del juego libre en los sectores en el desarrollo de la flexibilidad de las niñas y niños de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

Tabla 17

Prueba de Spearman para la Segunda Hipótesis

Variables		Coefficiente de correlación (Rho)	Sig. (Bilateral) (p)	n
Rho de Spearman	Hora del Juego Libre en Sectores	0,527*	0,003	16
	Flexibilidad	0,527*	0,003	16

*La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Fuente: Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados SPSS v.25

De la tabla se tiene que la relación es directamente proporcional (signo positivo implícito).

Para la toma de decisión tenemos:

Si $p > 0,05$; aceptamos la hipótesis nula (H_0)

Si $p \leq 0,05$; aceptamos la hipótesis alterna (H_a).

Por tanto, se tiene que $p = 0,03 \leq 0,05$; entonces $p \leq 0,05$.

Las hipótesis de trabajo son las siguientes:

H₀: No existe relación significativamente entre la hora del juego libre en los sectores en el desarrollo de la flexibilidad de las niñas y niños de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

H_a: Existe relación significativamente entre la hora del juego libre en los sectores en el desarrollo de la flexibilidad de las niñas y niños de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

Por tanto, se **acepta la hipótesis**, ya que $p = 0,003 \leq 0,05$. Afirmamos que existe relación significativamente entre la hora del juego libre en los sectores en el desarrollo de la flexibilidad de las niñas y niños de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

4.1.3.2.3 Tercera hipótesis específica.

La hipótesis a confirmar o negar es la siguiente:

Existe relación significativamente entre la hora del juego libre en sectores en el desarrollo de la originalidad de las niñas y niños de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

Se tiene lo siguiente:

Tabla 18

Prueba de Spearman para la Tercera Hipótesis Específica

	Variab	Coeficiente	de Sig.(Bilateral)	n
		correlación (Rho)	(p)	
Rho de Spearman	Hora del Juego Libre en Sectores	0,450	0,081	16
	Originalidad	0,450	0,081	16

Fuente:

Elaboración de los resultados de la aplicación en los niños y niñas en base a los resultados

SPSS v.25

Para la toma de decisión tenemos:

Si $p > 0,05$; aceptamos la hipótesis nula (H_0)

Si $p \leq 0,05$; aceptamos la hipótesis alterna (H_a).

Por tanto, se tiene que $p = 0.081 > 0,05$; entonces $p > 0.05$.

Las hipótesis de trabajo son las siguientes:

H₀: No existe relación significativamente entre la hora del juego libre en sectores en el desarrollo de la originalidad de las niñas y niños de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

H_a: Existe relación significativamente entre la hora del juego libre en sectores en el desarrollo de la originalidad de las niñas y niños de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

En conclusión, **no se acepta la hipótesis**, ya que $p = 0.081 > 0,05$. No existe relación significativamente entre la hora del juego libre en sectores en el desarrollo de la originalidad de las niñas y niños de 4 y 5 años de la I. E. Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.

4.1.4 Resultados de las observaciones realizadas.

Todas las observaciones realizadas a través de la ficha de observación destinada a la variable 1 (juego libre por sectores), reafirman la importancia del juego, ya que se puede afirmar que es una extensión natural de los niños y niñas, una característica propia de los mismos para esas edades. Sea en el sector que se encuentre (hogar, construcción o dramatización), solo o acompañado hay algo que resaltar: poco a poco el estudiante va comprendiendo e interiorizando la dinámica de las relaciones sociales, estas reglas se van presentando mientras va participando de los juegos que creativamente le presentan sus compañeros o elabora el mismo.

Estos juegos involucran necesariamente roles, algunos optan por ser soldados, otros construyen edificios donde aterrizaran helicópteros, otros juegan al papá y la mamá y cuidan a los hijos, preparan la comida para sus compañeros. Otros prefieren controlar robots, y entre otras temáticas de juego. Todo esto ayuda a la socialización de los niños y niñas, es decir a integrarlo como miembro activo y adaptado de la sociedad, entendiendo que para mantener adecuadas interacciones sociales en ocasiones debe renunciar al egocentrismo y adecuarse a la situación.

Un ejemplo de este proceso es que una vez que el tiempo de juego ha terminado son más o menos uniformes las reacciones de los estudiantes, unos aceptan sin reprochar (guarda los juguetes e incluso indica a sus compañeros que hagan lo mismo), otros se quejan ya que aún desean seguir jugando (se niegan a guardar los juguetes y algunos están renegando), mientras que otros triste se sienten con resignación, de todas estas reacciones ya paso por el proceso y sabe que si bien se acabó por ahora, habrá en el futuro oportunidad para poder continuar con la diversión, el segundo aún no puede dejar a un lado el propio bienestar,, lo que lo convierte en alguien un tanto egocéntrico, y el ultimo se encuentra en la mitad del camino, ya que la tristeza aún es un vestigio de que se va en el camino la aceptación de tal situación.

Una situación peculiar observada denota que si el juego en el que se está, no llega a convencer o no es tan divertido como parece, fácilmente no se concluye y se le da un nuevo propósito a los juguetes u otros empleados.

Para finalizar con esta sección, queda indicar que más allá de estos actos que son comprensibles y nada fuera de lo común. Debe tenerse en cuenta aquellos que son muy peculiares, aquellos que sin duda alguna resaltan por no ir acorde a lo que la mayoría realiza, aquellos casos en los que el estudiante no muestra mayor interés por jugar con sus compañeros de salón, otras donde parece representar situaciones con un contenido explícito de violencia desmedida, entre otros que a primera vista llaman la atención, las mismas que en muchas ocasiones son pasadas por alto, afirmando que se trata de un estudiante tímido, que solamente es un juego entre otros calificativos que se puedan decir. Aquí debe ponerse en tela de juicio si solamente se trata de eso y no implica algo más, ya que hay que recordar que en el juego se representan situaciones con las que se está familiarizado, muchas de las cuales simbolizan a la propia familia y los roles que hay en ella. Entonces el juego no solo ayuda al desarrollo de la creatividad sino también es un espejo de la situación familiar, un reflejo que le ofrece a su maestra.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La presente investigación tuvo como principal objetivo establecer la relación existente entre la hora de juego libre y el desarrollo de la creatividad. de acuerdo a los resultados obtenidos del objetivo general se ha establecido, existe una relación positiva, moderada y significativa ($p=0,04 \leq 0.05$; $Rho=0,675$) entre la hora de juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021. Es decir, a mayor rendimiento observado en la hora de juego libre por sectores, mejores resultados se obtendrán en el desarrollo de la creatividad de los niños, estos resultados difieren en cierta medida con los de Cañarí (2018), quien halló un nivel deficiente en el juego por sectores que realizan los niños y niñas y por tanto que el desarrollo lúdico está empezando. La presente investigación halló que el desempeño en todos estos sectores de manera general es regular y el desarrollo lúdico, es de igual manera de un nivel promedio. Por su parte Arce y Saldaña (2014) corrobora los hallazgos realizados actualmente.

Asimismo el autor Cuba y Palpa (2015) y del Pilar (2019), en su estudio que tuvo como principal objetivo la relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de la institución educativa que pertenecen a la localidad de nombre santa clara, existe una coincidencia con los resultados presentados en este estudio, si bien es cierto que estos autores enfocan su investigación en relación entre la hora de juego libre y el desarrollo del lenguaje oral. Se puede decir la misma variable (lenguaje oral) está incluida implícitamente en el estudio que realizó al igual que nuestra investigación el autor creó un instrumento de investigación el cual sirve para la recolección de información, así mismo los resultados obtenidos servirá como guía de consulta para futuras investigaciones.

El autor Vera (2017) que se planteó como objetivo general quien considera que los niños y niñas son creativos realizando el juego que más les gusta utilizando métodos al aire libre donde los niños y niñas puedan expresar su creatividad con libertad. La presente investigación halló que la

creatividad tiene una flexibilidad relacionado con el juego debió que en la hora del juego libre son libres de poder manipular los materiales que más les motive a desarrollar su creatividad. Por su parte Leiva (2011) quien se planteó como objetivo general describir el juego como estrategia y didáctica en educación infantil, el autor creo un instrumento para la recolección de información al igual que el presente estudio, realizando la comparación de los resultados se toma en cuenta la motivación para despertar el interés de los niños y niñas como también combatir el estrés que se les puede presentar a cada niño o niña en donde suelen utilizar su creatividad en los espacios de los juegos demostrando alegría y placer al manipular los materiales, en la presente investigación coinciden que los niños utilizan a su criterio el espacio de los juegos mostrando su originalidad, libertad, socialización y su autonomía demostrando su libre expresión sin ninguna interrupción. En tanto Uscamayta (2021) se planteó como objetivo general analizar cuál es la importancia de los juegos motrices en la formación profesional de los niños y niñas de educación física en la escuela profesional de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, el investigador deja un marco teórico el cual servirá como guía de consulta para futuras investigaciones, realizando la comparación de los resultados se determinó que de acuerdo a sus análisis estadísticos encuentra la importancia de los juegos motores, tanto como fina y gruesa en las diferentes actividades de aprendizaje en donde se muestra la dinámica como un método para llamar la atención de sus estudiantes. En la presente investigación se demuestra que, si existe una relación entre los juegos y la creatividad debido a que los niños y niñas desarrollan su motricidad fina y gruesa al recorrer por toda el aula con los juguetes que ellos crearon de acuerdo a su imaginación, el autor desarrollo un instrumento de investigación el cual sirve como guía de consulta para futuras investigaciones. Finalmente el autor Elario, Quispe (2021) quien se planteó como objetivo general determinar el juego recreativo y su relación con habilidades sociales de los estudiantes, cuyos principales resultados del autor en mención que existe una relación significativamente de los juegos recreativos con las habilidades sociales, como también se observó un problema donde explican

que encontraron un menor porcentaje de los estudiantes que se dedican a los juegos que les brinda la tecnología, donde no pasan mayor tiempo en los juegos recreativos. En la presente investigación hallamos una relación regular ni mala ni buena, realizando la comparación de los resultados existe una leve coincidencia ya que el autor menciona la relación que existe entre ambas variables de estudio al igual que nuestro estudio el autor creó un instrumento para la recolección de información así mismo al igual que la presente investigación deja un marco teórico metodológico el cual sirve para la recolección de información.

CONCLUSIONES

Primera: Existe una relación positiva, moderada y significativa ($p=0,04 \leq 0,05$; $Rho=0,675$) entre la hora de juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021. Es decir, a mayor rendimiento observado en la hora de juego libre por sectores, mejores resultados se obtendrán en el desarrollo de la creatividad en los niños.

Segunda: la relación entre la hora de juego libre y la dimensión de la fluidez de la creatividad ($p=0,447 \geq 0,05$), no es estadísticamente significativa puesto que no cumple las condiciones necesarias. Como se argumentó la fluidez es la capacidad de generar un número de soluciones suficientes para los problemas que se presenten, si bien el juego libre por sectores es una actividad grupal, puede que esta última característica social, limite el empleo de soluciones novedosas ya que el estudiante puede estar limitándose a imitar a sus compañeritos.

Tercera: La relación entre la hora de juego libre y el desarrollo de la flexibilidad es significativa y de una fuerza moderada ($p =0,03 \leq 0,05$; $Rho=0,527$). Se explicó que la flexibilidad es la habilidad de pasar con facilidad desde una categoría a otra distinta, de tratar problemas a partir de una variedad de perspectivas. En el caso de los estudiantes el problema más inmediato reconocido es el de en ocasiones no estar tan satisfecho del cual participan o impulsan ellos mismos, sin embargo, ellos no tienen problemas en pasar de la construcción de edificios a simular una persecución con sus compañeros, juego que tiene temáticas diversas como el “papá y mamá” hasta las persecuciones policíacas.

Cuarta: No se encontró una relación significativa entre la hora de juego libre y el desarrollo de la originalidad, esto puede deberse a otros elementos como el propio entorno ($p =0,081 > 0,05$). De todas las dimensiones que posee la creatividad, es la originalidad la dimensión que mejor señala el desarrollo de dicha variable ya que la originalidad le resulta algo natural a los estudiantes que

integran este grupo etario (4 y 5 años). Sin embargo, pueden verse limitados en su actuar por las consignas que se les impartan, obligándolos a limitar su actuación.

SUGERENCIAS

Primera:

Si bien se toma muy en cuenta la hora de juego libre por su rol de desarrollar la creatividad, el hecho de que estos periodos de tiempo se extendieran un poco más no caería nada mal ya que es evidente que ayudaría a obtener mejores resultados que los observados. Esto se apoya en las emociones y reacciones observadas, que no tienen una naturaleza estadística sino netamente cualitativa, por ejemplo, muchos niños señalan al culminar el tiempo de juego libre su malestar y tristeza pues esperaban poder jugar un poco más.

Segunda:

Se hace necesaria la inclusión de profesionales como el psicólogo cuyo involucramiento profesional sea exclusivo para la observación y exploración, de ser necesaria, de aquellas actitudes plasmadas por los niños y niñas, ya que alguna de estas puede considerarse con justa razón demasiada peculiar o fuera de lo común, para brindar el respectivo abordaje de ser este necesario. Y de no ser este el caso, su presencia sería para mejorar las estrategias u otras técnicas que se emplean en la hora de juego libre por sectores a fin de obtener aún mejores resultados.

Tercera:

Algunas áreas de la creatividad, como lo es la originalidad y la fluidez pueden verse opacadas por la presencia de los demás, para ello se sugiere que de ser posible se incentive bajo ciertos parámetros, el juego individual o por grupos bajo la forma de concursos, por ejemplo, de cuantas maneras se puede armar una casa con cubos lego, vehículos u otros. En caso no poder implementarse esto es posible instruir a los padres para elaborar juegos en casa que favorezcan el desarrollo de estas dimensiones de la creatividad. Además, y en relación a la originalidad se sugiere un trabajo conjunto con el departamento o área de psicopedagogía para implementar y asesorar a los docentes en las mejores maneras de lograr desarrollar este aspecto tan fundamental

para el desarrollo de la creatividad, esto va desde las consignas hasta las maneras de intervenir en las pequeñas riñas o disgustos entre compañeritos.

Cuarta:

A los lectores e investigadores se sugiere que si surge el interés por continuar con esta línea de investigación, tenga en cuenta trabajar con una población y muestra más grande ya que de este modo podrán encontrar relaciones más consistentes y con una mayor fortaleza de las mismas, además sería interesante realizar estudios comparativos ya que si se pueda corroborar estos estudios en otras realidades, puede ser que los aspectos socio demográficos relacionados con los padres, es decir la procedencia de los mismos, su grado de instrucción, el nivel socioeconómico pueda estar influenciando sobre estas variables.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amabili. (2008). *La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total*. Cali: Colegio Mayor de Cundinamarca, Colombia.
- Arce, D., & Saldaña, A. (2014). Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa N° 252 Niño Jesús de Trujillo. *Tesis de licenciatura*. Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo.
- Britton, L. (1992). *Jugar y aprender con el método Montessori*. Barcelona.
- Britton, L. (2000). *Jugar y Aprender con el método Montessori* (Primera ed.). Barcelona: Paidós.
- Obtenido de https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf
- Cañari, M. (2018). El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la institución educativa el Nazareno – Nuevo de Chimbote. *Tesis de licenciatura*. Universidad San Pedro de Chimbote, Áncash.
- Carrasco, S. (2007). *Metodología de la Investigación* (Segunda ed.). Lima: San Marcos.
- Cuba, N., & Palpa, E. (2015). La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de la institución educativa de la localidad de santa clara. *Tesis de Licenciatura*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle de Lima, Lima.
- De Bono, E. (2017). *El Pensamiento Creativo*. Mexico.
- Del Pilar, M. (2019). El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial del callao. *Tesis de maestría*. Universidad San Ignacio de Loyola de Lima, Callao.

- Elario, Y., & Quispe, G. (2021). *Juegos Recreativos y su Relación con Habilidades Sociales de los estudiantes Primaria de la Insititución Educativa Los Patriotas*. Cusco: UNSAAC.
- Fernandez, D. (14 de enero de 2009). El esquema corporal en niños y niñas. *Innovación y experiencias educativas*((14)), 1-14 . Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/DAVID_FERNANDEZ_1.pdf
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). México D.F.: McGraw-Hill/ Interamericana Editores S.A. de C.V.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Limo, M. (2021). *Los Juegos Motrices en la Formación Profesional de los Estudiantes de Educacion Física de la Escuela Profesional de Educacion de la UNSAAC - Cusco*. Cusco: UNSAAC.
- Ministerio De educación del Perú. (2009). *Educación Técnico-Productivo* (Primera ed.). Lima: IE Graphic.
- Ministerio de Educación del Perú. (2010). *La hora del juego libre en los sectores una guía para*. Lima: Navarrete.
- Paterna, P. (2000). *Jugar y aprender, el Metodo Montessori: guia de actividades educativas desde los 2 a los 6 años*. Barcelona: Espasa Libros, S. L. U.
- Piaget, J. (1973). *Seis Estudios de Psicología* (Sexta ed.). Barcelona: Seix Barral.
- Piaget, J. (1973). *Seis Estudios de Psicología*. Barcelona: Seix Barral.
- Román Leyva, D. (16 de junio de 2013). *El juego es cosa de niños*. Obtenido de ClubEnsayos: <https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/El-Juego-Es-Cosa-De-Ni%C3%B1os/858964.html>

Romero, V., & Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología* (Primera ed.). Barcelona: Altamar.

Santos, R. (2005). *La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total*. Cali: Colegio Mayor de Cundinamarca, Colombia.

Vera, D. (2017). *El Juego en el Desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de la Institución Educativa Inicial Emblemático Chordeleg*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.

Vigotsky, L. (1896). *La imaginación y el arte en la Infancia*. Orsha.

Vygotsky, L. (2009). *La imaginación y el arte en la infancia* (Novena ed.). Madrid: Akal/Básico de Bolsillo.

Libros:

Britton, L. (1992). *Jugar y aprender con el método Montessori*. Barcelona.

Paterna, P. (2000). *Jugar y aprender, el Metodo Montessori: guia de actividades educativas desde los 2 a los 6 años*. Barcelona: Espasa Libros, S. L. U.

Vigotsky, L. (1896). *La imaginación y el arte en la Infancia*. Orsha.

De Bono, E. (2017). *El Pensamiento Creativo*. Mexico.

La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total

<http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>

La creatividad desde la perspectiva de estudiantes universitarios Reice

<https://www.redalyc.org/pdf/551/55124596015.pdf>

Anexos.

Anexo1

Instrumentos para la Recolección de Información

INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Ficha de Observación para la Variable 1

EL JUEGO LIBRE EN SECTORES

DATOS GENERALES:

Institución Educativa: *Tungasuca - 506*Apellidos y Nombres: *Aparicio Sencia Stephanie*Edad: *05*Sexo: *F*Fecha: *08/20/2021*

INSTRUCCIONES

La presente ficha de observación es un instrumento de evaluación que intenta medir algunos aspectos, acerca del juego libre en los sectores

¿SECTOR DONDE JUEGA?	¿A QUE JUEGA? Que hace con los materiales, como los utiliza, que materiales necesita para profundizar su juego)	¿CON QUIEN JUEGA? (Con quienes juega frecuentemente, con quienes interactúa poco)	ACTITUD DEL NIÑO(A) (Como utiliza el espacio, como se relaciona con sus compañeros, como se desenvuelve en el juego)	OBSERVACIONES (Cuál es su actitud en relación al tiempo que dispone para el juego)
<i>Sector de dramatización</i>	<i>Utiliza el Caballo de palo y imagina que es un caballo y corre en el salon</i>	<i>Con sus compañeras - Danna - Carmen - Mariana</i>	<i>Se siente feliz al jugar en el sector de dramatización y comparte los materiales de ese sector con su compañera</i>	<i>Guarda los juguetes que utiliza al lugar que corresponde cuando la maestra les indica que termino la hora del juego.</i>

Anexo 2

Lista de cotejos para la variable 1

EL JUEGO LIBRE EN SECTORES

DATOS GENERALES:

Institución Educativa: *Tungasuca - 506*Apellidos y Nombres: *Aparicio Sencia Stephanie*Edad: *05*Sexo: *F*Fecha: *08/20/2021*

FINALIDAD

La presente lista de cotejo se orienta a evaluar la participación del estudiante durante el juego libre en los sectores:

La escala de valoración que se emplea es la siguiente:

S= Siempre

CS= casi siempre

N= Nunca

N°	DIMENSIONES /INDICADORES / ÍTEMS	ESCALA DE VALORACION		
		S	CS	N
	DIMENSIÓN 1:SECTOR HOGAR	INDICADOR: REPRESENTACION DE ROLES		
1	¿El lugar es bonito para que puedas jugar en el sector hogar?	X		
2	¿Realizaste actividades como juegos de las cocinitas?	X		
3	¿Te gusta jugar a ser padres de las muñecas?	X		
4	¿Te gusta cocinar para tus muñecas?	X		
	DIMENSIÓN 2: SECTOR CONSTRUCCIÓN	INDICADOR: CREACION ESPONTANEA IMAGINATIVA		
5	¿Compartes los bloques lógicos con tu compañer(a)?		X	
6	¿Te encanta construir juguetes?	X		
7	¿Te gusta lo que tu compañerita(o) ha construido?	X		
8	¿Te gustaría armar un muñeco grande con los bloques?	X		
	DIMENSIÓN 3: SECTOR DE DRAMATIZACIÓN	INDICADOR: EMPLEAN LA IMPROVISACIÓN DE ESCENAS.		
9	¿Te gusta la actuación?		X	
10	¿Te gustaría representar a una princesa o un príncipe?	X		
11	¿Te gusta hacer juegos de dramatización con máscaras?	X		
12	¿Te gustan los títeres?	X		
	TOTAL	10	2	0

Anexo 3

Lista de cotejos para la Variable 2

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

DATOS GENERALES:

Institución Educativa: *Tungasuca - 506*Apellidos y Nombres: *Aparicio Sencia Stephanie*Edad: *05*Sexo: *F*Fecha: *08/20/2021*

FINALIDAD

La presente lista de cotejo se orienta a evaluar la participación del estudiante acerca de la capacidad creativa que suelen aplicar los niños y niñas, para el uso del juego libre en los sectores.

La escala de valoración que se emplea es la siguiente:

S= Siempre

CS= casi siempre

N= Nunca

N°	DIMENSIONES /INDICADORES / ÍTEMS		ESCALA DE VALORACION		
			S	CS	N
	DIMENSIÓN 1: FLUIDEZ	INDICADOR: PLANTEAMIENTO DE NUEVAS IDEAS			
1	¿Te comprendes con tu compañerita o compañerito?		X		
2	¿Tienes algún interés en jugar a ser padres?		X		
3	¿Tienes ideas de como jugar con los materiales sector hogar?		X		
4	¿Te sientes feliz al lograr jugar en lo que querías?		X		
	DIMENSIÓN 2: FLEXIBILIDAD	INDICADOR : RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS			
5	¿Si le faltara bloques a tu compañero o compañera le prestarías los tuyos?			X	
6	¿Ayudarías a tus compañeritos a construir un juguete nuevo?		X		
7	¿Tienes alguna idea como construir un avioncito?		X		
8	¿Armarías con estos bloques tu juguete favorito?		X		
	DIMENSIÓN 3: ORIGINALIDAD	INDICADOR: ELABORAN NUEVAS CREACIONES EN LOS SECTORES.			
9	¿Llevarías la muñeca de tu compañera(o) en tu juguete que armaste?		X		
10	¿Puedes contar como lograste realizar la dramatización del príncipe?		X		
11	¿Te has puesto a pensar que pasaría si no tendrías ningún material para jugar?			X	
12	¿Tienes alguna dificultad en el juego que realizas?		X		
	TOTAL		11	1	0

Lista de cotejos para la variable 1

EL JUEGO LIBRE EN SECTORES

DATOS GENERALES: /

Institución Educativa: *Tungasuca N°506*Apellidos y Nombres: *Huanca Aspa Dylan Iker*Edad: *04*Sexo: *M*Fecha: *08-11-2021*

FINALIDAD

La presente lista de cotejo se orienta a evaluar la participación del estudiante durante el juego libre en los sectores.

La escala de valoración que se emplea es la siguiente:

S= Siempre

CS= casi siempre

N= Nunca

N°	DIMENSIONES /INDICADORES / ÍTEMS	ESCALA DE VALDRACION		
		S	CS	N
	DIMENSIÓN 1:SECTOR HOGAR			
	INDICADOR: REPRESENTACION DE ROLES			
1	¿El lugar es bonito para que puedas jugar en el sector hogar?		X	
2	¿Realizaste actividades como juegos de las cocinitas?		X	
3	¿Te gusta jugar a ser padres de las muñecas?	X		
4	¿Te gusta cocinar para tus muñecas?		X	
	DIMENSIÓN 2: SECTOR CONSTRUCCIÓN			
	INDICADOR: CREACION ESPONTANEA IMAGINATIVA			
5	¿Compartes los bloques lógicos con tu compañer(a)?	X		
6	¿Te encanta construir juguetes?	X		
7	¿Te gusta lo que tu compañerita(o) ha construido?	X		
8	¿Te gustaría armar un muñeco grande con los bloques?	X		
	DIMENSIÓN 3: SECTOR DE DRAMATIZACIÓN			
	INDICADOR: EMPLEAN LA IMPROVISACIÓN DE ESCENAS.			
9	¿Te gusta la actuación?	X		
10	¿Te gustaría representar a una princesa o un príncipe?	X		
11	¿Te gusta hacer juegos de dramatización con máscaras?		X	
12	¿Te gustan los títeres?	X		
	TOTAL	8	4	0

Lista de cotejos para la Variable 2

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

DATOS GENERALES:

Institución Educativa: *Tungusuca N°506*

Apellidos y Nombres: *Avánca Apaza Dylan Iker*

Edad: *04*

Sexo: *M*

Fecha: *08-11-2021*

FINALIDAD

La presente lista de cotejo se orienta a evaluar la participación del estudiante acerca de la capacidad creativa que suelen aplicar los niños y niñas, para el uso del juego libre en los sectores.

La escala de valoración que se emplea es la siguiente:

S= Siempre

CS= casi siempre

N= Nunca

N°	DIMENSIONES /INDICADORES / ÍTEMS	ESCALA DE VALORACION		
		S	CS	N
	DIMENSIÓN 1: FLUIDEZ	INDICADOR: PLANTEAMIENTO DE NUEVAS IDEAS		
1	¿Te comprendes con tu compañerita o compañero?		✓	
2	¿Tienes algún interés en jugar a ser padres?		✗	
3	¿Tienes ideas de como jugar con los materiales sector hogar?	✗		
4	¿Te sientes feliz al lograr jugar en lo que querias?	✗		
	DIMENSIÓN 2: FLEXIBILIDAD	INDICADOR: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		
5	¿Si le faltara bloques a tu compañero o compañera le prestarías los tuyos?	✗	✗	
6	¿Ayudarías a tus compañeritos a construir un juguete nuevo?	✗		
7	¿Tienes alguna idea como construir un avioncito?	✗		
8	¿Armarías con estos bloques tu juguete favorito?	✗		
	DIMENSIÓN 3: ORIGINALIDAD	INDICADOR: ELABORAN NUEVAS CREACIONES EN LOS SECTORES.		
9	¿Llevarías la muñeca de tu compañera(o) en tu juguete que armaste?	✗		
10	¿Puedes contar como lograste realizar la dramatización del príncipe?	✗		
11	¿Te has puesto a pensar que pasaría si no tendrías ningún material para jugar?	✗		
12	¿Tienes alguna dificultad en el juego que realizas?	✗		
	TOTAL	10	2	0

INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Ficha de Observación para la Variable 1

EL JUEGO LIBRE EN SECTORES

DATOS GENERALES:

Institución Educativa: *Tungasuca N°506*

Apellidos y Nombres: *Huanca Apaza Dylan Iker*

Edad: *04*

Sexo: *M*

Fecha: *08-11-2021*

INSTRUCCIONES

La presente ficha de observación es un instrumento de evaluación que intenta medir algunos aspectos, acerca del juego libre en los sectores

¿SECTOR DONDE JUEGA?	¿A QUE JUEGA? Que hace con los materiales, como los utiliza, que materiales necesita para profundizar su juego)	¿CON QUIEN JUEGA? (Con quienes juega frecuentemente, con quienes interactúa poco)	ACTITUD DEL NIÑO(a) (Como utiliza el espacio, como se relaciona con sus compañeros, como se desenvuelve en el juego)	OBSERVACIONES (Cuál es su actitud en relación al tiempo que dispone para el juego)
<i>Sector de construcción</i>	<i>Arma un carrito y una carretera</i>	<i>Con su compañera - Roth Karina</i>	<i>Se siente feliz al jugar con su compañera y comparte los juguetes con sus demás compañeros</i>	<i>Guarda los juguetes que utilizo al lugar que corresponde cuando la docente les indica que ya termino el tiempo del juego.</i>

Anexo 4


Baremos Empleados Para la Muestra

		Dimensiones por variable	Niveles		
			Deficiente	Regular	Alto
Juego sectores	por	Sector hogar	4-7	8-10	11-12
		Sector construcción	4-6	7-8	9-11
		Sector dramatización	5-6	7-9	10-28
		Puntuación total	15-21	22-25	26-44
			Inicio	En proceso	Logro previsto
Desarrollo de la Creatividad		Flexibilidad	4-6	7-8	9-10
		Fluidez	5-6	7	8-9
		Originalidad	4-5	6-8	9-11
		Puntuación total	15-19	20-22	23-24

Fuente: Elaborado en base al método de mínimos, máximos y percentiles 30 y 70, obtenidos del SPSS v.25.

Anexo 5

Matriz de consistencia del proyecto de investigación

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Problema General	Objetivos Generales	Hipótesis General	Tipo de Investigación:
¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021?	Determinar si existe relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.	Existe relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.	Teórica. Enfoque: Cuantitativo Nivel. Esta investigación es de nivel correlacional Diseño de Investigación. No experimental transversal.
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Especificas	 <p>M = Muestra Ox = Observación de la variable 1: Hora del Juego Libre de sectores. r = Relación entre las variables. Oy = Observación de la variable 2: Desarrollo de Creatividad.</p> <p>Población. Un total de 31 niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa 506 Tungasuca con un total de 3 docentes y un total de 31 padres de familia.</p> <p>Muestra. Está conformada por los niños y niñas de 4y 5 años que conforman una totalidad de 16 alumnos, donde de 4 años son 6 niños y de 5 años son 10 niños del Nivel Inicial de la Institución Educativa N°506 de Tungasuca.</p> <p>Variables. V1(X) Hora del Juego Libre V2 (Y)Desarrollo de Creatividad Instrumentos de medición. Lista de Cotejos Técnicas. Observación</p>
¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas –Cusco 2021?	Analizar si existe relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas –Cusco 2021.	Existe relación significativamente entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la fluidez en niños y niñas de 4 y 5 años de la institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.	
¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas-Cusco 2021?	Analizar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.	Existe relación significativamente entre la hora del juego libre en los sectores en el desarrollo de la flexibilidad de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.	
¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021?	Analizar si existe relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la originalidad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021.	Existe relación significativamente entre la hora del juego libre en los sectores en el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021	

Anexo 6

CERTIFICADO DE VALIDES DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES

N°	Dimensiones / ítems		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
			si	no	si	no	si	no	
	DIMENSIÓN 1:SECTOR HOGAR	INDICADOR: REPRESENTACION DE ROLES							
1	¿El lugar es bonito para que puedas jugar en el sector hogar?		X		X		X		
2	¿Realizaste actividades como juegos de las cocinitas?		X		X		X		
3	¿Te gusta jugar a ser padres de las muñecas?		X		X		X		
4	¿Te gusta cocinar para tus muñecas?		X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: SECTOR CONSTRUCCIÓN	INDICADOR: CREACION ESPONTANEA IMAGINATIVA	si	no	si	no	si	no	
5	¿Compartes los bloques lógicos con tu compañer(a)?		X		X		X		
6	¿Te encanta construir juguetes?		X		X		X		
7	¿Te gusta lo que tu compañerita(o) ha construido?		X		X		X		
8	¿Te gustaría armar un muñeco grande con los bloques?		X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: SECTOR DE DRAMATIZACIÓN	INDICADOR: EMPLEAN LA IMPROVISACIÓN DE ESCENAS.	si	no	si	no	si	no	
9	¿Te gusta la actuación?		X		X		X		
10	¿Te gustaría representar a una princesa o un príncipe?		X		X		X		
11	¿Te gusta hacer juegos de dramatización con máscaras?		X		X		X		
12	¿Te gustan los títeres?		X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDES DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

N°	Dimensiones / items		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
			si	no	si	no	si	no	
	DIMENSIÓN 1: FLUIDEZ	INDICADOR: PLANTEAMIENTO DE NUEVAS IDEAS							
1	¿Te comprendes con tu compañerita o compañerito?		X		X		X		
2	¿Tienes algún interés en jugar a ser padres?		X		X		X		
3	¿Tienes ideas de como jugar con los materiales sector hogar?		X		X		X		
4	¿Te sientes feliz al lograr jugar en lo que querías?		X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: FLEXIBILIDAD	INDICADOR : RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	si	no	si	no	si	no	
5	¿Si le faltara bloques a tu compañero o compañera le prestarías los tuyos?		X		X		X		
6	¿Ayudarías a tus compañeritos a construir un juguete nuevo?		X		X		X		
7	¿Tienes alguna idea como construir un avioncito?		X		X		X		
8	¿Armarías con estos bloques tu juguete favorito?		X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: ORIGINALIDAD	INDICADOR: ELABORAN NUEVAS CREACIONES EN LOS SECTORES.	si	no	si	no	si	no	
9	¿Llevarías la muñeca de tu compañera(o) en tu juguete que armaste?		X		X		X		
10	¿Puedes contar como lograste realizar la dramatización del príncipe?		X		X		X		
11	¿Te has puesto a pensar que pasaría si no tendrías ningún material para jugar?		X		X		X		
12	¿Tienes alguna dificultad en el juego que realizas?		X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Mgt. Julio Cesar Limachi Céspedes DNI: 23934403

Especialidad del validador: Inicial y Primaria

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para medir la dimensión del constructo

³**Claridad:** El ítem se entiende de manera claro y directo

Nota: Suficiencia: La suficiencia de los ítems se considera porque si son suficientes para medir las dimensiones



Firma del Validador

09 de Junio 2021

CERTIFICADO DE VALIDES DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES

Nº	Dimensiones / ítems		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
			si	no	si	no	si	no	
	DIMENSION 1: SECTOR HOGAR	INDICADOR: REPRESENTACION DE ROLES	si	no	si	no	si	no	
1	¿Te gusta jugar en este sector?		x		x		x		
2	¿Estás jugando a las cocinitas?		x		x		X		
3	¿Te gusta jugar a ser padres de las muñecas?		x		x		X		
4	¿Te gusta cocinar para tus muñecas?		x		x		X		
	DIMENSION 2: SECTOR CONSTRUCCIÓN	INDICADOR: CREACION ESPONTANEA IMAGINATIVA	si	no	si	no	si	no	
5	¿Te gusta jugar en este sector?		x		x		X		
6	¿Te encanta construir juguetes?		X		X		X		
7	¿Te gusta lo que tu compañerita(o) ha construido?		X		X		X		
8	¿Te gustaría armar un muñeco grande con los bloques?		x		x		x		
	DIMENSION 3: SECTOR DE DRAMATIZACIÓN	INDICADOR: EMPLEAN LA IMPROVISACIÓN DE ESCENAS.	si	no	si	no	si	no	
9	¿Te gusta la actuación?		X		X		x		
10	¿Te gustaría representar a una princesa o un príncipe?		X		X		X		
11	¿Te gustaría reciclar bolsas para hacer tu disfraz de princesa o un príncipe?		X		X		X		
12	¿Te gustan los títeres?		x		x		x		

CERTIFICADO DE VALIDES DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

N°	Dimensiones / ítems		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
			si	no	si	no	si	no	
	DIMENSION 1: FLUIDEZ	INDICADOR: PLANTEAMIENTO DE NUEVAS IDEAS	si	no	si	no	si	no	
1	¿Te comprendes con tu compañerita o compañerito?		x		x		X		
2	¿Tienes algún interés en este juego?		X		X		X		
3	¿Tienes ideas de como jugar con estos juguetes?		X		X		X		
4	¿Te sientes feliz al lograr jugar en lo que querías?		X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: FLEXIBILIDAD	INDICADOR : RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	si	no	si	no	si	no	
5	¿Si le faltara bloques a tu compañero o compañera le prestarías los tuyos?		X		X		X		
6	¿Ayudarías a tus compañeritos a construir un juguete nuevo?		X		X		X		
7	¿Tienes alguna idea como construir un avioncito?		x		X		X		
8	¿Armarías con estos bloques tu juguete favorito?		X		x		x		
	DIMENSIÓN 3: ORIGINALIDAD	INDICADOR: ELABORAN NUEVAS CREACIONES EN LOS SECTORES.	si	no	si	no	si	no	
9	¿Llevarías la muñeca de tu compañera en tu juguete que armaste?		X		X		x		
10	¿Puedes describir como lograste crear este juego?		X		X		X		
11	¿Te has puesto a pensar que pasaría si no tendrías ningún material para jugar?		X		X		X		
12	¿Tienes alguna dificultad en el juego que realizas?		X		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (x) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Mgt. JAIME COSTILLA HUILLCA DNI: 23809551

Especialidad del validador: INICIAL-PRIMARIA

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para medir la dimensión del constructo

³**Claridad:** El ítem se entiende de manera claro y directo

Nota: Suficiencia: La suficiencia de los ítems se considera porque si son suficientes para medir las dimensiones

09 de JUNIO 2021

Firma del Validador



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - FILIAL CANAS



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Yanaoca, 09 de agosto del 2021

Oficio N° 042-2021.EPEFC-FED y CsC-UNSAAC

SEÑORA . PROF. ANA PAOLA HUILLCA SURCO
DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 506
TUNGASUCA
ASUNTO . SOLICITA APLICAR INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

De mi especial consideración:

Es grato dirigirnos a Ud., para hacerle llegar un respetuoso saludo, a nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco filial Canas, al mismo tiempo solicita apoyo dando las facilidades para aplicar los instrumentos de investigación a los niños y niñas de 4 y 5 años en la entidad que usted dignamente dirige; las misma será conducido por las señoritas bachilleres Gutiérrez Vilca María Mercedes y Quispe Ccahuaya Ruth Mery.

Esperando su atención a la presente, uso de la oportunidad renovar a usted, las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco
Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación
Escuela Profesional de Educación - Filial Canas
Ana Paola Huillca Surco
DIRECTORA

HMCWilepec
Archivo

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL CUSCO - URB. CANAS
Ana Paola Huillca Surco
DIRECTORA

CONSTANCIA

LA SUSCRITA, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "INICIAL N° 506" TUNGASUCA:

HACE CONSTAR:

Que las señoritas.

Maria Mercedes Gutierrez Vilca

Ruth Mery Quispe Ccahuaya

Estudiantes de pregrado de la Escuela Profesional de Educación, Especialidad Educación Inicial - Filial Canas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, han aplicado instrumentos de investigación titulado: **"HORA DEL JUEGO LIBRE DE SECTORES Y DESARROLLO DE CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 y 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 506 DE TUNGASUCA- CANAS – CUSCO 2021"**, que se llevó a cabo durante el mes de agosto del año en curso.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que estimen conveniente.

Yanaoca 01 de setiembre del 2021.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL CUSCO - UPEL CANAS



Ana Paola Huilca
DIRECTORA

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 506 DEL DISTRITO DE TUNGAZUCA



- Presentacion de los niños de 4 y 5 años.



SECTOR DE HOGAR

En esta imagen apreciamos que juegan a preparar el desayuno para sus muñecas, en seguida les dan de comer y ponen en utilidad la piletta para poder poner en su sitio los utensillos que utilizaron.



Las niñas empiezan a jugar con las muñecas haciendo de cuenta que son sus bebes

SECTOR DE CONSTRUCCIÓN



Las imágenes muestran que los niños empiezan a imaginarse que lo que pueden armar con los bloques lógicos como también incluyen a los animalitos para poder ver como realizar un corralito.



Las niñas juegan a construir un juguete que mas les gusta una de ellas esta realizando un robot para que le ayude con el cuidado de su hija.



SECTOR DE DRAMATIZACIÓN



En estas imágenes demuestran los niños que están actuando con los títeres y creando su propio cuento,



Esta niña está contándonos como es que juega con su mascota en su casa y el parecido que tiene con el títere.