



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA



**EL JUEGO LIBRE EN SECTORES Y LA CREATIVIDAD EN LOS
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 373 VILLA EL PARAÍSO
JULIACA 2019**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PRESENTADO POR:

BETSY VERÓNICA IQUIAPAZA MAMANI

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PUNO – PERÚ

2020



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

EL JUEGO LIBRE EN SECTORES Y LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS D E LA IEI N° 373 VILLA EL PARAÍSO JULIA CA 2019

AUTOR

BETSY VERÓNICA IQUIAPAZA MAMANI

RECuento DE PALABRAS

10404 Words

RECuento DE CARACTERES

55241 Characters

RECuento DE PÁGINAS

62 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.0MB

FECHA DE ENTREGA

Jan 18, 2024 4:21 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jan 18, 2024 4:22 PM GMT-5

● 17% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 12% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Cros:

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)

Dr. Felipe Gutiérrez Osco
DOCENTE FCEDUC - UNA - PUNO



Dra. Gabriela Cornejo Valdivia
DIRECTORA DE ESTUDIOS
Programa de Complementación Académica

Resumen



DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación va dedicado a Dios por guiar siempre mi camino y cuidar de mí, haciendo que elija las buenas dediciones en momentos indicados; asimismo.

Dedicado a mis padres por haberme forjado como la persona que soy hoy en día y por darme la moral y motivación a seguir adelante.

A mi esposo e hija por brindarme su apoyo incondicional para que yo siga adelante con mis estudios y pueda ser cada vez mejor persona y seguir superándome en la vida.

Agradecida con mi tía Franciasca Iquiapaza Arhuire que desde el cielo ilumina mi andar intercediendo por mí, todos los días de mi vida.

Betsy Verónica



AGRADECIMIENTOS

Agradecida con la vida, con mis padres y hermanos por darme la oportunidad de estar en esta vida que siempre me dieron su apoyo incondicional en los momentos difíciles y buenos.

A los maestros que me inculcaron nuevos conocimientos para enriquecer mi formación profesional, gracias a ustedes y a mis esfuerzos culmine con éxito este trabajo de investigación el cual para mí es un escalón más en la vida.

Betsy Verónica



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS	
RESUMEN	11
ABSTRACT.....	12
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	14
1.2.1 Problema general.....	14
1.2.2 Problemas específicos	14
1.3 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.3.1 Hipótesis general.....	15
1.3.2 Hipótesis específicas	15
1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	15
1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	16
1.5.1 Objetivo general	16
1.5.2 Objetivos específicos	16

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA



2.1.	ANTECEDENTES	17
2.2.	MARCO TEÓRICO	20
2.2.1	Juego	20
2.2.2	Juego libre en los sectores	21
2.2.3	La importancia del juego en educación inicial	24
2.2.4	El juego en el contexto educativo	25
2.2.5	Dimensiones del juego libre	25
2.2.6	Creatividad	27
2.2.7	La importancia de la creatividad	27
2.2.8	Proceso creativo	28
2.2.9	Como fomentar la creatividad en los niños	28
2.2.10	Factores que indican el desarrollo de la creatividad	29
2.2.11	El juego y la creatividad	30
2.3.	MARCO CONCEPTUAL	31

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1.	UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	33
3.2.	PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	33
3.3.	PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	33
3.3.1	Técnicas e instrumentos de investigación	33
3.3.2	Tipo y diseño de la investigación	34
3.4.	POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	35
3.4.1	Población	35
3.4.2	Muestra	35
3.5.	DISEÑO ESTADÍSTICO	36



3.5.1	Diseño estadístico para la prueba de hipótesis	36
3.5.2	Determinación de la hipótesis estadística	36
3.5.3	Regla de decisión	36
3.6.	PROCEDIMIENTO	36
3.7.	VARIABLES.....	37
3.8.	ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	37
CAPÍTULO IV		
RESULTADOS Y DISCUSIÓN		
4.1.	RESULTADOS	38
4.2.	DISCUSIÓN.....	48
V.	CONCLUSIONES.....	50
VI.	RECOMENDACIONES	51
VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52
ANEXOS.....		54

Area : Gestión curricular

Tema : Estrategias metodológicas

Fecha de sustentación: 10 / enero / 2020



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1	Coeficiente de correlación de Spearman..... 38
Figura 2	Resultados del sector hogar de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373..... 39
Figura 3	Resultados del sector construcción de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 . 40
Figura 4	Resultados del sector dramatización de niños de 5 años de la I.E.I..... 41
Figura 5	Resultados del sector biblioteca de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 42
Figura 6	Resultados del sector biblioteca de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 43
Figura 7	Resultados de la fluidez en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373..... 44
Figura 8	Resultados de la flexibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 45
Figura 9	Resultados de la originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373..... 46
Figura 10.	Resultados de la sensibilidad ante los problemas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraíso Juliaca 47



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1	Población de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca. .. 35
Tabla 2	Muestra de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca. 35
Tabla 3	Resultados del sector hogar de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373..... 39
Tabla 4	Resultados del sector construcción de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 . 40
Tabla 5	Resultados del sector dramatización de niños de 5 años de la I.E.I. N° 37341
Tabla 6	Resultados del sector biblioteca de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 42
Tabla 7	Resultados del sector de Juegos Tranquilos de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373..... 43
Tabla 8	Resultados de la fluidez en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 44
Tabla 9	Resultados de la flexibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 45
Tabla 10	Resultados de la originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373..... 46
Tabla 11	Resultados de la sensibilidad ante los problemas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraíso Juliaca. 47



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

MINEDU	: Ministerio de Educación del Perú
UNICEF	: El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia
PELA	: Programa Estratégico de Logros de aprendizaje
GIF	: Graphics Interchange Format
ESPQ	: Early School Personality Questionnaire. (Cuestionario de personalidad para niños).
USSA	: United States Sports Academy
I.E.I	: institución Educativa Inicial
I.E	: Institución Educativa
Nº	: Numero
M	: Muestra de estudio
V	: variable 1
V	: Variable 2
R	: Grado de relación



RESUMEN

El trabajo de investigación cuenta con el objetivo de identificar la relación del juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca, siendo una investigación descriptiva correlacional con una muestra de 11 niños, a quienes se les aplicó los instrumentos de investigación y se identificó los siguientes resultado de que si existe una relación del juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca, resultado de 0,73 logrando así estar con una correlación positiva y aceptando la relación del juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años, también se identificó como es el juego libre en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca, que un 64% de los niños casi siempre les gusta jugar en el sector de construcción, tomando en cuenta que es un buen porcentaje, del juego que a los niños les ayuda a despertar su creatividad y se identificó como es la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca, que el 73% de los niños que casi siempre tienen una originalidad en su creatividad.

Palabras clave: Flexibilidad, fluidez, sector biblioteca, sector construcción, sector dramatización, sector hogar y sector de juegos tranquilos.



ABSTRACT

This work has the objective of identifying the relationship of free play in the sectors and creativity in 5-year-old children of the I.E.I. N ° 373 Villa el Paraiso Juliaca, being a descriptive correlational investigation with a sample of 11 children, to whom the research instruments were applied and the following results were identified that if there is a relationship of free play in the sectors and the creativity in the children of 5 years of the IEI N ° 373 Villa el Paraiso Juliaca, result of 0.73, thus achieving a positive correlation and accepting the relationship of free play in the sectors and creativity in 5-year-olds, was also identified as free play in children. IEI 5 year olds N ° 373 Villa el Paraiso Juliaca, that 64% of children almost always like to play in the construction sector, taking into account that it is a good percentage, of the game that helps children arouse their creativity and identified how is creativity in the children of 5 years of the IEI N ° 373 Villa el Paraiso Juliaca, that 73% of children who almost always have an originality in their creativity.

Keywords: Flexibilidad, fluidez, sector biblioteca, sector construcción, sector dramatización, sector hogar y sector de juegos tranquilos.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, los niños han estado jugando, lo que les permite participar en esta actividad, interactuar y comunicarse con los demás. En la actualidad, el juego se considera el derecho de los niños y las herramientas básicas para promover el aprendizaje y el desarrollo, especialmente en las aulas de educación inicial. Sin embargo, a pesar de ofrecer este enfoque pedagógico, no todos los jardines de infantes lo tienen en cuenta o sensibilizan a los docentes, sin mencionar que existe poca investigación sobre esta actividad y su relación con la libertad y la creatividad sectorial, por lo que se ha desarrollado una investigación. Para ello, la encuesta cuenta con los siguientes capítulos:

El capítulo I: Introducción, metodología y formulación de la investigación, descripción, justificación y objetivos de la investigación tratando temas generales y específicos:

El capítulo II: Revisión de la literatura, esta sección revisa la literatura, contextualiza la encuesta y luego desarrolla la teoría que sustenta la tesis y el marco conceptual.

El capítulo III: Materiales y métodos, menciona el escenario, tiempo de estudio, técnicas e instrumentos de estudio, plan de recolección de datos, procedimientos, variables y análisis de resultados.

El capítulo IV: Resultados y Discusión, da a conocer el análisis e interpretación de los hallazgos, así como las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.



1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego libre es una actividad primordial para los niños y hoy no es solo un hecho sino un derecho reconocido por organismos nacionales e internacionales que trabajan en favor de los niños como lo establece la Convención sobre los Derechos del Niño que recoge la provisión de entretenimiento para menores (UNICEF, 1989); disposiciones que abordan la problemática mundial del trabajo infantil, que consecuentemente afecta su desarrollo; el juego como elemento divisorio en el aula por la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños Uno, a partir de la propia planificación de los estudiantes y con mínima intervención del docente, esta propuesta contribuye al desarrollo de las habilidades de los alumnos Ante el problema de compaginar el juego libre con el desarrollo de la creatividad, cada vez es más importante y es necesario brindar a los niños Más variedad de juguetes y espacio para jugar y compartir. Esta es una oportunidad para que desarrollen sus habilidades (Salas, 2012).

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema general

- ¿Cómo es la relación del juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo es el juego libre en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca?
- ¿Cómo es la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca?



1.3 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 Hipótesis general

- Existe una relación alta entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca.

1.3.2 Hipótesis específicas

- El juego libre que más les gusta es el de construcción en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca.
- La originalidad es la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca

1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

El juego es parte de la inteligencia de un niño porque representa una asimilación funcional o reproductiva de la realidad, dependiendo de la etapa de evolución del individuo, podemos observar hoy que nuestro mundo se ha convertido en un mundo de competencia, un conocimiento individualista creciente del mundo y la necesidad de adquisición, a menudo dejada de lado, hace que el niño sea más individualista. Los niños juegan cada vez menos, por lo que comparten menos y tienen dificultad para expresar sus sentimientos e interactuar con los demás. Como nos dice Groos (1902), el juego es el ejercicio inicial de las funciones necesarias de la vida adulta porque ayuda a desarrollar funciones y habilidades que preparar a los niños para las actividades que realizarán como adultos.



1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1 Objetivo general

Identificar la relación del juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca.

1.5.2 Objetivos específicos

- Identificar como es el juego libre en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca.
- Identificar como es la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

López y Navarro (2011) en su disertación por la personalidad y las características del desarrollo, hechas para determinar si existen características personales que afectan el desarrollo de la creatividad. 21 estudiantes de la primera clase y la tercera clase fueron asignados como un grupo de control, mientras que 24 estudiantes fueron nombrados en el grupo experimental. Se utilizaron tres herramientas para medir la creatividad: una forma figurativa subordinada de expresiones de pensamiento creativo sobre Torran, los perfiles de regalo de creatividad, el adaptado Martínez Beltrán y Rimmen (1985) y el cuestionario de personalidad para los niños ESP representaban la complejidad y la bipolaridad en sus instalaciones de personalidad, al igual que así como sobre eso que los niños más alarmantes y extrovertidos del grupo experimental aumentaron su trabajo más después del programa de intervención.

Frank (2003) realizó un estudio: El desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primer grado de educación primaria, realizada con el objetivo de describir el pensamiento creativo en los niños de primaria, investigación no experimental, que utilizó un test de creatividad para medir el pensamiento creativo en 30 niños de educación primaria, el autor llegó a la siguiente conclusión: Si parte de los propósitos fundamentales de la educación es formar individuos con capacidad para pensar, crear y resolver problemas, necesitamos entonces, proporcionarles todas las condiciones necesarias para que se desarrollen intelectualmente de una forma completa, es decir, se necesita un aula educativa donde prevalezca un ambiente creativo, de libertad y un maestro que también



sea creativo, para que promueva e impulse el pensamiento creativo del niño, de lo contrario sólo inhibirá o mutilará poco a poco la creatividad de su alumno.

Muñoz (2010) en su investigación; Estrategias de Estimulación del Pensamiento Creativo de los Estudiantes en el área de Educación para el Trabajo en la II Etapa de Educación Básica de la I.E San Patricio – Callao, el presente estudio, tiene como objetivo general, proponer estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes del área de educación para el trabajo, destacando en el marco teórico que describe la importancia del pensamiento divergente, el desarrollo de la praxis educativa por medio de estrategia de inicio, desarrollo y cierre donde participen interactivamente estudiantes y docentes. Se basa en la teoría del pensamiento lateral, el triunfo del cerebro y la creatividad. Para ello, el método corresponde a un ítem accionable basado en diagnóstico para una muestra censal de ocho (8) docentes, a los cuales se les administraron veinticuatro (24) cuestionarios, y los resultado indica que los docentes ya conocen la importancia de estimular el pensamiento creativo. , pero ¿qué no se desarrolla utilizando estrategias creativas para el trabajo en educación?, en este caso, juegos, humor, visualización creativa, mapas mentales, se deben desarrollar propuestas estratégicas que estimulen el pensamiento creativo a través de analogías..

Ussa (2011) estudió la relación de la música con el lenguaje en la educación preescolar, la metodología que utilizó es cualitativa y su tipo de investigación es descriptivo-correlacional, para esta investigación se trabajó con una población de la totalidad de 20 estudiantes del nivel 0 en educación preescolar en edades de 5 años del colegio San José. Mediante el uso de una cámara de video para capturar una matriz de dimensiones y subdimensiones del lenguaje hablado y las técnicas musicales visuales, el estudio concluyó que el lenguaje corporal respalda el lenguaje hablado, ya que se convierte en un factor de vocalización, memoria y atención cuando se usa música y, por



lo tanto, música, lenguaje, y el cuerpo está diseñado para facilitar todo el desarrollo humano.

Solís (2018) examina la relación entre juego y conceptos de género para niños y niñas de Unidad Educativa González Suárez, partiendo de métodos mixtos, con información obtenida a través de entrevistas y observaciones; trabajos de investigación, artículos en revistas indexadas y libros, bibliografía directa. patrones al observar dominios, nivel descriptivo de elaboración de preguntas, ya que se consideran todas las características comprobadas en la asignación de juegos a conceptos de género que facilitan el desarrollo de investigaciones y asociaciones de variables, y se dispone de tablas de observación para 80 niños y niñas y se entrevistó a tres docentes para conocer la información recopilada; se concluyó que este trabajo había establecido que los conceptos de género se estaban construyendo a medida que los niños participaban en juegos estereotipados de género, la deconstrucción asociada, la integración y el diálogo no se abordan; el juego escolar tradicional no permite la interacción entre niños y niñas, y los niños resista el uso de juguetes del sexo opuesto.

Salas (2012) realizó su tesis: Programa Jugando en los Sectores para Desarrollar Capacidades Matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao, teniendo como objetivo general ¿Cómo es el programa jugando en los sectores para desarrollar capacidades Matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao? Con el objetivo de determinar la efectividad de un programa de 'juegos sectoriales para lograr la aritmética y mejorar las habilidades de asociación en las áreas de numeración, clasificación, conteo y asociación en niños de 4 años. Este estuvo conformado por 24 niños del grupo control y 24 niños del grupo experimental que aplicaron el programa de septiembre a noviembre de 2011. Estudio cuasiexperimental con diseño de grupo control. En la institución educativa Callao se aplicó para la



recolección de datos la primera prueba de matemáticas de 4 años (CAM-I4).. validado por opinión de expertos, con un nivel de confiabilidad razonable de 0.919; concluyó que el grupo que usó el programa Juega en los Sectores tuvo diferencias significativas en la habilidad matemática.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1 Juego

Borja (2005) el juego es una acción que se realiza de manera voluntaria y natural, sin restricciones externas, lo que permite disfrutar de una experiencia placentera y satisfactoria, que en nuestra sociedad sigue asociada al ámbito de la diversión, la recreación, el ocio, la diversión, que debe representar una actividad libremente elegida.

Durante los primeros seis años de vida, se forman millones de conexiones neuronales en el cerebro del niño, y el juego es una de las actividades disponibles para que esas conexiones neuronales se desarrollen y aprendan más. Cuanto más juega un niño, más conexiones neuronales se forman, por lo tanto, el niño aprende y se desarrolla mejor a través del juego.

Por el contrario, si un niño no juega, se debilita, no desarrolla al máximo sus capacidades y no fortalece su personalidad, por lo que actualmente se recomienda el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes.

Calero (1998) refiere que para el juego es un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio de la vida,



mediante el juego el niño se prepara para la vida futura mediante juegos como dramatizaciones, la interacción con sus pares, las representaciones de roles.

Dando un acercamiento al concepto, Duca (2008) afirmó que en el proceso donde las especies evolucionaron biológicamente, se pudo observar que el juego fue una expresión conductual. Esto está relacionado con la capacidad cerebral de los seres sintientes y es la causa directa de la relación entre la capacidad cerebral y la multitud del juego.

Bañeres et al. (2008) sostienen que el juego popular es aquel que se practica desde hace muchos años y no han sufrido muchas modificaciones. Si es necesario jugar con un objeto, lo construyen los propios participantes, no hay reglas estrictas y rápidas, y el consenso interviene antes de que cambie el tiempo o el lugar.

El juego se refiere a la etapa en la que el desarrollo intelectual de los niños mejora significativamente. Están más preocupados por el juego y los niños tienen un interés directo en las actividades de juego. El juego se debe a que el juego es interesante y adecuado para sus necesidades generales de desarrollo.

Durante esta etapa, los sentidos de los niños se agudizan, muestran más control corporal, se expresan mejor y mejoran su capacidad de observación. Los especialistas en educación han demostrado que el desarrollo mental en el juego va de la mano con el trabajo mental (Porlles, 2011).

2.2.2 Juego libre en los sectores

El juego libre y las actividades autónomas se originan en la iniciativa de los niños, es condición necesaria para que el maestro cree un ambiente para que



los niños comprendan y exploren, preparen el ambiente, encuentren materiales y espacios, y brinden a los niños una sensación de seguridad y cuidado cuando lo necesiten, ella observa los juegos de los preescolares, la docente puede provocar las acciones del niño, pero no dirige, el niño lo hace solo, y el niño se desarrolla de acuerdo al nivel de madurez e iniciativa.

Según el Minedu, el juego libre actualmente se practica en varios espacios tranquilos, para Zaragoza (2013), el juego contribuye en varios ámbitos, como son: Movimiento, equilibrio y coordinación visomotora También promueve el desarrollo socioemocional del niño al responder a las necesidades del niño y expresar sentimientos, estimula la función intelectual al desarrollar habilidades para resolver problemas. La formación de ideas básicas contribuye al desarrollo social al estimular a los compañeros, las relaciones sociales entre personas, permitiéndoles ampliar su lenguaje aprender de aquellos que conocen mejor y ampliar su vocabulario básico.

Según Volodarski (2006), esta actividad es fundamental en la historia de la educación inicial porque considera que el niño no puede aprender a ver ni a escuchar solo, tiene que aprender a hacer, manipular, observar, por lo que realizó los Juegos educativos y el juego. con las mamás para guiarlos.

Según De Borja (2005), ve el juego como una necesidad y un recurso educativo para los niños. Señaló que en las escuelas los estudiantes no solo juegan en el patio o aprenden sobre juegos en espacios y tiempos informales, sino que es su primera actividad. Por supuesto, también se incorporan tiempos, espacios, métodos y actividades.



De la misma manera los materiales o juguetes deben ser bien distribuidos en cada sector, ni muchos ni pocos, que sean indispensables para el juego de representación simbólica que les permita a los niños plasmar su fantasía y creatividad, De Borja (2005) refiere que el juego contribuye al desarrollo del ser humano, que recorre todos los estadios evolutivos y que en cada uno de ellos la persona se divierte y se ejercita con juguetes o juegos distintos.

Asimismo, podemos decir que, en una primera etapa, el juego trata Junto con el juego físico, los sonidos, los primeros peluches, las miradas, las sonrisas, las vivencias divertidas y la creatividad en nuestra vida profesional, personal y familiar, las artes de la infancia moldean nuestra futura adultez.

Las situaciones de juego permiten establecer nuevos comportamientos, afrontar problemas, experimenta diferentes sensaciones y emociones, resuelve conflictos, usa tu imaginación para cambiar la economía de la realidad y mejora tus habilidades.

Cuando hablamos de los sectores de interés, nos estamos refiriendo a los ambientes o zonas que se han implementado refiriendo a los ambientes o zonas que se han implementado dentro de un aula de Educación Inicial y en las cuales, se organizan los materiales motivantes que van a estimular en el niño un aprendizaje y que son resueltos mediante el juego trabajo (Altez, 1990).

El juego avivado incluye "la afirmación de que siempre acompaña al juego un aspecto positivo, es decir, que es alegre y placentero, y que al mismo tiempo debe ser impredecible y flexible, no se debe saber cómo terminará la actividad lúdica una vez que haya comenzado



Las áreas de juego libre son lugares donde se anima a niñas y niños a jugar tranquilamente, interactuar entre ellos y dar rienda suelta a su creatividad e intelecto. Además, esto le permite al bebé crear formas o estructuras que aprende por sí mismo. Los niños y niñas de entre 3 y 5 años encuentran en el juego una forma muy relevante de aprendizaje. Los sectores de juego libre son especialmente valiosos ya que proporcionan experiencias concretas y significativas para el aprendizaje efectivo.

2.2.3 La importancia del juego en educación inicial

Caba (2004) señala que el juego tiene un impacto innegable en todos los aspectos del desarrollo de un niño. Las habilidades físicas (habilidades motoras gruesas) se desarrollan a medida que los niños aprenden a alcanzar, gatear, caminar, correr, trepar, saltar, lanzar, atrapar una pelota y mantener el equilibrio. Las habilidades motoras finas (uso de manos y dedos) se desarrollan mediante la manipulación de objetos del juego.

Las habilidades sociales como seguir instrucciones, cooperar, esperar, seguir reglas y compartir también se pueden desarrollar a través del juego. El juego también contribuye al desarrollo de habilidades emocionales a través de la alegría y las emociones que experimentan los niños cuando juegan con personajes de ficción.

El juego desarrolla las emociones y las expresa en la infancia en forma de autoconocimiento, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad, el juego también promueve el desarrollo emocional, ya que es una actividad que proporciona entretenimiento, alegría y entusiasmo por la vida, permitiendo su expresión. ellos mismos libre y libremente. Usa energía positiva, recárgate.



2.2.4 El juego en el contexto educativo

Tradicionalmente, el valor educativo de los juegos ha sido aceptado en las primeras etapas de la educación. Los bebés, niños pequeños y alumnos de primaria aprenden a través de diferentes tipos de juegos (individuales o grupales): juegos motores como la caza; simbólico, como los juegos de palabras; canto o sonidos musicales como spinning, baile, etc. Luego desarrollaron actividades lúdicas combinadas con competencias de azarcón: juegos de mesa como ludo o ajedrez; UTC.

2.2.5 Dimensiones del juego libre

- a) **Sector hogar: Hogar:** Hogar: aquí, los niños suelen recrear dos espacios de la experiencia del hogar: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños juegan roles como padre, madre e hijo en el hogar. Preparan comida, acuestan a los niños y reflexionan sobre conversaciones y conflictos familiares. A veces incluyen vecinos u otros personajes relacionados con la familia retratada. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje (MINEDU, 2019).
- b) **Sector de Construcción:** Esta división fomenta la creatividad en inteligencia espacial, razonamiento matemático, lenguaje y observación y análisis al descubrir la forma, el tamaño y las propiedades de los objetos. Se puede utilizar bloques lógicos, bloques de construcción, bloques de madera, latas, cajas de fósforos, taquitos de madera, lijadas y pintadas de



diferentes colores y formas, chapitas, envases vacíos, etc (MINEDU, 2019).

- c) **Sector de Música:** No se puede encasillar a la música como meramente expresión artística, es un elemento relevante para equilibrar los factores sensoriales, afectivos, intelectuales y motrices del niño, al tener estos factores equilibrados, el niño podrá desarrollar sus habilidades vitales para el aprendizaje escolar (memoria, atención, concentración, coordinación, motricidad fina y gruesa, etc.) y para lograr estos niveles, en el sector música se debe emplear palitos, panderetas, tambores, triángulos, xilófonos, radios, CDs, etc (MINEDU, 2019).

- d) **Sector dramatización:** Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto, en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería, etc (MINEDU, 2019).

- e) **Sector juegos tranquilos:** Los llamados juegos silenciosos son juegos de mesa que, dependiendo del juego elegido, apoyan el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación, por otro lado, muchos de estos juegos tienen reglas y es muy importante para aprender a seguirlos. Especialmente para los niños de cinco años, los educadores primero deben ayudar a los niños a comprender las reglas del juego elegido. Los niños pueden jugar juegos de mesa durante el tiempo libre.



2.2.6 Creatividad

Según Martínez (2008) es la capacidad que le permite al hombre cambiar formas tradicionales de pensar y actuar ante contradicciones no conocidas, planteando soluciones oportunas, la sensibilidad ante los problemas, fluidez en todos los sentidos, flexibilidad, originalidad, actitud analítica y una tendencia marcada en el desarrollo del pensamiento (MINEDU, 2019).

La creatividad siempre está activa, pero no todas las actividades son creativas. Un momento creativo es una acción original que conduce a un cambio en la realidad, el desarrollo de tradiciones progresivas, la transformación de la experiencia pasada, la transformación de los resultados del trabajo en una dirección positiva. Los momentos no creativos son la tendencia a reproducir conductas y rutinas, porque marcan tendencias y estereotipos, no permiten condiciones cambiantes y se asocian a ellas, el pensamiento está determinado por patrones, formalismos e imitaciones.

La creatividad es una capacidad y habilidad intrínseca al ser humano, estrechamente vinculada a su naturaleza. El concepto de creatividad, al igual que el de inteligencia, ha sido una preocupación de la humanidad desde los tiempos de la filosofía clásica, y probablemente desde tiempos aún más remotos.

2.2.7 La importancia de la creatividad

La creatividad es fundamental para el progreso y el bienestar de la sociedad y la capacidad de transformar las cosas y las personas a través de la creación es la clave para encontrar soluciones a los desafíos que nuestra vida, el medio ambiente y las comunidades enfrentan cada día para mejorar la sociedad.



Para algunos investigadores, nos enfrentamos a una verdadera crisis de creatividad, con la disminución dramática en los puntajes de fuerza (física) desde 1990, lo que sugiere que los niños han sido más sensibles, enérgicos, habladores y verbalmente cada vez menos expresivos, menos humorísticos, menos excéntricos, menos enérgico y entusiasta, menos perceptivo, menos experto en contar cosas aparentemente no relacionadas, menos sintético, menos propenso a aprender desde una perspectiva diferente de las cosas.

2.2.8 Proceso creativo

El proceso creativo es un proceso cognitivo a largo plazo que requiere preparación, trabajo y pruebas constantes antes de que aparezca el original. Hay tres aspectos principales que describen la creatividad: habilidades sintéticas, habilidades analíticas y habilidades prácticas. La capacidad de integración consiste en generar ideas nuevas y de alta calidad relevantes para la tarea en cuestión. Cuando se aplica a la creatividad, se refiere a tres tipos de procesos de aprendizaje.

2.2.9 Como fomentar la creatividad en los niños

Originalidad, fluidez, flexibilidad, creatividad, elaboración, apertura mental, sensibilidad ante los problemas, la originalidad: es una de las características de la creatividad, basada en lo único, lo irreplicable. Los niños son expertos creativos porque son aventureros y están decididos a crear entornos de juego nuevos e innovadores.



2.2.10 Factores que indican el desarrollo de la creatividad

- a) **La originalidad:** Es una de las señas de identidad de la creatividad, basada en lo único, lo irrepetible. Los niños son expertos creativos porque son aventureros y están decididos a crear entornos de juego nuevos e innovadores.
- b) **Fluidez:** Los niños pueden encontrar respuestas o soluciones a varios problemas, y sus ideas van y vienen como corrientes claras. Siendo curiosos, exploran y prueban hipótesis que su mente es fluida y que pueden dar múltiples respuestas a un tema o juego.
- c) **Flexibilidad:** En los ensayos y acciones experimentales que realizan, muestran una gran maleabilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas, no se apegan a una idea, objetan la rigidez. Siguen tratando de encontrar mejores resultados.
- d) **Sensibilidad Ante Los Problemas:** La apertura mental también nos enseña a reconocer un problema o problemas, o más bien a ver la realidad desde una perspectiva diferente de la vida para tratar de resolver los problemas que acompañan al universo de la vida.

En la creatividad la vida se vuelve poética, lo mismo se hace de otra manera, extra rutina, se rompen esquemas y clichés trascender.

Nagol (1960) el niño desde sus primeros contactos con el mundo se interroga por todo, por su entorno, por las cosas y los sujetos que lo rodean, por esta curiosidad aparece una actitud de búsqueda y de descubrimiento por lo que



sucede, por lo fenoménico, el niño especialmente en la etapa de la educación inicial aprende a través del juego.

2.2.11 El juego y la creatividad

Es la estrategia más certera y auténtica para promover el desarrollo de las capacidades creativas de los niños, y es la actividad humana más simple, la fuente de la imaginación y la creatividad que solo los humanos pueden hacer a través del juego, porque a través del juego se abren todas las posibilidades. Potencial creativo, la característica principal es la libertad. La forma en que existen los juegos es en esta libertad.

A través de la actividad creativa, los niños desarrollan actitudes importantes que les permiten vivir una vida productiva y placentera para ellos mismos y para los demás. El juego les permite hacer y deshacer libremente, creando y reconstruyendo un mundo posible en la imaginación, la fantasía, el pensamiento y la acción.

A través del juego, el niño ingresa a un mundo simbólico donde se desarrollan todas sus posibilidades abstractas, pero también se vincula con la formación de su filosofía personal, con las generaciones que conforman su familia y la sociedad. Conoces la relación entre ética y valores.

Como punto de partida, podemos estar de acuerdo en que los juegos, cualquier juego, no aseguran la existencia del aprendizaje creativo, pero hay dos cosas que tienen en común los juegos y la creatividad.

Por un lado, tanto el juego como la creatividad son actividades que no se limitan a lo literal y recurren a metáforas o analogías para expresarse, lo que



estimula y a su vez es estimulado por la imaginación, entendida como la habilidad de "crear imágenes". De esta manera, el juego, la imaginación y la creatividad se relacionan formando un triángulo, en el que el juego es el punto de partida para las otras dos actividades.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

- **Juego libre:** Es una actividad voluntaria y placentera que no puede ser coaccionada ni dirigida. y que contribuye al desarrollo del pensamiento, alcanzando niveles más complejos y necesarios para el crecimiento personal.
- **Sectores de juego:** Son espacios de aprendizaje a través del juego y la exploración, donde los niños pueden adquirir conceptos, habilidades, competencias y actitudes de trabajo.
- **Sector hogar:** Se estimula la cooperación con las responsabilidades del hogar, se aprende a resolver conflictos, a expresar ideas y sentimientos, a regular emociones y a valorarse a sí mismos y a su familia.
- **Sector de construcción:** Se promueve el desarrollo del pensamiento crítico y habilidades matemáticas
- **Sector de dramatización:** Se fomenta la función simbólica y se desarrollan habilidades para representar diferentes personajes.
- **Sector biblioteca:** Se pueden revisar recursos informativos en una sala de lectura formal, informal o en cubículos individuales.
- **Sector de juegos:** Relajación: Un juego de mesa que ayuda a desarrollar el pensamiento matemático y la comunicación.



- **Creatividad:** Se define como la capacidad de generar nuevas ideas para resolver problemas o mejorar situaciones específicas.
- **Fluidez:** La fluidez de lectura es la capacidad de leer un texto de manera correcta, fluida y con expresividad.
- **La flexibilidad:** Es una habilidad física innata en los niños que debe ejercitarse para no perderse con el tiempo.
- **La originalidad:** Estos son rasgos que ayudan a los niños a expresarse, desarrollar el pensamiento abstracto, resolver problemas y comunicarse bien con los demás.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

DRE	: Puno
UGEL	: San Román
Nombre / N° de la I. E.	: 373
Nivel / Modalidad	: Inicial – Jardín
Distrito	: Juliaca
Provincia	: San Román
Departamento	: Puno
Centro Poblado	: Villa San Román
Dirección	: Habitat III MZ H Lote 7

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El estudio se ejecutó en el año académico del 2019, tuvo una duración de un año; tomando en cuenta el reglamento y disposiciones de la oficina de investigación del Programa de complementación de académica de la FCEDUC-UNA Puno.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

3.3.1 Técnicas e instrumentos de investigación

Según Encinas (1987), las encuestas son un método muy utilizado en la investigación educativa para obtener datos o información sobre una cuestión concreta que sólo pueden ser aportados por los sujetos; la única forma de mejorar la educación es sugiriendo.

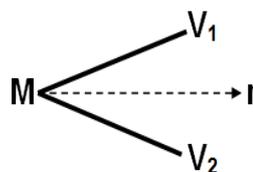
Cuestionario: Es el instrumento de investigación más usado cuando se estudia gran número de personas, ya que permite una respuesta directa, mediante la hoja de preguntas que se le entrega a cada una de las personas que se les va aplicar este instrumento de investigación (Carrasco, 2006).

Escala de Likert: Según Charaja (2011), la escala consta de varios enunciados derivados de indicadores variables, a los que se formula un conjunto de respuestas positivas de muchos a pocos.

3.3.2 Tipo y diseño de la investigación

Tipo de la investigación: Según Hernández, et al (2014), este tipo de indagación es descriptiva, que intenta describir y analizar sistemáticamente un conjunto de hechos en relación con otros fenómenos que ocurren en la situación actual.

Diseño de investigación: El diseño del estudio que se utilizará, corresponde al diseño correlacional, cuyo esquema es el siguiente:



Dónde:

M: Muestra de Estudio.

V₁: Juego libre en los sectores.

V₂: Creatividad.

r: Grado de Relación existente.

Este diseño implica examinar la muestra considerando dos variables asociadas o correlacionadas.



3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1 Población

La población de investigación que se realizó está constituida por los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca, y esta población se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 1

Población de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca.

Grado/sección	Población
3 años	16
4 años	14
5 años	11
Total	41

Fuente: Nomina de estudiantes de 5 años.

3.4.2 Muestra

Para determinar el tamaño de muestra, primero tenemos que determinar se está tomando de un total, a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca-2019.

Tabla 2

Muestra de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca.

Grado/sección	Población
5 años	11
Total	11

Fuente: Nomina de estudiantes de 5 años.



3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

3.5.1 Diseño estadístico para la prueba de hipótesis

Las correlaciones de Spearman y Kendall se utilizan en el diseño estadístico de pruebas de hipótesis. La fórmula de correlación es el siguiente:

$$p = 1 - \frac{6 \sum D^2}{n(n^2 - 1)}$$

Dónde:

P = Coeficiente de correlación de Spearman.

n = Población.

D^2 = Diferencia de los valores de las variables elevado al cuadrado.

3.5.2 Determinación de la hipótesis estadística

$H_1 = R_{xy} \neq 0$ (Quiere decir que hay algún grado de relación entre los dos valores).

$H_0 = R_{xy} = 0$ (Quiere decir que no hay algún grado de relación entre los dos valores).

3.5.3 Regla de decisión

Para tomar una decisión sobre el coeficiente de correlación obtenido, se utiliza como parámetro de decisión la siguiente tabla:

3.6. PROCEDIMIENTO

- Se aplicó los cuestionarios de sectores de juego libre y creatividad
- Se tabula los datos.
- Construcción de distribución de frecuencias .



- Presentacion de datos.
- Elaboracion de tablas estadisticas.
- Interpretacion de tablas y figuras estadisticas

3.7. VARIABLES

- Juego libre en los sectores
 - Sector hogar
 - Sector construcción
 - Sector dramatización
 - Sector biblioteca
 - Sector de juegos tranquilos
- Creatividad
 - Fluidez
 - Flexibilidad
 - Originalidad
 - Sensibilidad ante los problemas

3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los datos recopilados por la herramienta de investigación se organizan en tablas en cantidades absolutas y relativas utilizando el programa Excel., estadígrafo (media aritmética, porcentaje y para la Prueba de Hipótesis se utilizó el de correlación de Spearman y Kendall) y el programa SPSS para ver frecuencias porcentuales seguido del análisis e interpretación respectiva.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

En el presente estudio el proceso de análisis se realizó con el apoyo del programa Microsoft Excel para evidenciar los resultados descriptivos mostrando los niveles de presión y sus respectivas dimensiones a través de tablas y figuras estadísticas. Por otra parte, se utilizó para ver el valor de correlación entre la variable juego libre en sectores y la creatividad a la interpretación del coeficiente de correlación de Spearman.

Figura 1

Coeficiente de correlación de Spearman

Valor de rho	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,9 a ,99	Correlación negativa muy alta
-0,7 a 0,89	Correlación negativa alta
-0,4 a 0,69	Correlación negativa moderada
-0,2 a 0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a 0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

Fuente: (Munoz & Cooper, 2011)

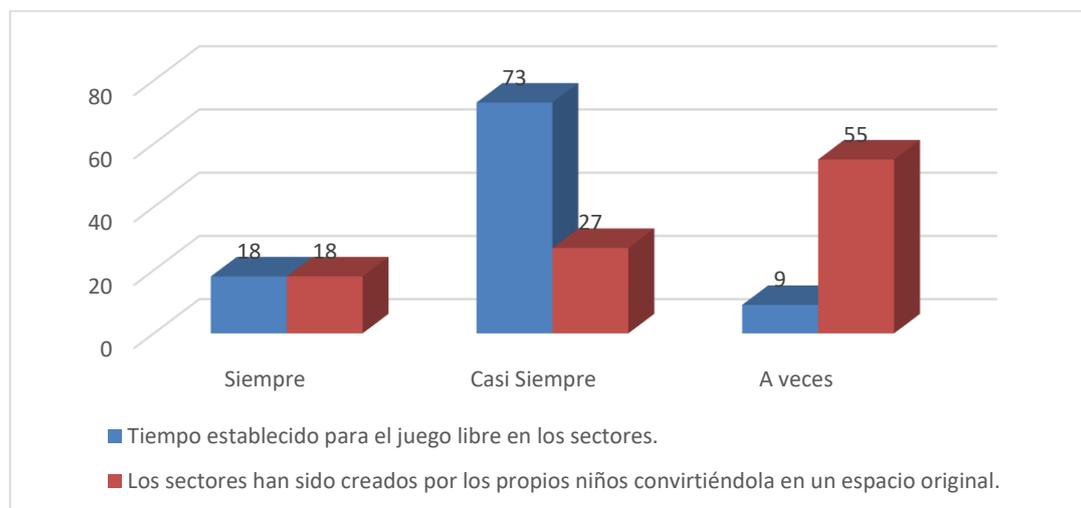
Tabla 3

Resultados del sector hogar de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373

Juego libre en los sectores	Sector Hogar			
	Tiempo establecido para el juego libre en los sectores.		Los sectores han sido creados por los propios niños convirtiéndola en un espacio original.	
	fi	%	fi	%
Siempre	2	18	2	18
Casi Siempre	8	73	3	27
A veces	1	9	6	55
Total	11	100	11	100

Figura 2

Resultados del sector hogar de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373



Interpretación: En la figura 2, se puede observar que de un 100% de los niños el 73% de los niños casi siempre tienen tiempo establecido para el juego libre en los sectores, mientras un 9% de los niños a veces tienen tiempo establecido para el juego libre en los sectores, además se aprecia que el 55% de los niños manifiestan que a veces los sectores han sido creados por ellos mismos convirtiéndolos en un espacio original, mientras que el 18% indican que siempre lo hacen.

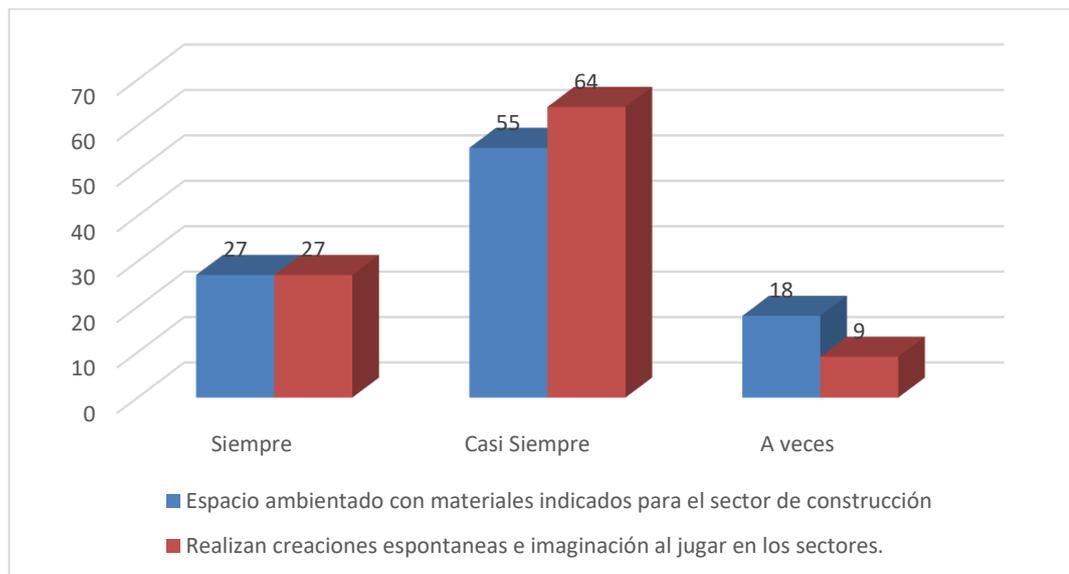
Tabla 4

Resultados del sector construcción de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373

Juego libre en los sectores	Sector Construcción			
	Espacio ambientado con materiales indicados para el sector de construcción		Realizan creaciones espontaneas e imaginación al jugar en los sectores.	
	fi	%	fi	%
Siempre	3	27	3	27
Casi Siempre	6	55	7	64
A veces	2	18	1	9
Total	11	100	11	100

Figura 3

Resultados del sector construcción de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373



Interpretación: En la figura 3, se puede observar que de un 100% de los niños el 55% de los niños casi siempre tienen un espacio ambientado con materiales indicados para el sector de construcción, mientras un 18% de los niños a veces tienen un espacio ambientado con materiales indicados para el sector de construcción, además se apreciar que el 64% casi siempre realizan creaciones espontaneas e imaginación al jugar en los sectores, mientras que el 9% indican que siempre lo realizan.

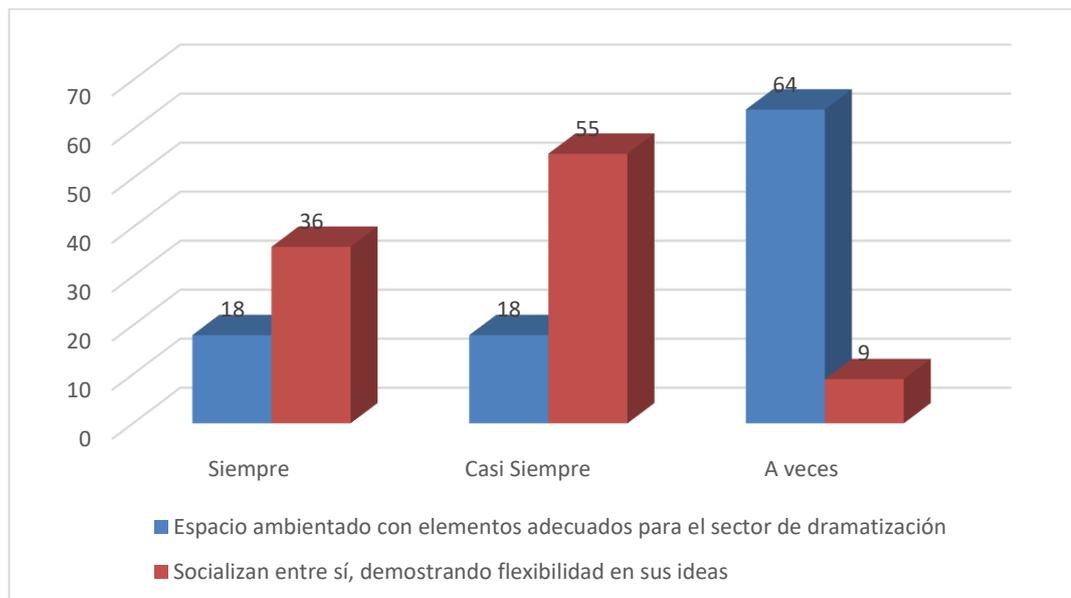
Tabla 5

Resultados del sector dramatización de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373

Juego libre en los sectores	Sector Dramatización			
	Espacio ambientado con elementos adecuados para el sector de dramatización		Socializan entre sí, demostrando flexibilidad en sus ideas	
	fi	%	fi	%
Siempre	2	18	4	36
Casi Siempre	2	18	6	55
A veces	7	64	1	9
Total	11	100	11	100

Figura 4

Resultados del sector dramatización de niños de 5 años de la I.E.I.



Interpretación: En la figura 4, se puede observar que de un 100% de los niños el 64% de los niños a veces tienen un espacio ambientado con elementos adecuados para el sector de dramatización, mientras un 18% de los niños siempre y casi siempre tienen un espacio ambientado con elementos adecuados para el sector de dramatización, además se aprecia que el 55% casi siempre socializan entre sí, demostrando flexibilidad en sus ideas mientras un 9% indican que a veces lo hacen.

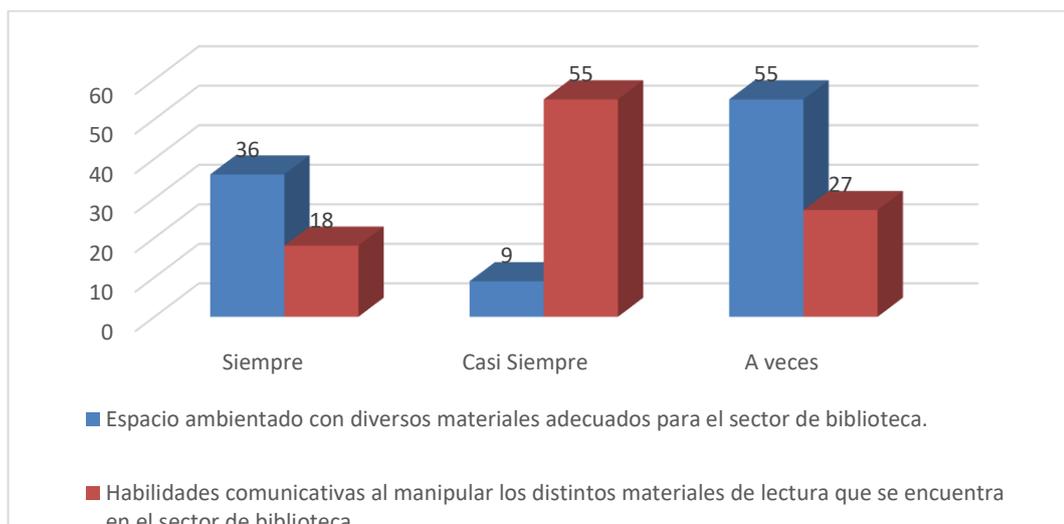
Tabla 6

Resultados del sector biblioteca de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373

Juego libre en los sectores	Sector Biblioteca			
	Espacio ambientado con diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca.		Habilidades comunicativas al manipular los distintos materiales de lectura que se encuentra en el sector de biblioteca.	
	fi	%	fi	%
Siempre	4	36	2	18
Casi Siempre	1	9	6	55
A veces	6	55	3	27
Total	11	100	11	100

Figura 5

Resultados del sector biblioteca de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373



Interpretación: En la figura 5, se puede observar que de un 100% de los niños el 55% de los niños a veces tienen un espacio ambientado con diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca, mientras un 9% de los niños casi siempre tienen un espacio ambientado con diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca, además se aprecia que el 55% casi siempre tienen habilidades comunicativas al manipular los distintos materiales de lectura que se encuentra en el sector de biblioteca mientras un 18% indican que a veces lo realizan.

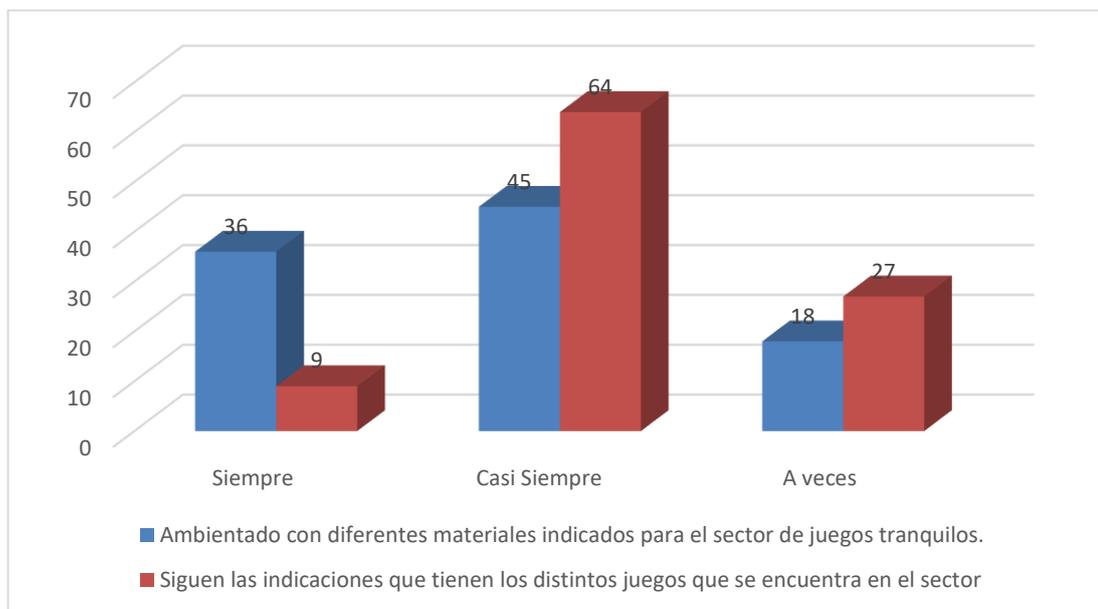
Tabla 7

Resultados del sector de Juegos Tranquilos de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373

Juego libre en los sectores	Sector de Juegos Tranquilos			
	Ambientado con diferentes materiales indicados para el sector de juegos tranquilos.		Siguen las indicaciones que tienen los distintos juegos que se encuentra en el sector	
	fi	%	fi	%
Siempre	4	36	1	9
Casi Siempre	5	45	7	64
A veces	2	18	3	27
Total	11	100	11	100

Figura 6

Resultados del sector biblioteca de niños de 5 años de la I.E.I. N° 373



Interpretación: En la figura 6, se puede observar que de un 100% de los niños el 45% de los niños casi siempre tienen ambientado con diferentes materiales indicados para el sector de juegos tranquilos, mientras un 18% de los niños a veces tienen ambientado con diferentes materiales indicados para el sector de juegos tranquilos, además se aprecia que el 64% casi siempre siguen las indicaciones que tienen los distintos juegos que se encuentra en el sector mientras que el 9% indican que siempre lo hacen.

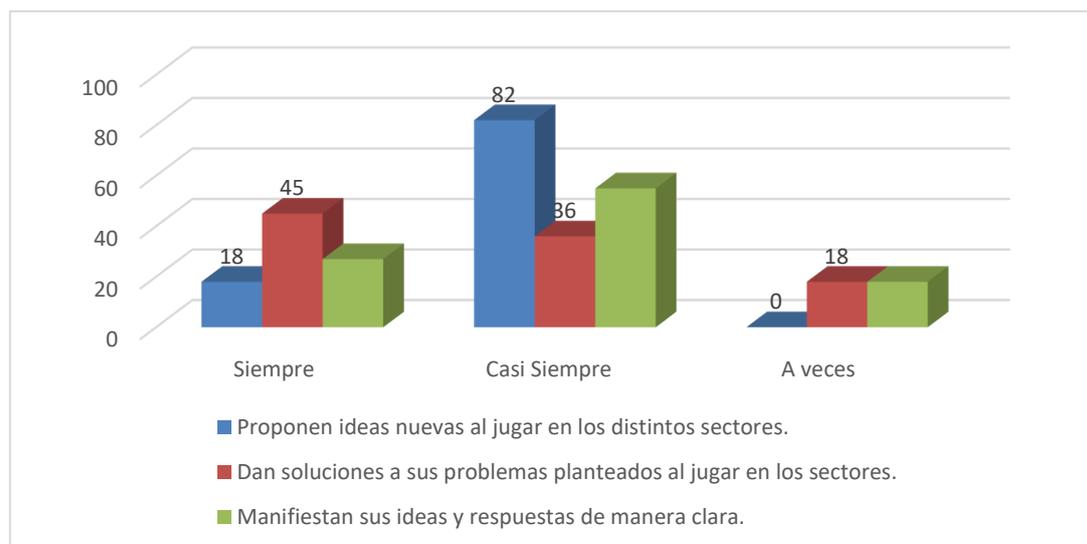
Tabla 8

Resultados de la fluidez en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373

Creatividad	Fluidez					
	Proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores.		Dan soluciones a sus problemas planteados al jugar en los sectores.		Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara.	
	fi	%	fi	%	fi	%
Siempre	2	18	5	45	3	27
Casi Siempre	9	82	4	36	6	55
A veces	0	0	2	18	2	18
Total	11	100	11	100	11	100

Figura 7

Resultados de la fluidez en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373



Interpretación: En la figura 7, se puede observar que de un 100% de los niños el 82% de los niños casi siempre proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores, mientras un 18% de los niños siempre proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores, además se aprecia que el 45% siempre dan soluciones a sus problemas planteados al jugar en los sectores mientras que el 18% indican que a veces lo hacen y por último podemos observar que el 55% de niños casi siempre manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara, mientras que el 18% a veces lo hacen.

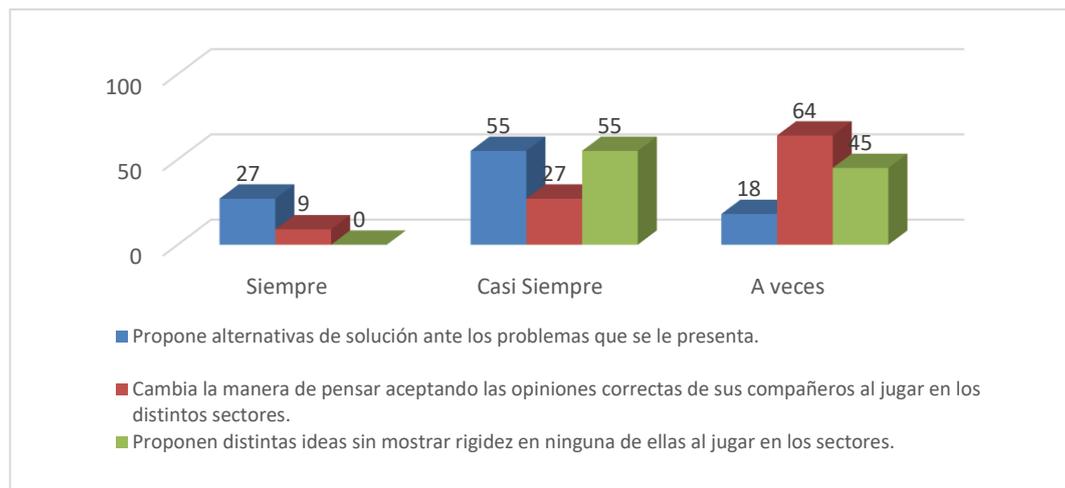
Tabla 9

Resultados de la flexibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373

Creatividad	Flexibilidad					
	Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta.		Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en los distintos sectores.		Proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores.	
	fi	%	fi	%	fi	%
Siempre	3	27	1	9	0	0
Casi Siempre	6	55	3	27	6	55
A veces	2	18	7	64	5	45
Total	11	100	11	100	11	100

Figura 8

Resultados de la flexibilidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373



Interpretación: En la figura 8, se puede observar que de un 100% de los niños el 55% de los niños casi siempre proponen alternativas de solución ante los problemas que se le presenta, mientras un 18% de los niños a veces proponen alternativas de solución ante los problemas que se le presenta, además se aprecia que el 64% a veces cambian la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en los distintos sectores mientras que el 9% indican que siempre lo realizan y por último podemos observar que el 55% de niños casi siempre proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores, mientras que el 45% a veces lo hacen.

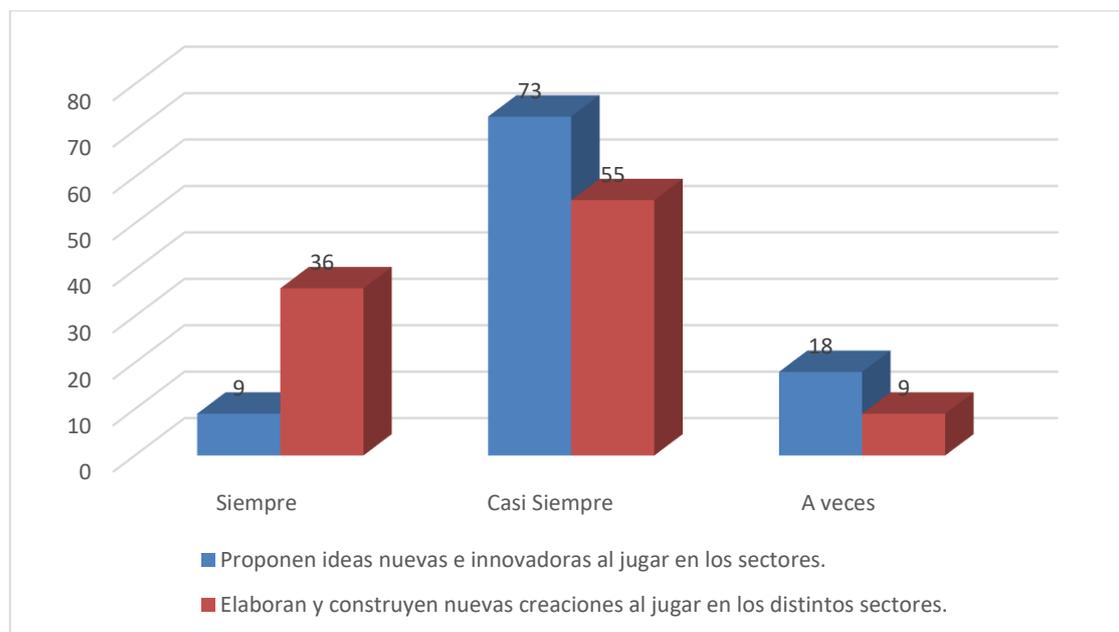
Tabla 10

Resultados de la originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373

Creatividad	Originalidad			
	Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores.		Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.	
	fi	%	fi	%
Siempre	1	9	4	36
Casi Siempre	8	73	6	55
A veces	2	18	1	9
Total	11	100	11	100

Figura 9

Resultados de la originalidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373



Interpretación: En la figura 9, se puede observar que de un 100% de los niños el 73% de los niños casi siempre proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores, mientras un 9% de los niños casi siempre proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores, además se apreciar que el 55% casi siempre elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores, mientras que el 9% indican que a veces lo hacen.

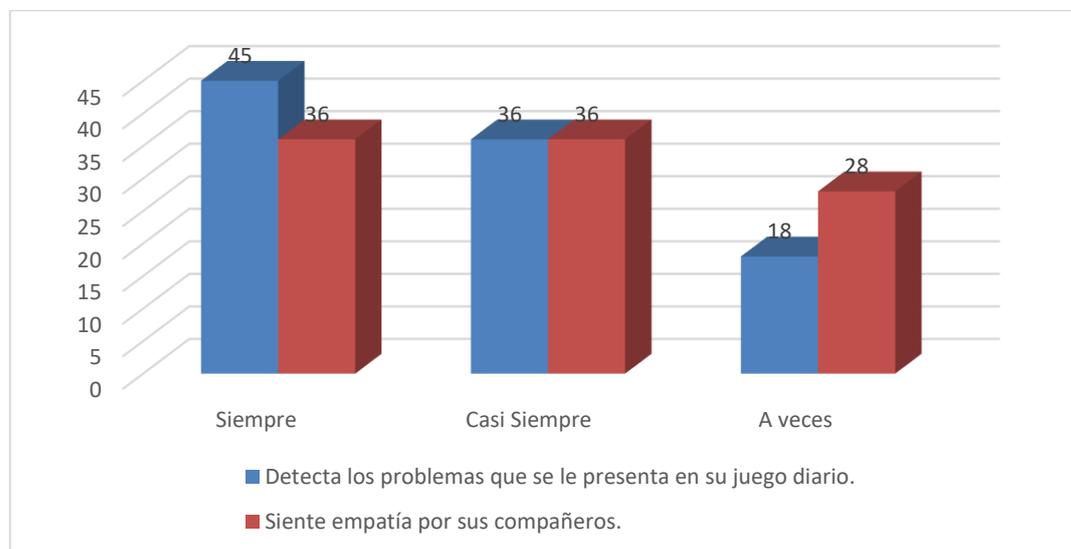
Tabla 11

Resultados de la sensibilidad ante los problemas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraíso Juliaca.

Creatividad	Sensibilidad Ante los Problemas			
	Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario.		Siente empatía por sus compañeros.	
	fi	%	fi	%
Siempre	5	45	4	36
Casi Siempre	4	36	4	36
A veces	2	18	3	28
Total	11	100	11	100

Figura 10.

Resultados de la sensibilidad ante los problemas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraíso Juliaca



Interpretación: En la figura 10, se puede observar que de un 100% de los niños el 45% de los niños siempre detectan los problemas que se le presenta en su juego diario, mientras un 18% de los niños a veces detectan los problemas que se le presenta en su juego diario, además se apreciar que el 36% siempre y casi siempre sienten empatía por sus compañeros, mientras que el 28% indican que a veces lo hacen.

Resultados del diseño estadístico

$$\frac{6 \sum D^2}{n(n^2 - 1)}$$
$$P = 1 - \frac{6(59)}{11(11 - 1)}$$

$$P = 1 - \frac{354}{1320}$$

$$P = 1 - 0,27$$

$$P = 0,73$$

Coefficiente cualitativo	Coefficiente cuantitativo
(+, -) Correlación nula o inexistente	$0,00 \leq r \leq 0,00$
(+, -) Correlación positiva o negativa muy baja	$0,01 \leq r \leq 0,20$
(+, -) Correlación positiva o negativa baja	$0,21 \leq r \leq 0,40$
(+, -) Correlación positiva o negativa moderada	$0,41 \leq r \leq 0,60$
(+, -) Correlación positiva o negativa alta	$0,61 \leq r \leq 0,80$
(+, -) Correlación positiva o negativa muy alta	$0,81 \leq r \leq 0,99$
(+, -) Correlación positiva o negativa perfecta	$1,00 \leq r \leq 1,00$

4.2. DISCUSIÓN

En los resultados obtenidos de Spearman se puede observar que se logró obtener un resultado de 0,73 logrando así estar con una correlación positiva alta y aceptando la relación del juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso Juliaca, estos resultados tienen una similitud a la investigación de Solís (2018). Quien ha estudiado la relación entre el juego y el concepto de género en niños y niñas de la Unidad Educativa González Suárez mediante un enfoque mixto, utilizando entrevistas y observación para recopilar información. También ha investigado en tesis, artículos de revistas indexadas y libros para obtener más información. La investigación se realizó en el lugar y se describió minuciosamente el problema. Se vincularon las variables vinculando el juego con el concepto de género, utilizando una



lista de cotejo de 80 niños y niñas y entrevistando a tres docentes. Se concluye que el concepto de género se desarrolla porque los niños participan en juegos estereotipados de género y no existe un trabajo estructural, integrado o interactivo al respecto. Además, el juego escolar tradicional no permite el sexo y los niños se niegan a usar juguetes del sexo opuesto. Según Nagol (1960), los niños aprenden a través del juego, especialmente en la etapa de educación inicial, ya que están constantemente buscando y descubriendo cosas nuevas en su entorno.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: De acuerdo a la correlación de Spearman existe una relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso de la ciudad de Juliaca, además la correlación fue positiva alta con un 0,73 .

SEGUNDA: Los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso de la ciudad de Juliaca, en un 64% tienen un juego libre, ya que casi siempre les gusta jugar en el sector de construcción, de esa manera les despierta su creatividad.

TERCERA: Los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso de la ciudad de Juliaca, en un 73% tienen creatividad ya que casi siempre tienen una originalidad en su creatividad.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Al Director de la Institución, que proponga planes de implementación con materiales para que los niños y niñas tengan a disposición mayores posibilidades de estos insumos para tener amplitud de poder trabajar con nuevos recursos.

SEGUNDA: A los Docentes de la Institución Educativa, para que realice en sus clases juegos libres que estimulen a los niños en la creatividad y despertar así mejores aprendizajes.

TERCERA: Se recomienda a los padres de familia para que ayuden y estimulen a sus hijos con juegos que desarrollen la creatividad.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Altez, E. (1990). *Los Sectores de Interés en las aulas de Educación Inicial*. La Cancuta, Chosica: Ediciones Kukuli.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo)*. Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Calero, M. (1998). *Educación Jugando*. Lima: Editorial San Marcos.
- Charaja, F. (2011). *El MAPIC en la metodología de investigación*. Puno: Editorial Sagitario impresores.
- De Borja, & Solé, M. (2005). *Las ludotecas. Instrucciones de Juegos*. Barcelona: Ediciones Octaedro, S.
- Duca, N. (2008). *Juego en el nivel inicial*. Seminario de Aprendizaje en el nivel inicial.
- Frank, W. (2003). *Paquete de valoración de la creatividad-CAP- (Creativity Assessment Packet)*. Manual del examinador Proed.
- Hernández, R. Fernández, C. & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México DF: Mac Graw-Hill.
- López & Navarro, (2011). *Rasgos de la personalidad y desarrollo de la creatividad*. Murcia España.
- Martínez, F. (2008). *Creatividad: impulsividad, atención y arousal. Del rasgo al proceso*. (tesis doctoral). Universidad de Murcia.
- Ministerio de Educación (). <http://ebr.minedu.gob.pe/>
- Porlles, L. (2011). *Juego Libre en los sectores, PELA Inicial UGEL 04*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/pelainicialugel04/juego-libre-en-los-sectores>.



- Salas, A. (2012). *Programa jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una I.E. del callao*. (tesis de Maestría). Recuperado de: [repositorio.usil.edu.pe/.../2012_Salas_Programa-Jugando-en los sectores de AD Salas Jaramillo](http://repositorio.usil.edu.pe/.../2012_Salas_Programa-Jugando-en-los-sectores-de-AD-Salas-Jaramillo).
- Solís, M. (2018). *El juego y el concepto de género en los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa González Suárez* (Tesis de maestría).
- Ussa, N. (2011). *La música y su relación con el lenguaje en la educación preescolar*.(Tesis de maestría). Recuperado de: <https://bit.ly/2HmAHpZ> .
- Volodarski, G. (2006). *Nivel Inicial Juego- trabajo en red*. Buenos Aires: Editorial Stella.
- Zaragoza, Ayuntamiento de (2013). *Juego. Qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue*. Recuperado de <https://bit.ly/2HmNwR5>



ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Planteamiento del Problema	Objetivos		Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Estadística
	P. General	O. General					
¿Cómo es la relación del juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraíso, Juliaca?	Identificar la relación del juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraíso, Juliaca.	O. General	Juego libre en los sectores	1.1.Sector Hogar 1.2.Sector Construcción 1.3.Sector Dramatización 1.4.Sector Biblioteca 1.5.Sector de Juegos Tranquilos	1.1.1. Tiempo establecido para el juego libre en los sectores. 1.1.2. Los sectores han sido creados por los propios niños convirtiéndola en un espacio original. 1.2.1. Espacio ambientado con materiales indicados para el sector de construcción 1.2.2. Realizan creaciones espontáneas e imaginación al jugar en los sectores. 1.3.1. Espacio ambientado con elementos adecuados para el sector de dramatización 1.3.2. Socializan entre sí, demostrando flexibilidad en sus ideas 1.4.1. Espacio ambientado con diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca. 1.4.2. Habilidades comunicativas al manipular los distintos materiales de lectura que se encuentra en el sector de biblioteca.	Cuestionario	Diseño correlacional Dónde: M: Muestra de Estudio. V ₁ : Juego libre en los sectores. V ₂ : Creatividad. r: Grado de Relación existente.
¿Cómo es el juego libre en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraíso, Juliaca?	Identificar como es el juego libre en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraíso, Juliaca.	O. Específicos					

<p>¿Cómo es la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso, Juliaca?</p>	<p>Identificar como es la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 373 Villa el Paraiso, Juliaca.</p>	<p>Creatividad</p>	<p>2.1.Fluides 2.2.Flexibilidad 2.3.Originalidad 2.4.Sensibilidad Ante los Problemas</p>	<p>1.5.1. Ambientado con diferentes materiales indicados para el sector de juegos tranquilos. 1.5.2. Siguen las indicaciones que tienen los distintos juegos que se encuentra en el sector 2.1.1. Proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores. 2.1.2. Dan soluciones a sus problemas planteados al jugar en los sectores. 2.1.3. Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara. 2.2.1. Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta. 2.2.2. Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en los distintos sectores. 2.2.3. Proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores. 2.3.1. Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores. 2.3.2. Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores. 2.3.3. Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario. 2.3.4. Siente empatía por sus compañeros.</p>	<p>Escala de Likert</p>	
--	---	--------------------	--	--	-------------------------	--



ANEXO 2

CUESTIONARIO Juego libre en los sectores

I. PARTE INFORMATIVA

1.1. Institución Educativa:

1.2. Fecha de la encuesta.....

II. INSTRUCCIÓN:

Luego presenta elementos relacionados con el juego libre en el sector y muestra alternativas (X) que son verdaderas o falsas según su propio criterio.

1. Tiene un tiempo establecido para el juego libre en los sectores.

- a) A veces
- b) Casi siempre
- c) Siempre

2. El sector fue creado por los propios niños y lo convirtieron en un espacio único.

- a) A veces
- b) Casi siempre
- c) Siempre

3. Cuentan con un espacio ambientado con materiales indicados para el sector de construcción

- a) A veces
- b) Casi siempre
- c) Siempre

4. Los niños realizan creaciones espontaneas e imaginación al jugar en los sectores.

- a) A veces
- b) Casi siempre
- c) Siempre

5. Cuentan con un espacio ambientado con elementos adecuados para el sector de dramatización

- a) A veces
- b) Casi siempre
- c) Siempre



- 6. Los niños se socializan entre sí, demostrando flexibilidad en sus ideas**
 - a) A veces
 - b) Casi siempre
 - c) Siempre

- 7. Cuentan con espacio ambientado con diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca.**
 - a) A veces
 - b) Casi siempre
 - c) Siempre

- 8. Los niños practican sus habilidades de comunicación al manejar varios materiales de aprendizaje que se encuentran en el área de la biblioteca.**
 - a) A veces
 - b) Casi siempre
 - c) Siempre

- 9. Cuentan con un espacio ambientado con diferentes materiales indicados para el sector de juegos tranquilos.**
 - a) A veces
 - b) Casi siempre
 - c) Siempre

- 10. Los niños siguen las indicaciones que tienen los distintos juegos que se encuentra en el sector**
 - a) A veces
 - b) Casi siempre
 - c) Siempre



ANEXO 3

Escala de Likert Creatividad

I. PARTE INFORMATIVA

1.1. Institución Educativa:

1.2. Fecha de la encuesta.....

II. INSTRUCCIÓN:

Luego presenta elementos relacionados con el juego libre en el sector y muestra alternativas (X) que son verdaderas o falsas según su propio criterio.

1. Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores.

- a) A veces
- b) Casi siempre
- c) Siempre

2. Los niños dan soluciones a sus problemas planteados al jugar en los sectores.

- a) A veces
- b) Casi siempre
- c) Siempre

3. Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara.

- a) A veces
- b) Casi siempre
- c) Siempre

4. Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta.

- a) A veces
- b) Casi siempre
- c) Siempre

5. Cambia tu mentalidad adoptando los comentarios correctos de tu compañero mientras juegas diferentes disciplinas.

- a) A veces
- b) Casi siempre
- c) Siempre

6. Los niños que juegan en el campo no muestran rigor en ningún campo y se les ocurren ideas diferentes.

- a) A veces
- b) Casi siempre
- c) Siempre



- 7. Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores.**
- d) A veces
 - e) Casi siempre
 - f) Siempre
- 8. Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.**
- a) A veces
 - b) Casi siempre
 - c) Siempre
- 9. Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario.**
- a) A veces
 - b) Casi siempre
 - c) Siempre
- 10. Siente empatía por sus compañeros.**
- a) A veces
 - b) Casi siempre
 - c) Siempre



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Betsy Veronica Iquiapaza Mamani
, identificado con DNI 43817024 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Complementación Académica, Programa de Maestría o Doctorado

Facultad de Ciencias de la Educación
, informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación para la obtención de Grado
Bachiller Título Profesional denominado:

“ EL JUEGO LIBRE EN SECTORES Y LA CREATIVIDAD EN LOS
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI N°373 VILLA EL PARAISO JULIACA 2019.
” Es un tema original.

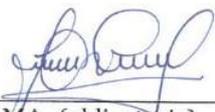
Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno martes 14 de noviembre del 2023



FIRMA (obligatoria)



Huella



AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Betsy Veronica Iquiapaza Mamani
identificado con DNI 43817024 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Complementación Académica, Programa de Maestría o Doctorado
Facultad de Ciencias de la Educación

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación para la obtención de Grado
Bachiller Título Profesional denominado:

“ EL JUEGO LIBRE EN SECTORES Y LA CREATIVIDAD EN LOS
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI N°373 VILLA EL PARAISO JULIACA 2019.”

” Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los “Contenidos”) que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno Martes 14 de noviembre del 2023

FIRMA (obligatoria)



Huella