



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS,

EMPRESARIALES

Y PEDAGÓGICAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

**INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS NIÑAS DE 05
AÑOS DE LA I.E.I. N° 348 DE MOQUEGUA EN EL AÑO 2020.**

PRESENTADO POR:

ANTONIA MARTINEZ YAÑE

ASESOR

DR. JULIO CESAR LUJAN MINAYA

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

MOQUEGUA – PERÚ

2021

ÍNDICE DE CONTENIDO

PÁGINA DEL JURADO	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDO	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN.....	xi
CAPITULO I.....	1
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Descripción de la realidad problemática.	1
1.2 Definición del problema.	1
1.2.1 Problema general	2
1.2.2. Problema específico.....	2
1.3 Objetivo de la investigación	2
1.3.2 Objetivo específico.	3
Justificación e importancia de la investigación.	3
1.5 Variables	4
1.6.2 Hipótesis específico	6
CAPÍTULO II	7
MARCO TEÓRICO	7

2.1. Antecedentes de la Investigación.....	7
2.2. 1. Bases teóricas.....	8
2.2.2.1.....Enfoque socio cultural de Lev Vygotsky del juego.	8
2.2.2.2 Teoría Jean Piaget (1946).....	10
2.2.2.3 Karl Gross (1902 (Teoría del juego como Anticipación Funcional)	11
2.2.2.4 Guilford (1967) Teoría del pensamiento divergente.....	12
2.2.2.5 Howard Gardner (1983) Teoría de las inteligencias Múltiples.	12
2.2.2.6 Según Ministerio de Educación (MINEDU).....	12
2.2. Marco Conceptual.....	13
2.3.1.1 Juego.....	13
2.3.1.2 Importante de la autonomía en el juego.	14
2.3.1.3 El juego simbólico.....	15
2.3.1.4 La hora del juego libre en los sectores.....	16
2.3.1.5 Características	16
2.3.1.6 Momentos, según el MINEDU.	16
2.3.1.7 Los sectores en el aula	17
CAPÍTULO III	19
MÉTODO	19
3.1. Tipo de investigación.....	19
3.2. Diseño de investigación.	19
3.3. Población y muestra.....	19
3.1.1. Muestra	20
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21

3.5	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	21
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS		22
4.1	Presentación de resultados por variables	22
4.2	Contrastación de hipótesis	28
4.3	Discusión de resultados.	29
CAPÍTULO V		30
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		30
5.1.	Conclusiones	30
5.2.	Recomendaciones	31
BIBLIOGRAFÍA		32
ANEXOS		34

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las Variables	5
Tabla 2: Nómina de alumnos de 3, 4 y 5 años matriculados de ambas salas de la Institución Educativa N°348 de la ciudad de Moquegua en el año 2020.	20
Tabla 3 Nómina de alumnos de 5 años matriculados de ambas salas de la Institución Educativa N°348 de la ciudad de Moquegua en el año 2020.	20
Tabla 4 Distribución de los alumnos de 5 años en los sectores.....	23
Tabla 5 Distribución de los alumnos según su creatividad	25
Tabla 6 Distribución del tiempo en la programación de la hora en los sectores	27

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Distribución de los alumnos de 5 años en los sectores.	23
Figura 2: Distribución de los alumnos de 5 años en los sectores en barras.....	24
Figura 3:Distribución de los alumnos según su creatividad	25
Figura 4:Distribución de los alumnos según su creatividad en barras	26
Figura 5:Distribución del tiempo en la programación de la hora en los sectores.....	27
Figura 6:Distribución del tiempo en la programación de la hora en los sectores en barras	28

RESUMEN

La tesis denominada INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N° 348 DE MOQUEGUA EN EL AÑO 2020. Estos últimos tiempos se ha dado muchos cambios en la educación ya que se habla de la educación inclusiva se trata con niños de diversas edades, en mentalidad, en motricidad y de diversas dificultades de aprendizaje debido a que todos los niños tienen derecho a estudiar.

Es por ello la preocupación por saber con qué niños trabajaré; el tipo de aprendizaje a desarrollar, es necesario hacer uso de nuevas estrategias para poder brindarles un aprendizaje adecuado para su mejor desarrollo integral, haciendo uso del juego libre en los sectores para desarrollar su creatividad en las actividades planificadas.

Se ha tenido los siguientes resultados la I.E.I. N°348 muestra que, si hay influencia del juego libre, haciendo uso de estrategias han mejorado el desarrollo de la creatividad en el desarrollo de actividades.

La I.E.I. N°348 en cuanto al desarrollo de la creatividad están en mejores condiciones desde el primer día sumando un 93,88% y además muestran un porcentaje de niños que se encuentran en proceso.

Esto nos da a entender que la I.E.I. N°348 tendrán un buen desarrollo de la creatividad y de esa manera se refleja en su aprendizaje para lo cual las maestras se encontrarán preparadas para resolver diferentes inconvenientes y poder brindarles una educación adecuada y continua.

Palabras Clave. Juego, creatividad y Aprendizaje.

ABSTRACT

The thesis called INFLUENCE OF FREE PLAY IN THE SECTORS TO DEVELOP CREATIVITY IN CHILDREN GIRLS OF 05 YEARS OF THE I.E.I. N ° 348 OF MOQUEGUA IN THE YEAR 2020. In recent times there have been many changes in education since there is talk of inclusive education, it deals with children of different ages, mentality, motor skills and various learning difficulties due to that all children have the right to study.

That is why the concern about knowing which children I will work with; The type of learning to be developed, it is necessary to make use of new strategies to be able to provide them with adequate learning for their better integral development, making use of free play in the sectors to develop their creativity in the planned activities.

The following results have been obtained: the I.E.I. N ° 348 shows that, if there is influence of free play, making use of strategies have improved the development of creativity in the development of activities.

The I.E.I. N ° 348 in terms of the development of creativity are in better conditions from the first day adding 93.88% and also show a percentage of children who are in the process.

This gives us to understand that the I.E.I. N ° 348 will have a good development of creativity and in this way it is reflected in their learning for which the teachers will be prepared to solve different problems and be able to provide them with an adequate and continuous education.

Keywords. - Play, creativity and Learning.

INTRODUCCIÓN

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO:

Pongo a vuestra consideración y criterio esrygevdte trabajo de investigación titulado:

INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N° 348 DE MOQUEGUA EN EL AÑO 2020.

Con el fin de dar a conocer a las maestras estrategias que ayudará a desarrollar la creatividad y saber y conocer habilidades o deficiencias en los niños y niñas en sus actividades diarias, relacionadas a la imaginación.

El nivel inicial juega un papel importante por el aprestamiento que se le brinda al niño en principal en las actividades planificadas en el juego libre y poder percibir todo el medio que los rodea, y actividades manuales para desarrollar la coordinación motora fina. Todo ello para buscar en el niño y niña sean creativos, utilizando su imaginación y así contribuir a un buen aprendizaje.

El presente trabajo de investigación consta de cinco capítulos:

EL PRIMER CAPÍTULO referido AL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN, aquí se describe la realidad problemática encontrada, dándose a conocer los objetivos, la justificación e importancia de la investigación, las variables, así como las hipótesis de la investigación.

EL SEGUNDO CAPÍTULO se considera el MARCO TEÓRICO, en el cual se da a conocer el sustento a las bases del presente trabajo; en este capítulo se toman en cuenta, los antecedentes de la investigación, bases teóricas, definición de conceptos.

EL TERCER CAPÍTULO se refiere al MÉTODO de estudio considerando el tipo y diseño de investigación, especificando la población, muestra del estudio, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas de procesamientos y análisis de datos.

EL CUARTO CAPÍTULO se considera la PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS, los resultados obtenidos influencia del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años, contrastación de hipótesis y discusión de resultados.

FINALMENTE, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES se refiere a las CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, conclusiones que se llevó al finalizar la tesis, y recomendaciones para el uso de estrategias para la hora libre del juego en los sectores, para desarrollar su creatividad.

CAPITULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción de la realidad problemática.

Con mi proyecto de investigación pretendo informar a todas las profesoras de Educación inicial que contamos con un procedimiento didáctico y pedagógico para ser utilizado al momento de los sectores, para impulsar el juego espontáneo en nuestros en el momento del juego libre.

Hoy la labor de las maestras juega un rol importante ya que buscamos en nuestros niños que sean autónomos e independientes y sobre todo que puedan resolver diferentes problemas que se puedan presentar día a día y así enfrentar diferentes retos a un futuro.

Es así que en este trabajo busco reforzar el trabajo a realizar en aula con nuestros niños y niñas ayudando con información adecuada que fortalecerá el trabajo oportuno utilizando las sesiones de aprendizaje adecuadamente para un buen trabajo colegiado con indica el ministerio de educación.

1.2 Definición del problema.

En el mundo actual es prioridad el desarrollo normal de los niños por ello ponen énfasis en el juego libre de los sectores en cada momento, haciendo uso de

diferentes presentaciones que ayudan a fomentar la creatividad en los infantes, pero aun en nuestro País no se trabaja adecuadamente el juego libre en las diferentes Instituciones educativas iniciales, por el desconocimiento del trabajo pedagógico y didáctico que se requiere y de la realidad en la que se vive, no se da el tiempo completo de disfrute a los niños en los sectores en el momento del juego, dejando de lado su autonomía, personalidad y conduciéndoles a su destrucción parcial o total de su creatividad.

La falta de conocimiento del trabajo en los sectores o en cualquier situación diaria, son frustraciones en los juegos espontáneos realizado por los estudiantes, cortando su desarrollo cognitivo y su crecimiento normal, las actividades programadas desarrollan su creatividad según su edad, ayuda a que sean exploradores y desarrollen su creatividad y poder llegar a resolver problemas según sus capacidades y habilidades.

El niño que no juega no podría ser un niño activo e inteligente en el aprendizaje, no es competitivo ser un niño pendiente a lo que diga la maestra y los demás, que no puede desarrollar una tarea normal, ni tendría noción de competir y ser competitivo, o ser creativo, en la actualidad tanto el docente y los padres tienen la finalidad de fortalecer y fomentar la imaginación en niñas (os) en futuros estudiantes de inicial.

La actividad en los sectores influye y va incrementando su imaginación y otros aspectos como en el aprendizaje, en sus emociones, en el desarrollo de la inteligencia y enfrentar los cambios en las TICs, desarrolla la capacidad para poder resolver los problemas, en el mundo, en nuestro país, en nuestra región y localidad, es importante conocer el trabajo en los diferentes sectores del aula y

como esto ayuda en el desarrollo de su creatividad oportunamente y fortalecer habilidades y destrezas para un normal desarrollo en nuestros niños y niñas de nuestro País.

El concepto de juego libre y de creatividad es importante en el aprendizaje en un momento oportuno si es aprovechado adecuadamente produce resultados esperados, en mi experiencia que he tenido con el trabajo con los niños de diferentes I.E.I. he podido observar las actividades programadas, lo cual permite que nuestros niños realicen el juego libre por ellos mismos, si no aun es tomado por la maestra, la cual no ayuda en el buen avance de la autonomía en los niños, estos fueron los factores que me han motivado, investigar y poder realizar este tema importante la cual describe todo sobre el trabajo que necesitamos conocer.

Esto me lleva a plantear algunas interrogantes que podre dar respuesta para un mejor trabajo diario que tendremos que realizar con los infantes del nivel inicial.

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la influencia del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa Inicial N° 348 de Moquegua?

1.2.2. Problema específico.

- ¿Cuál es el nivel del juego libre en los sectores en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°348 de Moquegua?
- ¿Cómo se desarrolla la creatividad en los niños niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicia N° 348 de Moquegua?

1.3 Objetivo de la investigación

1.3.1. Objetivo general.

- Determinar la influencia que tiene el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 348 de Moquegua.

1.3.2 Objetivo específico.

- Evaluar el juego libre en los sectores en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 348 de Moquegua.
- Evaluar el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°348 de Moquegua.

Justificación e importancia de la investigación.

La actividad que realizan a primera hora es importante para así aumentar y potenciar la imaginación de nuestros de los niños (as), porque a través del juego los niños desarrollan su aprendizaje cognitivo y afectivo, mi trabajo de investigación tiene como intención analizar y disfrutar la actividad libre en los sectores y la imaginación en los niños de educación inicial y así poder establecer si hay conexión entre el desarrollo de la creatividad y el juego libre en los sectores en los niños.

El jugar libre es una acción agradable y no dirigida, donde el infante juega con todo su entorno, el jugar entre pares ayuda a formar y desarrollar la manera de comunicarse con sus amigos, estableciendo los mecanismo de socialización en las instituciones educativas iniciales, específicamente en los niños (as) de la I. E. I. N°348 y tener referencia el nivel de desarrollo de la creatividad en actividades que se realicen de manera libre en los sectores y proporcionar alternativas para perfeccionar el trabajo que se realiza en el juego para que sea más dinámico en su vida cotidiana.

Por esa razón la primera actividad es importante para mejorar los siguientes aspectos en lo cognitivo, afectivo y emocional y ayuda a aumentar la creatividad en nuestros niños (as), es por ello, la necesidad de realizar un trabajo correcto haciendo uso del proceso didáctico y metodológico en los sectores.

La investigación presenta un estudio del trabajo realizado del día, para un buen aumento intelectual en etapa pre escolar y para la sociedad que aportamos los maestros, para encontrar si existe relación entre el desarrollo de la creatividad y el juego libre en los diferentes sectores y utilizar las metodologías orientadas para mejorar la capacidad del desarrollo en los niños, en la sociedad, acorde de su edad, nivel y estilo de aprendizaje así lograremos un buen desarrollo integral deseado en nuestros niños.

1.5 Variables

Identificación de las variables.

- Variable Independiente X: El juego libre en los sectores.
- Variable Dependiente Y: Desarrollo de la creatividad.

Definición conceptual de las variables.

Variable independiente (x):

El juego libre en los sectores.

Variable dependiente (y):

Desarrollo de la creatividad.

Tabla 1

Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INDICES
<p>Variable Independiente (X) :</p> <p>Juego libre en los sectores</p>	<p>Sector hogar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta con un tiempo establecido para el juego libre en los sectores. • Los sectores son creados por los niños, para así convertirlos en un espacio que sea original. • Los niños utilizan la originalidad para representar cada rol que tengan en sus hogares según su experiencia. 	<p>Bueno</p> <p>Malo</p> <p>Regular</p>
	<p>Sector construcción</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta con un espacio adecuado y adaptado con materiales que sean los indicados para dicho sector. • Los niños realizan crean imaginaciones espontáneas al jugar en este sector. 	
	<p>Sector de Dramatización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños van a demostrar la flexibilidad que tienen en sus ideas a través de la socialización. • Cuentan con elementos adecuados en este sector y espacios ambientados. 	
	<p>Sector Biblioteca</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Deben contar con un espacio adecuado y que este ambientado con diferentes materiales para el sector. • Los niños tienen que mostrar las diversas habilidades comunicativas cuando van a manipular los distintos materiales incluidos los materiales de lectura que se encuentra en el sector. • Los niños socializan de acuerdo a su experiencia y así tienen fluidez en su vocabulario. 	
	<p>Sector de juego tranquilo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Deben de contar con espacios que estén ambientados y con diferentes materiales indicados en el sector. • Los niños siguen indicaciones en los distintos juegos que encuentran en el sector. 	<p>Bueno</p> <p>Malo</p> <p>Regular</p>
<p>Variable</p>			

Dependiente (YDesarrollo de la Creatividad)	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños tienen que proponer nuevas ideas para jugar en diferentes sectores. • Los niños dan soluciones a los problemas que se plantean al momento de jugar. • Los niños dan a conocer sus ideas de forma libre.
	Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se plantean alternativas para solucionar los problemas que se presentan. • Modifica su manera de pensar y acepta las diversas opiniones de sus compañeros de juego en los distintos sectores. • Los niños dan a conocer ideas distintas sin mostrar rigor al jugar.
	Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Proponen ideas innovadoras en los sectores al momento de jugar. • Elaboran y construyen creaciones nuevas en los diferentes sectores.
	Flexibilidad ante problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Siente empatía por sus compañeros. • Detectan los problemas que presenta en su juego diario.

1.6. Hipótesis de la investigación

1.6.1 Hipótesis general

Existe influencia significativa entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 348 de Moquegua.

1.6.2 Hipótesis específico

Existe un nivel favorable del juego libre en los sectores en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 348 de Moquegua.

Existe un nivel favorable en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°348 de Moquegua

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

(Cañari M, 2018)“juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno”, en la ciudad de Chimbote (2018). La mencionada investigación descriptivo - correlaciona y con una muestra de estudios de 30 niñas y niños, utilizando una ficha de observación, la autora formulo entre otras las siguientes conclusiones:

El juego libre en los sectores está relacionado directamente con el Creatividad lúdica, es decir que a mayores niveles del juego libre en los sectores existirán mayores niveles de Creatividad lúdica, además según la correlación de Spearman de 0.857 representan ésta una correlación positiva considerable.

- (Cuba y Palpa, 2015)“la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa clara”, en la ciudad de Lima (2015).

La mencionada investigación descriptivo correlacional con una muestra compuesta por 60 niños, utilizaron la técnica de observación, formularon las siguientes conclusiones entre otras:

Con un nivel de confianza del 95% se halló que, existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

(Arse Saldaña, 2014),” Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E N 252 Niño Jesús”, en la ciudad de Trujillo (2013). La mencionada investigación Cuasi experimental con una población de 14 alumnos, utilizaron el “Test de Torrance”, las autoras formularon las siguientes conclusiones entre otras:

El grupo experimental de la I.E NIÑO JESUS de 5 años lograron mejorar significativamente su creatividad después de haber aplicado el programa “Juego de construcción “.

2.2. 1. Bases teóricas

2.2.2.1. Enfoque socio cultural de Lev Vygotsky del juego.

Dice “El juego es una herramienta y recurso sociocultural, que tiene el papel de promover el avance de la mente infantil, haciendo más fácil desarrollo de la atención o la memoria.

Además, dice "El juego es una realidad cambiante y más que nada impulsora del desarrollo de la mente del infante". Con el juego, de forma consiente y divertida, el infante puede centrar su atención, concentrarse, regular sus emociones, aprender, y expresarse sin dificultad.

Vygotsky divide en 2 fases evolutivas del juego infantil:

- **Primera fase (De 2 a 3 años).- Los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno inmediato les otorga.**

Se divide en 2 niveles de desarrollo:

- a) **Aprenden de forma lúdica:** Las funcionalidades concretas que poseen los objetivos tanto en el ámbito social y cultural, de la misma manera que el grupo familiar nos transmite.
- b) **Aprende a suplir de manera simbólica:** Las funcionalidades de estos objetos (Juego Simbólico). Cuando dominan el habla pueden comunicarse fácilmente. Ejemplo una figura de forma esférica, podemos verla como una pelota.

Vygotsky plantea 2 tipos de juego:

- **El juego como valor socializador:** El infante, por medio de un acto libre, en el juego, le posibilita relacionarse, transmitiendo, costumbres y tradiciones de su entorno, para el cual se tendrá resultados finales en su desarrollo según el entorno social y familiar en el que se vive.
- **El juego como factor de desarrollo:** Le posibilita al infante tener el conocimiento y dominar diversas situaciones, llegando a mejorar el pensamiento abstracto; de esta forma asegura que el juego no es innato de la niñez, sino un componente de importancia para la adquisición de diversas capacidades.

- **Segunda fase (De 3 a 6 años).- Fase del "juego socio-dramático".**

Plasma la experiencia en la creatividad en las personas mayores.

Esa forma alcanza la evolución de su entendimiento egoísta y crea un trueque divertido de papeles de modo imitatorio que, nos permita consultar el modelo de experiencias que les proporcionan las personas que están en su entorno. Les gusta

imitar a ser padre o madre, o la maestra de aula y expresan de esta forma su percepción de todo su ámbito.

2.2.2.2 Teoría Jean Piaget (1946)

(Piaget, 1946), manifiesta los niños cuando juegan aumentan su capacidad intelectual, de esa manera cada individuo representa su realidad según su edad de cada individuo.

La capacidad sensorio motriz, simbólica o de razonamiento, como puntos esenciales para el desarrollo del sujeto en cuestión, estas condicionan los principios y la evolución que hay en el juego.

Piaget nos habla de 3 maneras del juego y son los próximos, el juego es fácil, simbólico y reglado.

Piaget centró su idea principalmente en la cognición sin designar mucha atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema primordial de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que admite distintas posibilidades a medida que una persona va realizando la actividad, y enseña una teoría del desarrollo por fases, donde cada fase involucra la solidez y la armonía de las funciones cognitivas en relación a un grado de desarrollo.

El desarrollo cognitivo se divide en 4 fases:

- La fase sensomotriz (desde el origen hasta ambos años): Su característica fundamental es la capacidad que tiene el infante por entender y representar el planeta y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Así, el infante estudia cosas de su entorno mediante actividades, la indagación y la manipulación constante. Estos aprenden poco a poco sobre la persistencia que se tiene en los objetivos.

- La fase pre operativa (de 2 a 6 años): Esta fase muestra el mundo a su forma (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos), actúa sobre estas como si creyera en ellas.

- La fase operativa o concreta (de 6 o 7 años hasta los 11 años): El infante es apto para aceptar un número limitado de sucesión lógicas, de manera particular cuando se le hace entrega de material para ser manipulado y clasificado. La comprensión es dependiente de las experiencias concretas con hechos y objetivos.

- La fase del pensamiento operativo formal (desde los 12 años alrededor de en lo sucesivo): Desde esa edad, se entiende que los seres humanos acceden a la fase de pensamiento operativo de manera formal y que a partir de entonces tienen la aptitud para discurrir de forma racional, exponer y probar supuestos que son imprecisos.

Piaget percibe el desarrollo como una relación entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Por medio de dichas experiencias los chicos adquieren entendimiento y comprenden, de aquí el concepto de constructivismo y el modelo entre la pedagogía constructivista y el currículum.

2.2.2.3 Karl Gross (1902 (Teoría del juego como Anticipación Funcional)

(Gross, 1901) Filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una indagación psicológica particular, fue el primero en corroborar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Lo relaciona con trabajo de Darwin donde las diversas especies que se adaptan mejor sobrevivirán a las condiciones que da el medio ambiente. El juego es un adelanto a la vida adulta y a la supervivencia en el medio que los rodea.

Gross, dice el juego son prácticas correctas que se tiene en la vida adulta, ya que coopera en las funcionalidades y su desarrollo, habilidades que van a prepararlos

para la vida adulta. También alude que la naturaleza del juego es biológica e intuitiva.

CAMPBELL (1960) Teoría evolutiva de la creatividad.

Da un modelo de creatividad basado en la teoría de la evolución de Darwin y en su instrumento ilustrativo de la selección natural.

Según (Campbell, 1960) plantea que si hace falta creatividad para solucionar una situación primero rechaza el pasado, como base para edificar un nuevo entendimiento. Si tal separación con el razonamiento pasado no se produce, entiende que cualquier idea no va ser realmente innovadora.

2.2.2.4 Guilford (1967) Teoría del pensamiento divergente.

Da un modelo del pensamiento para la creatividad que se distingue del pensamiento tradicionalmente asociado a la sabiduría medida, mediante el cociente intelectual, el raciocinio adecuado, es un tipo de pensamiento conveniente para resolver problemas abiertos o de múltiple contestación (Guilford, 1967).

2.2.2.5 Howard Gardner (1983) Teoría de las inteligencias Múltiples.

La sabiduría como un constructo multidimensional formado por diversos tipos de sabiduría y planteo 7 tipos, después incremento un octavo que sigue investigando la realidad de otras inteligencias. Finalmente plantea que la sabiduría y la creatividad no son entidades separadas (Gardner, 2015).

2.2.2.6 Según Ministerio de Educación (MINEDU)

El juego simbólico es para los niños un requerimiento importante que permitirá volver a vivir e interpretar lo que ya se ha vivido, cuestionarse sobre quiénes son, a quién representan y quién anhelan ser, sin dejar de ser ellos mismos.

Es la forma a partir de la que construyen sentido sobre el planeta en el que viven, entienden las relaciones que se dan y ajustan su propia realidad.

Los chicos cuando juegan entran a un mundo en el que sus sueños se manifiestan, expresan y resuelven de manera creativa.

Aucouturier muestra que “Jugar es una manera de ser y estar en el planeta. Por lo que jugar establece un menester sustancial, tan elemental como moverse y mantenerse con vida (MINEDU, 2015).

2.2. Marco Conceptual.

2.3.1.1 Juego

El juego, no es patrimonio de un solo pueblo, no obstante, alcanza los datos históricos, el que nos habla de ellos es Heródoto, quién apunta la metrópoli de Lydia, ya que este pueblo estaba pasando una falta de alimentos, para el cual inventaron los juego para distraer a las personas y tenerlas entretenidas jugando durante todo el día y así no pensar en comer, de esta manera vivieron hasta 18 años.

El juego es fundamental a lo largo de la infancia. La vida de los chicos es jugar por instinto, que les motiva a mover todo su cuerpo en diferentes juegos y deportes. Y así se busca que el pleno goce, disfrute y desplazamiento independiente.

Es una actividad elemental en la vida de un infante, siendo muy entretenido para desarrollar sus capacidades. Y nos preguntamos ¿Por qué es importante y qué les aporta a los infantes? Los chicos tienen y necesitan de movimiento constante, además, el juego es esencial para el desarrollo integral de sus capacidades, donde perciben su ámbito jugando. El niño posee en y requieren repetir las cosas antes de

aprenderlas, ya es que parte de la vida cotidiana en los aprendizajes constantes que requerimos.

Los juegos son educativos una vez que sus procesos o sus resultados contribuyan al desarrollo integral del sujeto. Los juegos y juguetes en que participan con propósitos de recreo tienen la posibilidad de tener un contenido extraordinario, pero principalmente se emplean el término “Juegos Educativos”, para destinar esos.

El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que pide y libera energía, debido a que implica un esfuerzo físico y/o de la mente. Se hace en un lugar y en una época reducida y está reglado, aun cuando se puede adaptar a las necesidades.

2.3.1.2 Importante de la autonomía en el juego.

La educación tiene como objetivo la enseñanza que debería corresponder con el tipo de educación que imparte el Estado para convertirse en realidad. La capacidad con la que una persona, está estrechamente relacionado a la forma como el infante, desde que nace, construye sus propios conocimientos de equilibrio, posturas y desplazamientos y cómo va dominando el progreso de su propio cuerpo. Es cuando el infante domine su cuerpo, podrá construir una seguridad en su actitud, que paralelamente lo convence a la acción. Por ello la acción del infante contribuye a la organización de su acto motor y a la efectividad, que es el principio de la sabiduría práctica en el niño diminutivo. La reacción hace la diferencia, cuando el adulto observa la capacidad del niño para ejercitar su desarrollo por iniciativa propia, o sea cuando el infante es capaz de desplegar su confianza con un adulto

que le ofrece un entorno favorable cada una de sus actitudes, constituyen a formar un ser de actitud.

2.3.1.3 El juego simbólico.

La función más relevante de la mente es cuando producen diferentes representaciones. Es esto lo cual se sabe cómo “Función Simbólica” y les ayuda para su educación en el lenguaje y solucionar inconvenientes por medio de otras formas intelectuales.

Esta etapa empieza a los 18 meses, los niños son capaces de reproducir objetos utilizando su imaginación por medio de sus diferentes manifestaciones.

El raciocinio figurativo posibilita suplir algo que no está por cualquier materia, siendo una forma de manifestación del juego simbólico, donde existe la función de modificar objetos para crear diversas situaciones y universos irreales que se centran en la vivencia. La posibilidad de jugar a lo largo de la niñez de esta forma es muy primordial para el raciocinio se incrementa con su mayor condición.

El juego simbólico a comparación de los otros juegos, favorece el desarrollo de diferentes métodos de aprendizaje, donde se da la posibilidad para que el raciocinio se desarrolle y tenga su más alto potencial, en lo socio emocional de los infantes. Desde que practican este tipo de juego los vuelve independientes y seguros, los chicos y las chicas dicen cómo perciben su entorno que los rodea, los asuntos que son significativos, manifiestan su disconformidad, intentando encontrar solución y así desarrollar su autonomía.

Todos los niños al explorar aprenden las propiedades de los instrumentos que están representados y buscan su relación con todo lo que han conocido antes, se les otorga un nuevo sentido usando todo lo aprendido para crear una historia de

todo lo realizado. De esta manera el pensamiento simbólico se desarrolla poco a poco y va incrementando su desarrollo.

2.3.1.4 La hora del juego libre en los sectores.

Pertenece a las ocasiones importantes de la jornada del día en el que se fortalece el juego simbólico, para realizarlo se necesita rememorar sus propiedades y cómo avanza, en aquel sentido aprovecharemos para ese fin lo que los niños saben hacer.

2.3.1.5 Características

El Juego independiente en los sectores, se hace cada día como parte de las actividades programadas. Se considera de importancia para fomentar la creatividad en los niños.

Características que se necesita mencionar:

- Se plantea que es independiente pues los chicos usarán lo que ellos deseen realizar.
- El adulto es quien va a planificar, diseñar e implementar los intereses atendiendo a las diversas necesidades que tienen los chicos en el juego.
- Cada día, su tiempo es de 60 min.
- Se establecen normas para la realización del juego y pueda transcurrir con armonía.
 - Todos los chicos y las chicas participan, por si prefieren jugar solos o en grupo.
 - Para llevar a cabo la sucesión metodológica solo puede hacerse una vez que todos estén presentes.

2.3.1.6 Momentos, según el MINEDU.

Tiene un proceso para desarrollar usando los espacios y recursos de los sectores y brindarles a los chicos y chicas la posibilidad de relacionarse con los otros. Para trabajar tenemos que pasar por los 6 momentos:

a) Planificación. - Iniciamos con una asamblea, adulto y llevamos a cabo un diálogo y conversan sobre como tener acciones previas para reconocer la iniciativa de juego que se tiende a realizar, 10 minutos antes se les informa para que el juego culmine, recordamos las normas de convivencia para el juego libre: debemos compartir y no golpearnos.

b) Organización. - Los niños se dividen por sectores y se ubican según la preferencia de estos, deciden que juguetes y roles deberán cumplir.

c) Ejecución o desarrollo. - Negocian con respecto a los juguetes y roles, fomentando su creatividad e imaginación en todo momento.

d) Orden. - Guardan el material que han utilizado 10 minutos antes, fomentando el orden y la limpieza.

e) Socialización. - Verbalizan y cuentan a que jugaron y como se sintieron; para todo el grupo de amigos y amigas del aula.

f) Representación. - Los niños representan lo realizado en los sectores. Y luego lo exponen en el aula para sus compañeros sobre el trabajo realizado para sus compañeros.

2.3.1.7 Los sectores en el aula

Pueden ser:

- **Sector del hogar.** - Contamos con juego de salita, comedor, cocina, muñecas, ollitas, platos, ollas, cubiertos de cocina, camita, ropa y otros materiales propios de una casa.

- **Sector de construcción.** - Encontramos cubos, conos, frascos, latas, bloques de madera, play do, “legos”, y objetos con material reciclado, etc.
- **Sector de dramatización.** - Encontramos disfraces, ropa, telas de colores y de diferentes tamaños, máscaras de animales, personas, gorros, títeres, entre otros.
- **Sector de artes plásticas.** - Encontramos hojas de colores, periódicos, pinceles de diferentes tamaños, témperas, colores, plumones, esponjas, hojas, papeles de colores, goma, cartulina entre otros.
- **Sector de ciencias.** - Encontramos tinas, embudo de plástico, lupas, pinzas, morteros, tubos, embudos de diferentes tamaños, balanza, imanes, microscopio, insectos de plástico, plantas, entre otros.
- **Sector de la biblioteca.** - Encontramos periódicos de nuestra localidad, folletos catálogos, cuentos, álbumes, revistas, periódicos, libros, láminas, adivinanzas, rimas, entre otros.
- **Sector de juegos tranquilos.** - Encontramos rompecabezas, dominós, juegos de encaje, de ensarte, bloques lógicos, juegos de memoria, etc.

Todos los sectores deben implementarse según el interés de los niños y sus necesidades, para que puedan ir moviéndose cada tiempo si él lo necesita (MINEDU, 2015).

CAPÍTULO III

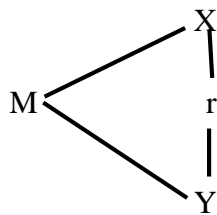
MÉTODO

3.1. Tipo de investigación.

El tipo de investigación a utilizarse debe ser descriptivo ya que consiste en indagar sobre información acerca del juego libre en los sectores y la influencia que esta tiene en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 348 y establecer los resultados.

3.2. Diseño de investigación.

El diseño de la investigación es la siguiente:



Dónde:

M =Muestra.

X = Juego en los sectores.

Y = Desarrollo de la creatividad

r = Grado de relación entre X y Y.

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

Se conforma por todos los niños y niñas que asisten a inicial de la I.E.I. N° 348 que suma un total de 150 niños.

Tabla 2:

Nómina de alumnos de 3, 4 y 5 años matriculados de ambas salas de la Institución Educativa N°348 de la ciudad de Moquegua en el año 2020.

Distrito	Institución Educativa	Nivel	Salones	N° de niños	%
Mariscal Nieto	I.E.I. N°348	Inicial	3 blanca	25	16.6%
			3 amarilla	25	16.6%
			4 verde	25	16.6%
			4 roja	25	16.6%
			5 anaranjada	25	16.6%
			5 turquesa	25	16.6%
TOTAL				150	99.6%

3.1.1. Muestra

Para esta investigación se va a considerar el total de los alumnos de inicial de 5 años de la I.E.I. N° 348 que suma 50 niños.

Tabla 3

Nómina de alumnos de 5 años matriculados de ambas salas de la Institución Educativa N°348 de la ciudad de Moquegua en el año 2020.

Distrito	Institución Educativa	Nivel	Salones	N° de niños	%
Mariscal Nieto	I.E.I. N°348	Inicial	Turquesa	25	50%
			Anaranjada	25	50%
TOTAL				50	100%

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos se aplicará el siguiente instrumento:

- Ficha de observación a los niños y niñas.
- Ficha de observación a las maestras.
- Proceso pedagógico del juego en los sectores.

3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para procesar los datos y posteriormente interpretados se hará uso de tratamiento de:

- Tabulación de los datos recogidos.
- Interpretación de los resultados obtenidos en forma porcentual.
- Comparación en forma perceptual y precisa de los resultados en las diferentes.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1 Presentación de resultados por variables

En el presente capítulo damos a conocer los resultados obtenidos en cuanto a la Investigación Descriptiva de influencia del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de 05 años para tal efecto hemos elaborado algunos cuadros y nos hemos valido de la técnica de la estadística en frecuencia y porcentaje para mostrar los resultados, para ello se dará las siguientes interpretaciones de cada uno de los cuadros elaborados.

Tabla 4

Distribución de los alumnos de 5 años en los sectores.

SECTORES	I.E.I. N° 348		
	f	%	<
Sector del Hogar.	12	24%	86.4%
Sector de construcción.	12	24%	86.4%
Sector de dramatización.	9	18%	64.8%
Sector de biblioteca.	9	18%	64.8%
Sector de juegos tranquilos.	8	16%	57.6%
TOTAL	50	100.00	360

Fuente: Nómima de alumnos de la I.E.I. N° 348

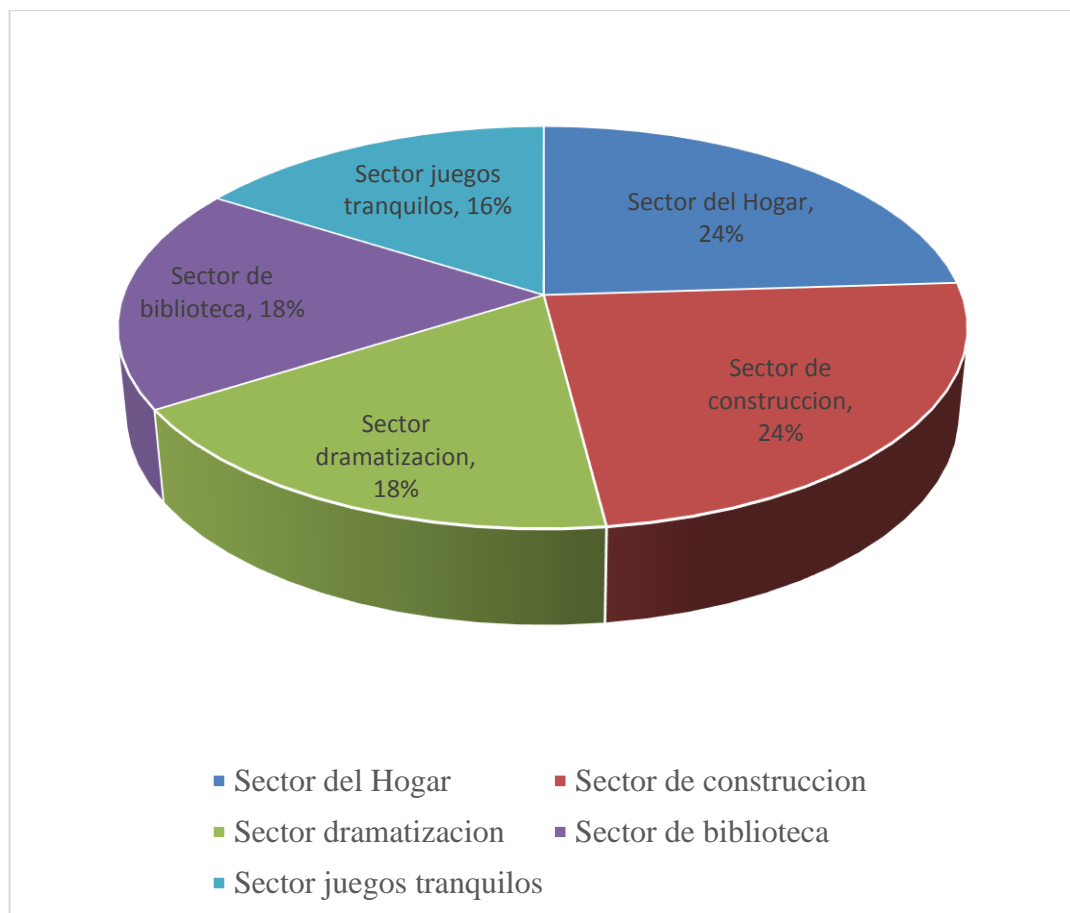


Figura 1: Distribución de los alumnos de 5 años en los sectores.

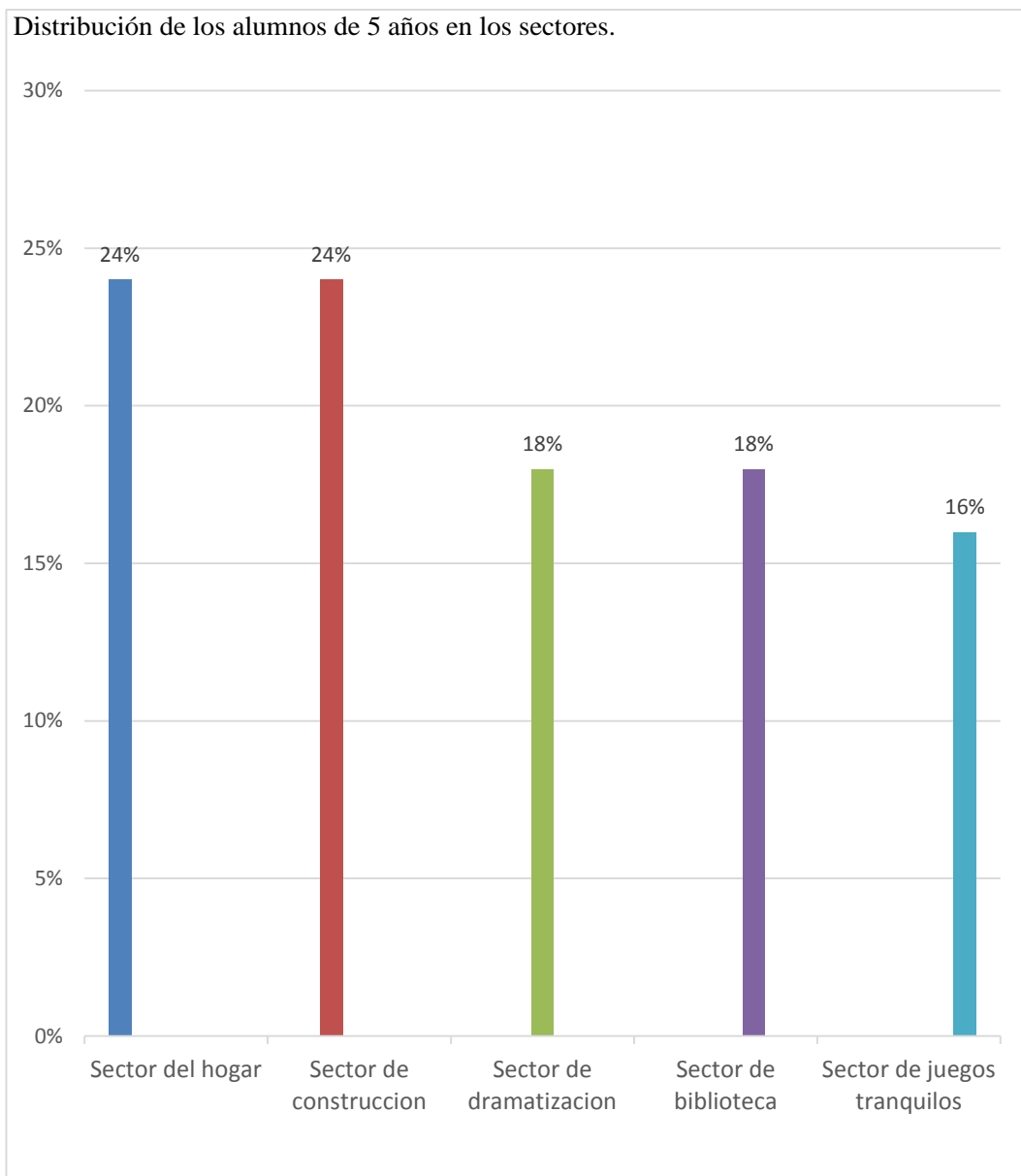


Figura 2: Distribución de los alumnos de 5 años en los sectores en barras.

Interpretación

En un porcentaje mayoritario se hallan los sectores del hogar y de construcción de 5 años llegando a ser el % que hacen 24 niños de la I.E.I. N° 348.

En un porcentaje menor se encuentra los sectores de dramatización y biblioteca de 5 años llegando a ser el % que hacen 18 niños de la I.E.I. N° 348.

En un porcentaje bajo, se encuentran el sector de juegos tranquilos formando el %, que hacen 8 niños de la I.E.I. N° 348.

Tabla 5

Distribución de los alumnos según su creatividad

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	I.E.I. N° 348		
	F	%	<
Fluidez	10	20%	72%
Flexibilidad	5	10%	36%
Originalidad	25	50%	180%
Flexibilidad ante problemas	10	20%	72%
TOTAL	50	100.00	360.00

Fuente: trabajos realizados en aula.

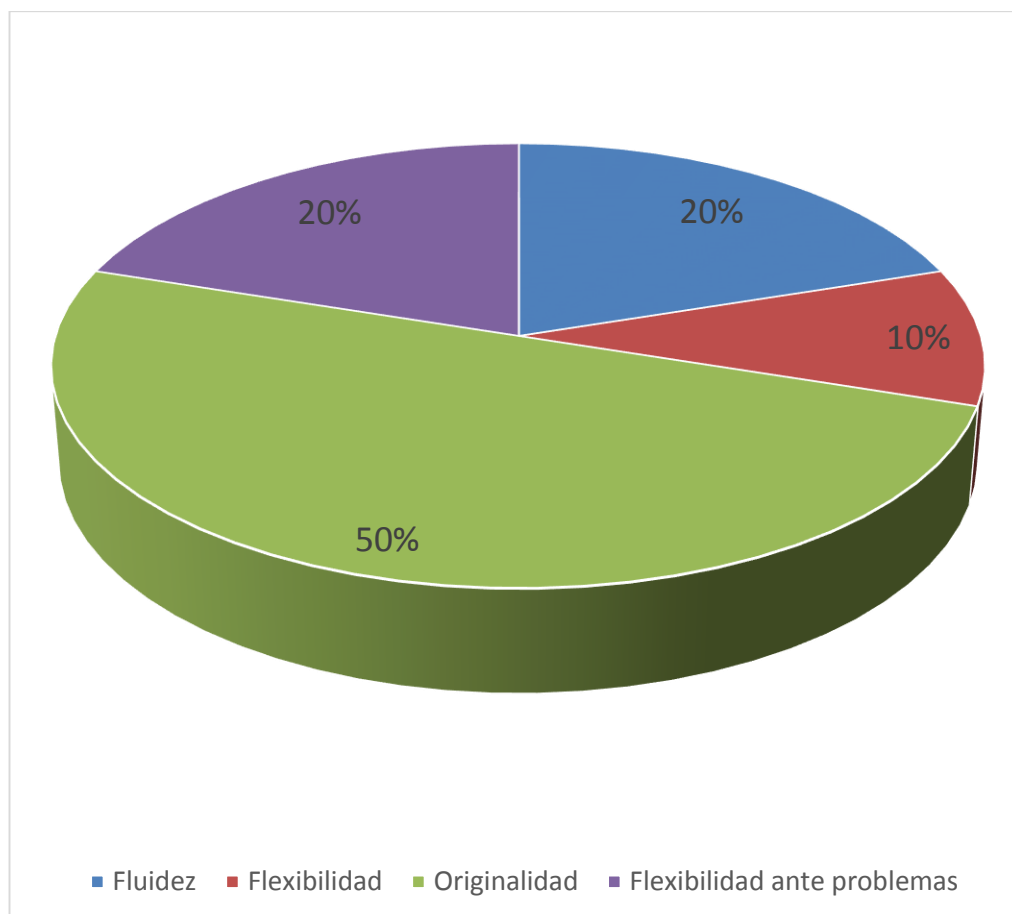


Figura 3: Distribución de los alumnos según su creatividad

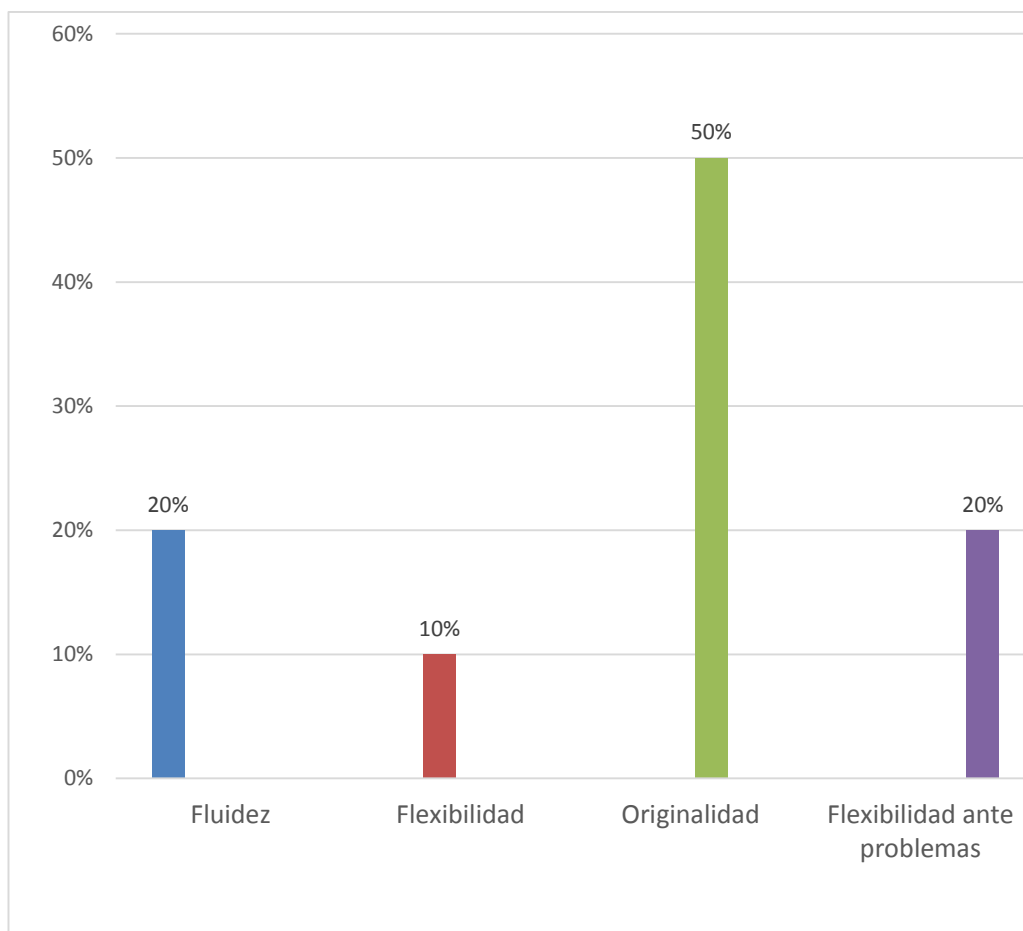


Figura 4: Distribución de los alumnos según su creatividad en barras

Interpretación

Se observa que en la I.E.I. N°348, la frecuencia mayor de originalidad en la creatividad está representada con el porcentaje de 50% según los trabajos realizados en aula.

Y por último la flexibilidad tiene un porcentaje de 10% en el desarrollo de la creatividad en las actividades programadas.

Y por último la flexibilidad tiene un porcentaje de 10% en el desarrollo de la creatividad en las actividades programadas.

Tabla 6

Distribución del tiempo en la programación de la hora en los sectores

Programación	I.E.I. N° 348		
	f	%	<
Planificación, organización, ejecución, orden y socialización.	2	33.33%	119.988%
Planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.	4	66.67%	240.012%
TOTAL	6	100.00	360.00

Fuente: Encuesta a Docentes

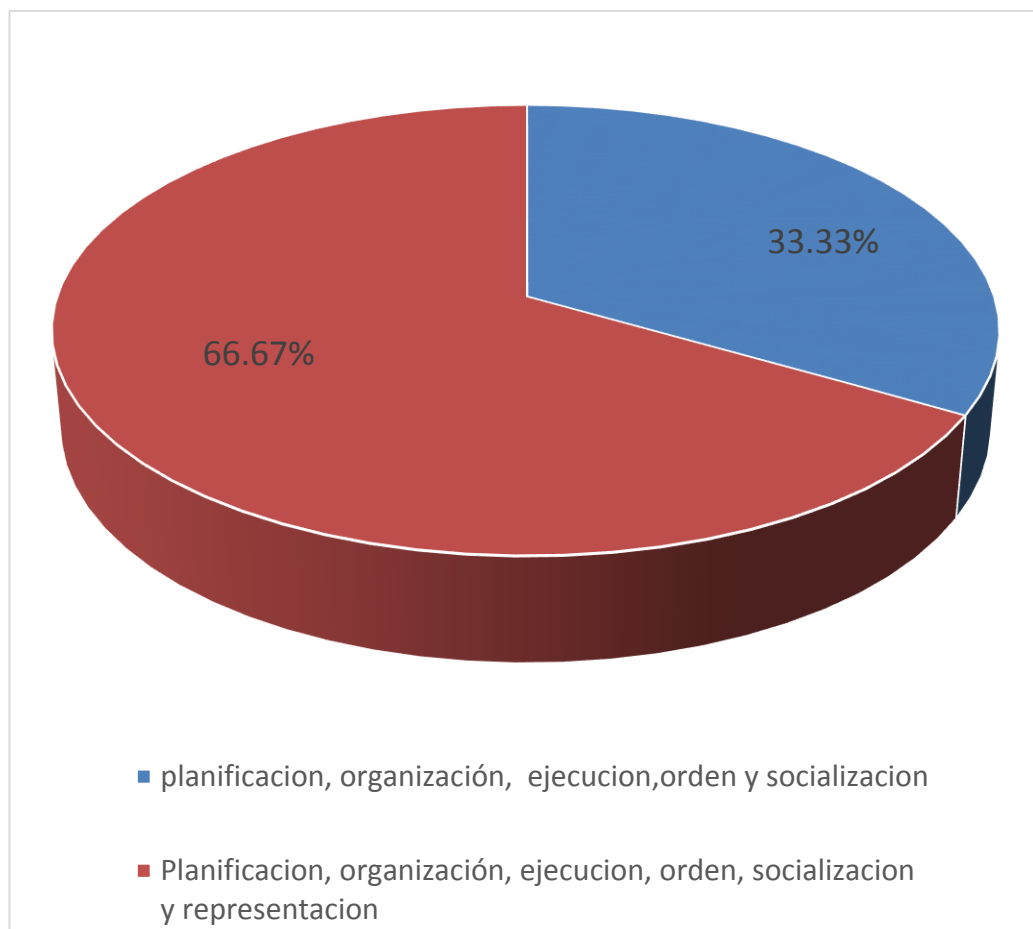


Figura 5: Distribución del tiempo en la programación de la hora en los sectores

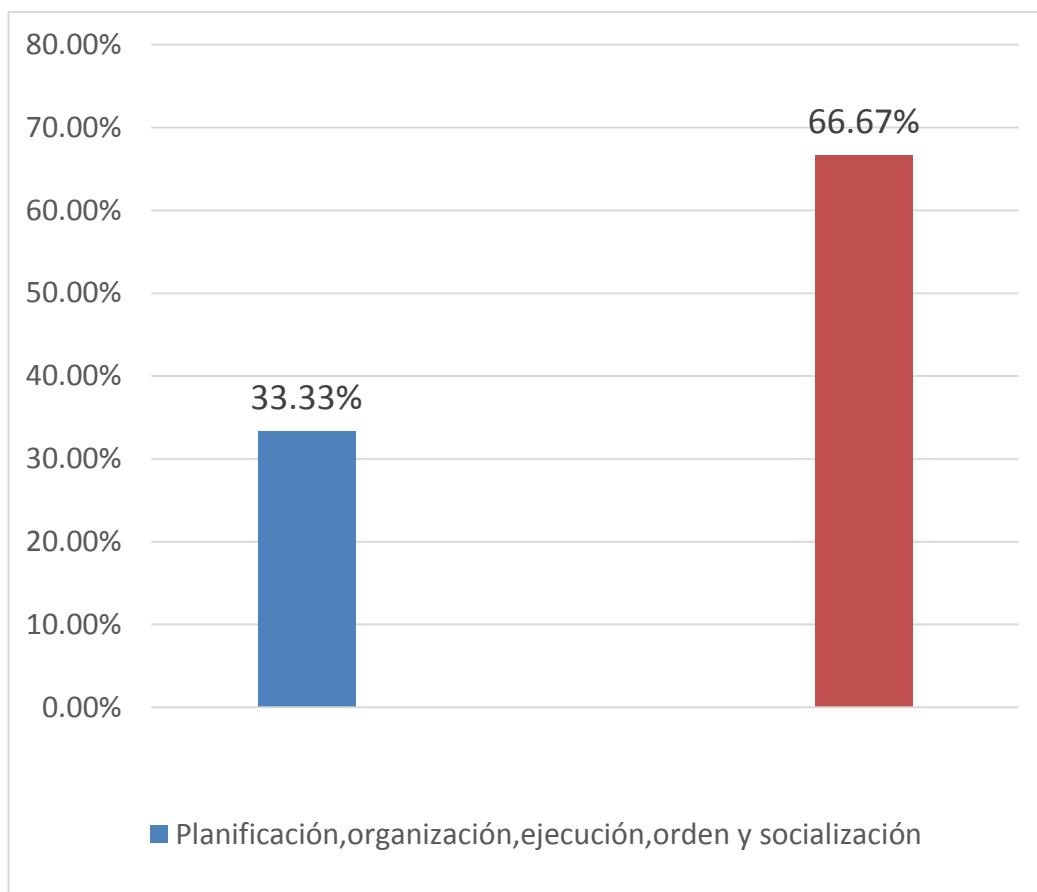


Figura 6: Distribución del tiempo en la programación de la hora en los sectores en barras

Interpretación

Se observa que el 66.67% en esta I.E.I. las maestras realizan todo el proceso completo de la planificación en la hora libre de juego en los sectores y así se obtendrán mejores logros los niños en el desarrollo de su creatividad.

Con un porcentaje de 33.33% las maestras no realizan el proceso completo de la planificación en la hora libre de juego en los sectores, para lo cual no realizan la representación de lo que realizaron en el sector que les tocó y no dejan desarrollar su creatividad en el plasmar su dibujo.

4.2 Contrastación de hipótesis

En las diferentes hipótesis planteadas los resultados reflejan similitudes con los resultados de la I.E.I. N°348 para el cual presento los cuadros y la interpretación.

de los resultados del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los niños y niñas.

4.3 Discusión de resultados.

En las diferentes hipótesis planteadas los resultados reflejan similitudes con los resultados de la I.E.I. N°348 para el cual presento los cuadros y la interpretación de los resultados de utilizar la hora del juego libre para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

PRIMERA

El juego libre en los sectores tiene mucha influencia para desarrollar la creatividad, en los niños y niñas, lo cual significa que tendrán facilidad en diferentes actividades planificadas por la maestra.

SEGUNDA

Al evaluar el trabajo que se realiza en el juego libre para los niños de la I.E.I. N° 348 las maestras tenemos que utilizar estrategias adecuadas, apropiadas y planificadas para que mejoren las condiciones en diferentes actividades diarias.

TERCERA

Se ha comprobado que la creatividad de los niños y niñas de la I.E.I N°438 ha mejorado notablemente, haciendo uso de los juegos libres en cada momento de las actividades programadas.

5.2. Recomendaciones

PRIMERA

Sugiero que la hora de juego libre en los sectores es un tiempo de debemos explotar al máximo todas las profesoras del nivel inicial, en especial aquellas profesoras que tengan dificultades en sus niños para el desarrollo de su creatividad en las diferentes actividades planificadas.

SEGUNDA

Sugiero que las futuras profesoras del nivel Inicial conozcan y dominen diferentes estrategias para realizar el juego libre y les permita el desarrollo de la fluidez, flexibilidad, originalidad y flexibilidad ante los problemas y reconocer que estrategia es la más indicada a trabajar con nuestros niños y niñas.

TERCERA

El juego libre en las diferentes actividades es una herramienta que podamos utilizar con facilidad, de aplicar y de interpretar que necesite nuestros niños ya que no implica ningún tipo de costo, ni pérdida de tiempo, al contrario, será lo mejor que podemos hacer por nuestros estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Arse Saldaña. (2014). *Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E N 252 Niño Jesús*”, en la ciudad de Trujillo. Tesis, Universidad de Trujillo. Recuperado el 21 de diciembre de 2020, de [https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1591/TESIS%20ARCE%20DOM%
c3%8dNGUEZ-SALDA%c3%91A%20LARA%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1591/TESIS%20ARCE%20DOM%c3%8dNGUEZ-SALDA%c3%91A%20LARA%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Campbell, D. T. (1960). creative thought and other knowledge processes. Blind variation and selective retention in . *Psychological Review*, (67)., 380-400.
- Cañari M. (2018). *“juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno Nuevo Chimbote”*. tesis, Universidad San Pedro, Ancash, Nuevo Chimbote. Recuperado el 21 de diciembre de 2020, de [http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/
Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cuba y Palpa. (2015). *“la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa clara”*, en la ciudad de Lima (2015). tesis, UNA. Recuperado el 21 de diciembre de 2020, de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9106/Machaca_Lop

ez_Soni_Luz.pdf.txt;jsessionid=328CCE0827361581AAFB504015588D9
0?sequence=3

Gardner, H. (2015). *Niveles de creatividad e imaginación en niños del Proyecto Spectrum Zero*. México: Graw Hill Interamericana. Recuperado el 25 de setiembre de 2020, de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40905/Castro_VNMF.pdf?sequence=1

Groos, K. (. (1901). *The Play fo man*. Appleton. New York. (1902). *Les Jeux des animaux*, Alcan. Paris. New York. Recuperado el 21 de julio de 2020, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf>

Guilford. (1967). Teoría del pensamiento divergente. *Liberabit*, 11(11).
Recuperado el 21 de Diciembre de 2020, de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272005000100005

MINEDU. (2015). *La hora del juego libre en los sectores*. Perú. Lima, Peru: Corporación Grafica Navarrete. Recuperado el 22 de agosto de 2020, de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>

Piaget. (1946). Teorias sobre el juego. *ARXIU DEL BLOG*. Recuperado el 21 de agosto de 2020, de <http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/teorias-sobre-el-juego-resumen.html>