

Universidad Católica de Santa María

Facultad de Ciencias y Tecnologías, Sociales y Humanidades

Escuela Profesional de Educación



INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES CREATIVAS EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. REGINA MUNDI AREQUIPA 2019

Tesis presentada por la Bachiller:

Pacheco Herrera, Jeniffer Alexandra

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación Inicial

Asesora:

Dra. Cateriano Chávez, Tatiana

Jacqueline

Arequipa Perú
2021

DICTAMEN APROBATORIO

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

EDUCACION

TITULACIÓN CON TESIS

DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR

Arequipa, 29 de Julio del 2021

Dictamen: 001751-C-EPE-2021

Visto el borrador del expediente 001751, presentado por:

2013800742 - PACHECO HERRERA JENIFFER ALEXANDRA

Titulado:

**INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES
CREATIVAS EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REGINA MUNDI,
AREQUIPA- 2019**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

**2467 - CATERIANO CHAVEZ TATIANA JACQUELINE
DICTAMINADOR**

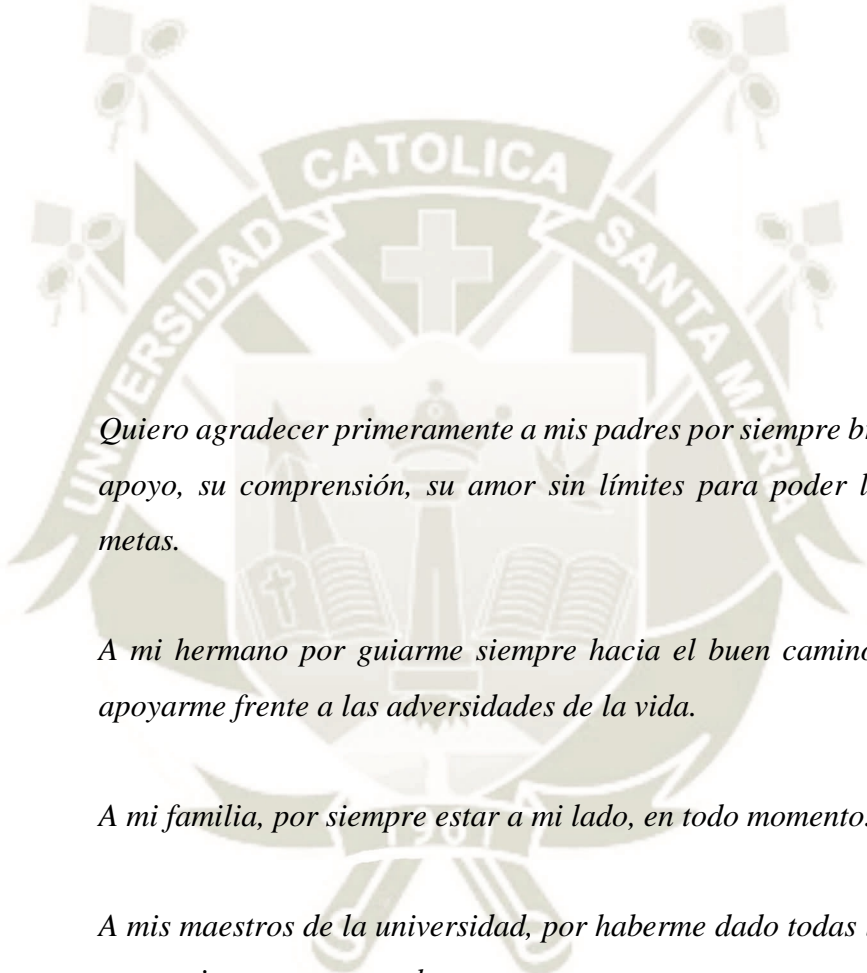


**3219 - ANDIA GONZALES BRIZALDA GUADALUPE
DICTAMINADOR**



Este logro va dedicado a mi querido hijo, mi motor y motivo para seguir adelante.





Quiero agradecer primeramente a mis padres por siempre brindarme todo su apoyo, su comprensión, su amor sin límites para poder lograr todas mis metas.

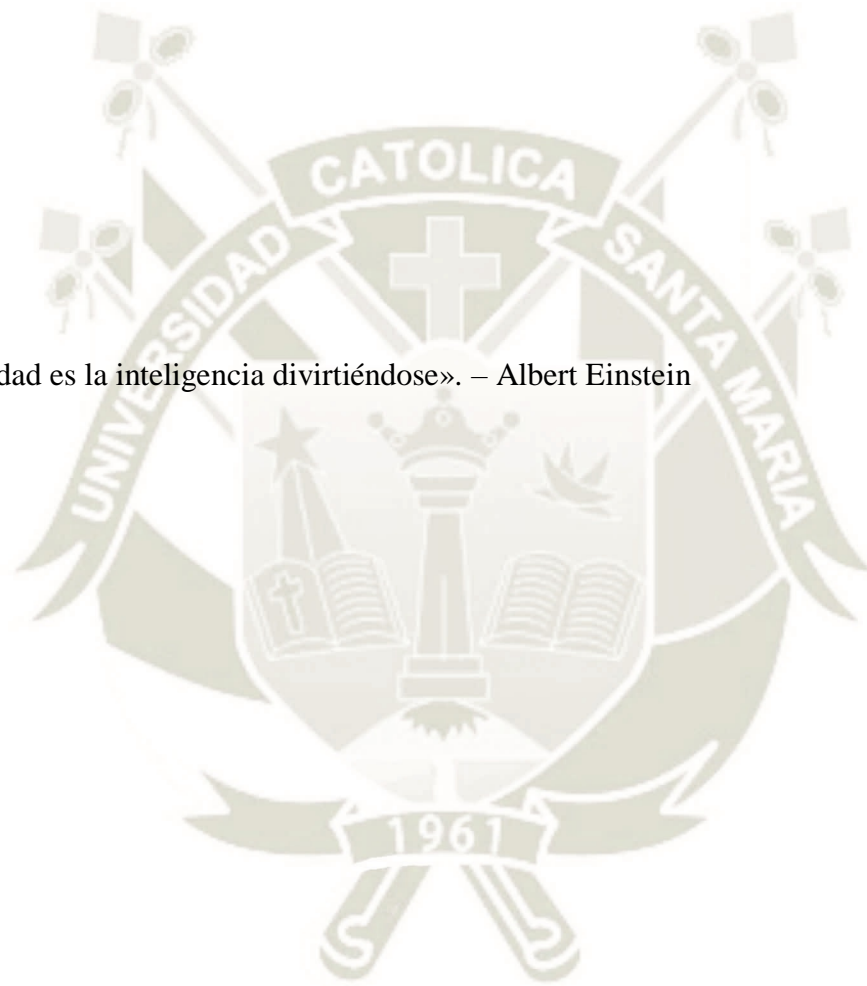
A mi hermano por guiarme siempre hacia el buen camino, y por siempre apoyarme frente a las adversidades de la vida.

A mi familia, por siempre estar a mi lado, en todo momento.

A mis maestros de la universidad, por haberme dado todas las herramientas necesarias para ser una buena maestra.

Muchísimas gracias.

«La creatividad es la inteligencia divirtiéndose». – Albert Einstein



RESUMEN

La principal forma de aprendizaje de los niños es el juego, en este contexto, la presente investigación titulada “Influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en los niños de 4 años de la I.E. Regina Mundi Arequipa 2019”, es de carácter correlacional descriptiva. Tiene como objetivo principal determinar la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi, teniendo como hipótesis general que dado que el juego libre es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño es probable que existe una correlación positiva, fuerte y directa del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi. La técnica utilizada para la variable independiente juego libre en sectores es la observación, y el instrumento utilizado una escala de estimación, tomando como referencia la secuencia metodológica de la hora del juego libre en sectores - MINEDU y para la variable dependiente habilidades creativas, la técnica fue la observación y el instrumento una ficha de observación sobre las habilidades creativas basado en las dimensiones de las habilidades creativas siendo validado. Estos instrumentos se aplicaron a una muestra de 60 niños de 4 años distribuidos en tres secciones de educación inicial de la Institución Educativa Regina Mundi.

Los hallazgos indican que el 36.7% de niños que completaron los pasos del juego en sectores, presentaron habilidades creativas como fluidez, flexibilidad y originalidad, así mismo se verifica que existe una influencia fuerte y positiva del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa - 2019.

Palabras clave: juego libre en sectores, habilidades creativas, fluidez, flexibilidad, originalidad.

ABSTRACT

The main way of learning for children is to play, in this context, the present investigation entitled "Influence of free play in sectors for the development of creative skills in children of 4 years of the I.E. Regina Mundi Arequipa 2019 ", is of a descriptive correlational nature. Its main objective is to determine the influence of free play in sectors for the development of creative skills in 4-year-old children of the Regina Mundi Educational Institution, having as a general hypothesis that since the Free play is a spontaneous and personal activity that is born from the inner world of the child. It is probable that there is a positive, strong and direct correlation of free play in sectors for the development of creative abilities in children of 4 years of the Regina Mundi Educational Institution. The technique used for the independent variable free play in sectors is observation, and the instrument used an estimation scale, taking as a reference the methodological sequence of the hour of free play in sectors - MINEDU and for the dependent variable creative skills, the The technique was observation and the instrument was an observation sheet on creative skills. as based on the dimensions of creative abilities being validated. These instruments were applied to a sample of 60 4-year-old children distributed in three sections of initial education of the Regina Mundi Educational Institution.

The findings indicate that 36.7% of children who completed the steps of the game in sectors, presented creative skills such as fluency, flexibility and originality, likewise it is verified that there is a strong and positive influence of free play in sectors for the development of creative skills in 4-year-old children from the Regina Mundi Educational Institution, Arequipa - 2019.

Keywords: free play in sectors, creative skills, fluency, flexibility, originality.

INTRODUCCIÓN

El Ministerio de Educación (MINEDU), presentó en el año 2009 el juego libre en sectores como un momento pedagógico relevante que brinda espacios y elementos sectorizados en el aula, a partir de la planificación de juegos y la minimización de la intervención del educador.

En esta perspectiva, la iniciativa lúdica ayuda a incorporar elementos pedagógicos que desde la etapa preescolar fomenten la creatividad e inserción de los niños por medio de la educación formal. Sin duda, la creatividad fomenta el crecimiento mental de los niños al ofrecerles la oportunidad de probar nuevas ideas y formas de pensar para resolver los problemas.

En este contexto, la presente investigación se orienta a determinar la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa- 2019.

Tomando en cuenta lo expuesto anteriormente, la investigación se estructura en 3 capítulos. Capítulo I se desarrolla el enfoque teórico de la investigación, detallándose los objetivos, las interrogantes, los antecedentes investigativos tanto nacionales como internacionales, las hipótesis variables e indicadores.

Capítulo II se despliega el diseño técnico y de la recolección de datos. Y finalmente

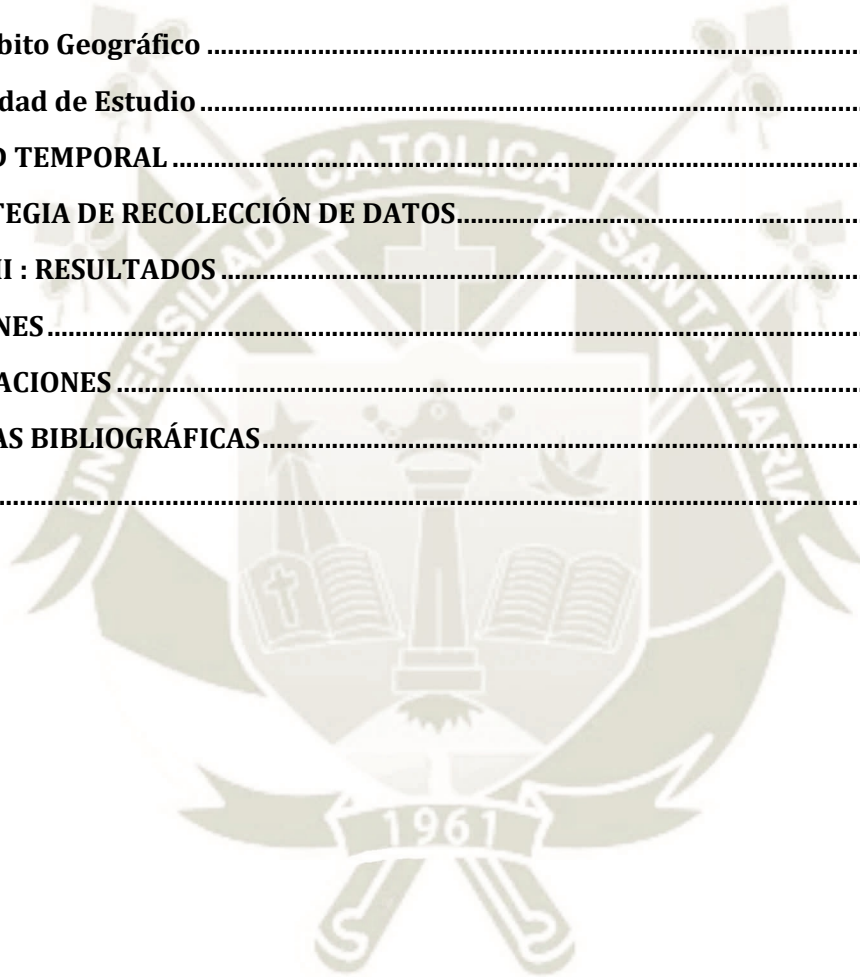
Capítulo III contiene los resultados y todo el análisis de los datos obtenidos, durante la investigación.

Por último, se presentan las conclusiones, recomendaciones, las referencias bibliográficas que sustentaron la investigación y los anexos.

ÍNDICE

DICTAMEN APROBATORIO	
RESUMEN.....	
ABSTRACT.....	
INTRODUCCIÓN	
CAPITULO I : PLANTEAMIENTO TEORICO.....	1
1. MARCO TEÓRICO.....	1
1.1 El Juego	2
1.2 Tipos de Juegos	3
1.3 Teoría Sobre los Juegos	4
1.4 Características de los Niños de 4 años	5
1.5 El Juego en Niños de 4 años	6
1.6 Juego Libre en los Sectores.....	7
1.7 Metodología del Juego Libre en los Sectores.....	8
1.8 Habilidades Creativas	10
2. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	12
2.1 Antecedentes Internacionales.....	12
2.2 Antecedentes Nacionales	14
2.3 Antecedentes Locales	15
3. HIPÓTESIS.....	16
3.1 Hipótesis General	16
3.2 Hipótesis Específicos.....	16
4. VARIABLES E INDICADORES	17
4.1 Variable Independiente.....	17
4.2 Variable Dependiente	17
5. INTERROGANTES	17
5.1 Pregunta General	17

5.2 Preguntas Específicas	18
CAPÍTULO II : DISEÑO TECNICO Y EJECCION DE LA RECOLECCION DE DATOS.....	19
1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE VERIFICACIÓN	19
1.1 Primera Técnica e Instrumento	19
1.2 Segunda Técnica e Instrumento	19
2. CAMPO DE VERIFICACIÓN	20
2.1. Ámbito Geográfico	20
2.2. Unidad de Estudio	20
3. UNIDAD TEMPORAL	21
4. ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	21
CAPITULO III : RESULTADOS	23
CONCLUSIONES	44
RECOMENDACIONES	45
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	46
ANEXOS	49



LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Operalización de variables.....	17
Tabla 2. Técnicas e instrumentos.....	20
Tabla 3. Universo.....	21
Tabla 4. Variable juego libre en sectores.....	23
Tabla 5. Dimensión de planificación	24
Tabla 6. Dimensión de organización	25
Tabla 7. Dimensión de ejecución.....	26
Tabla 8. Dimensión de orden.....	27
Tabla 9. Dimensión de socialización	28
Tabla 10. Dimensión de representación.....	29
Tabla 11. Variable habilidades creativas	30
Tabla 12. Dimensión de habilidades de fluidez.....	31
Tabla 13. Dimensión de habilidades de flexibilidad.....	32
Tabla 14. Dimensión de habilidades de originalidad.....	33
Tabla 15. Juego libre en sectores y habilidades creativas.....	34
Tabla 16. Juego libre en sectores y habilidad de fluidez	35
Tabla 17. Juego libre en sectores y habilidad de flexibilidad.....	36
Tabla 18. Juego libre en sectores y habilidad de originalidad	37
Tabla 19. Hipótesis general.....	38
Tabla 20. Hipótesis específica 1	40
Tabla 21. Hipótesis específica 2	41
Tabla 22. Hipótesis específica 3	42

LISTA DE FIGURAS

Figura 2. Variable juego libre en sectores	23
Figura 3. Dimensión de planificación.....	24
Figura 4. Dimensión de organización	25
Figura 5. Dimensión de ejecución	26
Figura 6. Dimensión de orden.....	27
Figura 7. Dimensión de socialización.....	28
Figura 8. Dimensión de socialización.....	29
Figura 9. Variable habilidades creativas.....	30
Figura 10. Variable habilidades de fluidez	31
Figura 11. Variable habilidades de flexibilidad.....	32
Figura 12. Variable habilidades de originalidad	33
Figura 13. Juego libre en sectores y habilidades creativas	34
Figura 14. Juego libre en sectores y habilidad de fluidez.....	35
Figura 15. Juego libre en sectores y habilidad de flexibilidad.....	36
Figura 16. Juego libre en sectores y habilidad de originalidad.....	37

CAPÍTULO I : PLANTEAMIENTO TEÓRICO

En la actualidad los niños disfrutan de jugar de manera libre, permitiendo de manera implícita el aprendizaje y desarrollar habilidades creativas, tanto de fluidez, flexibilidad y originalidad, es por ello que la presente investigación titulada “INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES CREATIVAS EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. REGINA MUNDI, AREQUIPA-2019”, pretende dar respuesta a sus interrogantes y verificar la hipótesis planteada.

Esta investigación pertenece al campo de Ciencias Sociales, al área de Educación inicial, el tipo de investigación es de carácter pre-experimental, correlacional descriptiva. Tiene como variable independiente el juego libre en sectores con los indicadores de planificación, organización, ejecución, orden, sociabilización y representación, y como variable dependiente habilidades creativas con los indicadores de habilidad de fluidez, habilidad de flexibilidad y habilidad de originalidad

Se planteó como objetivo general determinar la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi y como objetivos específicos identificar la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de fluidez, identificar la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de flexibilidad e identificar la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidad de originalidad en los niños de 4 años de la I.E. Regina Mundi.

1. MARCO TEÓRICO

1.1 El Juego

La palabra juego tiene un origen lingüístico latín: *iocum* y *ludus-ludere*, ambos significan broma, chiste, diversión, y suelen emplearse indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. En palabras de la Unicef (2018) el juego es toda actividad donde los niños interactúan, con otros niños y materiales, empleando su imaginación para expresarse y comprender el mundo, asimismo, destaca que, el juego es una de las formas más importantes en que los niños adquieren conocimientos y habilidades esenciales, por este motivo, las oportunidades de juego y los entornos que promuevan el juego, la exploración y el aprendizaje práctico son en el núcleo de la educación inicial.

Por su parte, Zosh et al. (2017) afirman que el juego es una actividad flexible y voluntaria que supone la dinamización y participación de estados internos de los niños, a su vez es una experiencia que compromete la atención del niño y que ofrece oportunidades para lograr nuevos aprendizajes y desarrollos.

Asimismo, Tuni y Ccayahuallpa (2017) definen el juego como “una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa” (p. 7). Resalta que el juego en las personas es algo innato, el ser humano nace capacitado para jugar como parte de un proceso de evolución y crecimiento.

En el ámbito, los juegos educativos se conceptualizan como las acciones que se desarrollan para fines didácticos, están estructurados dentro de unas reglas específicas, desarrollan por medio de la alegría y la tensión, aspectos de la memoria, conocimientos, atención, en pocas palabras competencias del pensamiento (Unicef, 2018).

El rol de los juegos en la educación inicial, se presenta como un componente lúdico, que dibuja lazos entre los estudiantes y el docente, mediante este se abarcan contenidos de varios tópicos como aspectos científicos, teóricos, prácticos. Por lo tanto, el juego mediante los juegos se mantiene a los estudiantes interesados, y se capta de una forma más fácil la atención de los mismos (Ospina, 2015).

Asimismo, el juego contribuye al desarrollo de potencialidades intelectuales,

físicas, afectivas de la manera más ajustada a las características de los niños, como la edad, el contexto, el ritmo y los materiales con los que se cuenten, estructurándolo con pasos como la introducción que incluye los acuerdos y las reglas del juego, el desarrollo del juego como tal, y el cierre cuando se alcanza la meta según las reglas establecidas (Zosh et al., 2017).

1.2 Tipos de Juegos

Existen diferentes tipos de juego que se emplean en el área educativa, entre los que destacan los siguientes:

- **Juegos de contacto físico:** están descritos como los que implican aspectos sensoriales y motores, como carreras, obstáculos, imitaciones, bailes. Son ideales para niños de 3 a 6 años (Ospina, 2015).
- **Juegos socio-dramáticos:** Se manejan sobre todo en niños de 4 a 8 años, y se basan en actividades simbólicas donde se asumen roles y papeles sociales, con el fin de la reproducción de experiencias que son conocidas por los niños que suceden en su entorno desarrollando historias (Kiessling, 2015).
- **Juegos de mesa:** Generalmente se usan para el desarrollo del pensamiento lógico, y para enseñar a interpretar la realidad de forma sistemática, además son juegos que según sus criterios conectan con las necesidades de los niños, potenciando el aprendizaje espontáneo (Castillo et al., 2018).
- **Juegos sensoriales:** Estos ayudan a desarrollar las habilidades sensitivas, por medio de actividades lúdicas, que les permitan divertirse mientras aprenden (Reyes, 2015).
- **Juegos intelectuales:** Son los que conciben intervenir la comparación de determinar la atención de dos o más cosas para revelar sus relaciones, como el ajedrez, la reflexión, la imaginación que crea. La imaginación desempeña un rol inmenso en la vida de los niños (Reyes, 2015).

A nivel general, el juego en el desarrollo temprano de la primera infancia, tiene una profunda influencia de las primeras experiencias, y ayuda a construir conexiones cerebrales saludables, es, además, fuente de una riqueza social en cuanto al fomento de las interacciones con los demás niños y con los adultos (Zosh et al., 2017).

1.3 Teoría Sobre los Juegos

A lo largo de la historia han existido numerosos teóricos sobre el juego, resalta la postura de Piaget para quien el juego es una de las estrategias que el individuo adopta para aprender lo que pueden hacer en el mundo, dicho proceso de aprendizaje, ocurre como una interacción entre el niño en desarrollo tanto biológico como psicológico y los desafíos que presenta lo físico y lo simbólico que configuran su entorno. El objetivo del juego es la interacción propiamente dicha y desarrollar formas cada vez más eficaces de comprender ese entorno (Henricks, 2018).

En este sentido, el juego es un elemento fundamental para la adaptación del niño al contexto. Otra teoría es la de Vygotsky quien postula que el juego es un cierto tipo de acción, es un proceso de compromiso en el que las personas crean situaciones y para luego responder a los nuevos desafíos que se presentan allí, también argumentó que el juego es una mezcla de sentimiento, pensamiento, y acción, mediante el cual los niños amplían sus habilidades para concebir y operar dentro del mundo. Vygotsky centró su teoría en la interacción simbólica de los niños, (Vygotsky)

Herbert Mead (1964) le da una perspectiva diferente al juego postulando que el término yo denota la capacidad de las personas para pensar en sí mismas de manera reflexiva, es decir, para comprender y evaluar sus identidades duales como sujetos y objetos en situaciones sociales y luego dirigir sus acciones sobre la base de esas evaluaciones. En este sentido, el juego es la primera forma en que los niños, mediante el juego de roles asumen el papel del otro, intentando construir mentalmente el papel y la perspectiva asociada de alguna otra persona o animal. Lo que representa un gran avance cognitivo, ya que requiere tomar el punto de vista de otro hacia uno mismo y anticipando lo que ese otro dirá o hará (Henricks, 2018).

Por su parte, Goffman en referencia al juego mantiene la postura de que es un marco para la identidad y el comportamiento, además, identifica siete rasgos del juego, entre ellas se encuentran el bloqueo de las funciones y consecuencias ordinarias de la actividad y la exageración de algunas conductas, también hay interrupciones, de las secuencias de conducta y repetición de esos comportamientos, otro rasgo es la relativa libertad del evento, le sigue la práctica de cambio de roles, alternando especialmente posiciones de subordinación y dominio, el último rasgo es la separación de las necesidades externas (Henricks, 2018). Todos estos rasgos o características del juego tienden a ser entendidas por los participantes o sirven como temas para la instrucción de tipo social (Gallardo, 2018). La teoría de Freud nos dice que el juego es una expresión de los instintos del ser humano, a través del individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. El juego persigue fines ficticio, para poder vivir las actividades que se realizan a lo largo de la etapa adulta, y a las cuales el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ello. La teoría de Buytendijk habla sobre la dinámica infantil. El niño juega debido a su esencia infantil (Gallardo, 2018).

Como se puede observar son muchos los teóricos que han postulado diferentes posturas en referencia al juego, siendo innumerables las concepciones, sin embargo, la mayoría confluye en su importancia en el desarrollo de los niños en cuanto a imaginación, interacción social y adaptación al entorno (Gallardo, 2018).

1.4 Características de los Niños de 4 años

Generalmente, los niños pasan de una etapa del desarrollo a la otra con una predecible secuencia natural. No obstante, cada niño adquiere habilidades y crece a su ritmo propio. Algunos pueden estar en un área, pero atrasados en otra, como el desarrollo motor y sensorial. Las etapas del desarrollo más importantes son: el crecimiento, desarrollo del lenguaje, físico, cognitivo, afectivo y social, y sensorial-motor (MINEDU, 2019).

Es así como, en cuanto al crecimiento los niños de cuatro años, en relación a los tres años probablemente aumenten un aproximado de 2 kg y de altura han crezcan cerca de 8 cm. En cuanto al desarrollo cognitivo, la mayoría de los niños de esta edad, pueden

pronunciar su apellido y nombre, asimismo, pueden conocer algunos números, conocer y nombrar algunos colores, van comprendiendo de forma más clara el concepto del tiempo, saben establecer diferencias entre objetos, personas de diferentes sexos, también aunque tienen una gran imaginación, pueden diferenciar la realidad de la fantasía, aunque cuando tienen situaciones extremas o estresantes pueden confundirlas, igualmente como tienen ya un pensamiento lógico, que en algunas ocasiones combinan con el pensamiento mágico (Pope, 2020).

Por su parte el desarrollo social y afectivo en los infantes de esta edad se caracteriza por ser curiosos y que quieran tener experiencias nuevas, tienen sentido de la cooperación con otros niños, se perciben a sí mismo como personas completas con sentimientos, mente y cuerpo, son independientes, juegan con papeles de rol de papá y mamá, pueden vestirse y quitarse la ropa. Por otra parte, el desarrollo del lenguaje a esta edad, emplean hasta seis palabras, y hablan con claridad, pueden cantar canciones y describir hechos, además, contar cuentos que sean cortos y puedes recordar partes importantes de una historia (Pope, 2020).

Por último, destaca el desarrollo sensorial y motor de los niños de cuatro años, en su mayoría se pueden parar en un solo pie, con facilidad se mueven de adelante y hacia atrás, manejan bicicleta con ruedas de apoyo, suben y bajan escaleras sin necesidad de apoyo, igualmente pueden lanzar y atajar una pelota. Presentan habilidades motoras finas, como dibujar cuadrados y círculos, dibujar una persona, escribir letras en mayúscula, y usar las tijeras (Pope, 2020).

1.5 El Juego en Niños de 4 años

El niño de esta edad, tiene como principal forma de aprendizaje el juego, tiene una amplia imaginación, que los hace jugar no solo con otros niños sino con objetos, juguetes que les da sentido de existencia para la interacción (MINEDU, 2019).

A los cuatro años el niño ya realiza simulaciones, específicamente con objetos para recrear acciones, como si estuviera llevando a cabo acciones, como tomar té en una taza que no contiene nada, pero se imaginan perfectamente que está llena (MINEDU, 2019).

Igualmente, emplean muñecos para poder representar situaciones imaginarias o reales, a su vez, usan el juego dramático, donde el niño tiene la pretensión de representar un rol imaginario o real que puede ser como médico, padre, monstruo, madre, bombero o siendo el mismo como juguete (MINEDU, 2019).

1.6 Juego Libre en los Sectores

Se concibe el juego libre como un acto voluntario donde el niño solo o con otros niños interactúa, con elementos imaginativo, incluye muchas veces juguetes como representaciones concretas o simbólicas, asimismo, se denomina libre porque no es estructurado o sistematizado, sino que el niño decide sobre el juego en cuanto a cosas como los materiales, con quién jugará, y cuándo finaliza (Ospina, 2015).

Cabe destacar que a partir de la concepción del juego libre surge el juego libre en los sectores, que se define según una iniciativa del Ministerio de Educación en el año 2009 para la educación inicial, basado en su concepción como un momento pedagógico que brinda espacios y elementos sectorizados en el aula a partir de la planificación de los mismos niños y minimizando la intervención del educador.

A su vez MINEDU (2009) lo conceptualiza como “una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente, tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre” (p. 49).

Según Morales y Medrano (2015) lo describen como la actividad donde los niños acceden de forma espontánea y libre a los sectores del aula, desarrollando el pensamiento simbólico, la creatividad, las relaciones interpersonales y autonomía. A su vez, resaltan que el juego libre en los sectores, permite desarrollar actividades individuales y grupales, favoreciendo el aprendizaje significativo de calidad para niños de 3 a 5 años, en las áreas de educación inicial.

Por otra parte, Otero (2015) describe que el juego libre de los sectores admite la posibilidad del empleo del juego como herramienta pedagógica que permite que los niños

jueguen libremente, dentro de los espacios del aula divididos en sectores, desarrollando su imaginación y creatividad.

1.5.1 Metodología del Juego Libre en los Sectores

Es como ya se mencionó un momento pedagógico que se debe realizar todos los días por un lapso de tiempo de 60 minutos, al aire libre o preferiblemente dentro del salón de clases, el espacio debe ser acorde, donde los alumnos puedan desplazarse con seguridad y libertad, donde exista objeto, juguetes y representación simbólica de diferentes sectores, que son el sector hogar, construcción, biblioteca, dramatización, y área de juegos en miniatura y de mesa (MINEDU, 2009). Los momentos fundamentales de la metodología del juego libre en los sectores son los siguientes:

- **Planificación:** Se denomina como el primer momento del proceso, donde los niños verbalizan sus preferencias sobre el juego que van a realizar en el día, se ubican en un espacio que sea cómodo como se mencionó puede ser el aula de clases u otro espacio donde se puedan desplazar y que sea seguro (MINEDU, 2009).

El proceso de planificación consolida la toma de decisiones y permite identificar al niño en referencia lo que desea hacer, controlando sus acciones, asimismo, se incentiva la escucha del otro, en este caso de sus compañeros, para la organización de la actividad. La función del docente es apoyar el plan dentro de la metodología de los sectores, en cuanto al tiempo y espacio, y las normas de convivencia (Otero, 2015).

- **Organización:** Es considerado como el segundo momento del juego libre en los sectores, y es donde los niños deciden en el sector que desean jugar ese día, y a la vez se plantean acuerdos con el fin de que la actividad se lleve a cabo en un ambiente de respeto y confianza. En esta etapa, se debe tomar en cuenta la adecuada colocación de los implementos y materiales en cada sector que contribuyan al desarrollo de la imaginación y el aprendizaje (Otero, 2015).

Aquí ya se ubican en cada sector, la metodología dice que pueden ser 3 o

4 en cada sector, sin embargo, esto es algo flexible, tomando en cuenta los criterios del juego libre, y esto puede variar, puede que en un sector jueguen 5 o 6 niños y en otro solo dos (MINEDU, 2009).

- **Ejecución:** También denominado desarrollo y es el momento central del proceso fundamentado en el juego libre, porque se lleva a cabo lo que se estipuló en la planificación y la organización, y se manifiesta la actividad lúdica en todo su esplendor (Otero, 2015).

Los niños dialogan e interactúan con los otros y a su vez emplean los juguetes y materiales que ellos seleccionan, defendiendo sus ideas, usando toda su imaginación, experimentar, y dialogan, puede haber cantos, saltos. Expresan sus ideas, y fluyen como va surgiendo el juego (MINEDU, 2009).

El juego libre es la base del momento del desarrollo, el docente solo debe intervenir en ocasiones que lo amerite como una pelea o si dañan algo o necesitan alguna orientación, del resto ellos son libres durante este momento. Los niños de 4 años, ejecutan su juego libre organizado, muestran independencia y pueden dividir las tareas (Otero, 2015).

- **Orden:** A pesar de que el juego es libre en los acuerdos está el tiempo de duración, acordado en 60 minutos diarios, a la voz del docente se avisa cuando falten 10 minutos, para que los niños finalicen la actividad y ordenen los materiales y juguetes que usaron, colocándolos en su respectivo lugar, para esto deben llegar a acuerdos entre ellos o hacerlo voluntariamente (MINEDU, 2009).

Ordenar, implica un aprendizaje y la creación de un hábito, en este caso de cuidado de los objetos, orden y aseo. Además, se considera un momento para desarrollar la coordinación motora fina, constituya relaciones, realice seriaciones y clasificaciones (Otero, 2015).

- **Socialización:** Luego del momento del orden, se unen nuevamente todos los niños, y se hace una disertación con ellos sobre lo que hicieron en los sectores, para motivar a la reflexión y de forma sencilla hacer ese recorrido por los

momentos desde la planificación hasta la ejecución, a su ritmo, con sus palabras (MINEDU, 2009). Este momento consentirá que vaya desarrollando el pensamiento, la evocación y el dialogo, así como la escucha activa de sus compañeros (Otero, 2015).

MINEDU (2009) afirma en cuanto a este momento que “La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, entre otros” (p. 52).

- **Representación:** Es último momento del proceso, sin embargo, no es necesario que se realice todos los días, puede desarrollarse según lo considere el docente, y consiste en que los niños en forma grupal o individual representan a través de una pintura o dibujo sus experiencias lúdicas en los sectores, de allí parte el nombre del momento como representación (MINEDU, 2009).

1.6 Habilidades Creativas

El término creatividad se emplea de tres formas principales: hace referencia a un conjunto del pensamiento, así como a un conjunto de características personales propias del sujeto, designado como con una personalidad creativa y a los resultados, designado como producto creativo. Es así como, la creatividad se trata tanto como una causa, como un efecto o resultado (Ferrándiz et al., 2017).

La creatividad se define como un aspecto del pensamiento, y como una interacción entre el pensamiento, las propiedades personales y la motivación. Y esta no se limita al arte, la literatura, la música y dominios artísticos similares, sino que también se produce en campos como la medicina, los negocios, la tecnología, la educación entre otros (Ferrándiz et al., 2017).

Sus productos incluyen objetos tangibles como obras de arte, libros o música, así como edificios, máquinas o dispositivos, pero van más allá de éstos para abarcar ideas, procesos, servicios ente otros, de forma tal que la creatividad implica la novedad y efectividad para alcanzar un resultado deseado, dicho resultado puede ir desde acciones

abstractas como la comunicación de un sentimiento, el despertar de la admiración estética, la provocación de una nueva forma de ver algo, el desarrollo de comprensiones nuevas de la experiencia, hasta resultados concretos (Pérez, 2018).

Por su parte, las habilidades creativas se definen como la capacidad para la creación original e innovadora, incluye también la destreza basada en la imaginación, generación de ideas, proceso de adaptación a la novedad, capacidad de análisis, y pensamiento creativo. En este sentido, la creatividad es el punto de unión entre la realidad y la imaginación, fomentando la transversalidad entre el conocimiento y las emociones (Ferrándiz et al., 2017). Las habilidades creativas, se desarrollan principalmente en tres dimensiones que se especifican a continuación:

- **Habilidad de Fluidez:** Se refiere al número de ideas que una persona tiene la facilidad de producir, en referencia a un tema específico, por ejemplo, la cantidad de soluciones o alternativas para resolver un problema en un momento determinado (Ferrándiz et al., 2017).

Los niños especialmente poseen la habilidad de dar gran número de respuestas a problemas formulados, debido principalmente son movidos por la curiosidad, la exploración, por lo que sus pensamientos pueden generar varias ideas sobre un tema específico (Pérez, 2018).

- **Habilidad de Flexibilidad:** Hace referencia a la heterogeneidad y variedad que hay entre las ideas que se producen; en tanto, que flexibilidad es la destreza para pasar de una categoría a otra fácilmente, abordando los problemas desde diferentes perspectivas. No se estancan en una sola idea en busca de un mejor resultado, sino que hay afluencia de otras, no es un pensamiento basado en la rigidez (Ferrándiz et al., 2017).
- **Habilidad de Originalidad:** De igual forma se refiere a la producción de las ideas, pero en tanto a la rareza de las mismas, produciéndose un tipo de pensamiento original, es decir, único e irrepetible, y además, contempla valores y aspectos que la mayoría pasaría por alto o inadvertidos (Ferrándiz et al., 2017).

Los niños son especialistas en la originalidad, porque ellos son

arriesgados, atrevidos, y decididos para la creación de situaciones novedosas e innovadoras de juego. Este principio de las habilidades creativas se fundamenta en lo único, irrepetible (Pérez, 2018).

En los niños de 4 años, estas habilidades generalmente están presentes de forma innata, en esta etapa inicial, los niños se encuentran en un período importante en el desarrollo neuronal, por lo que es un momento perfecto para trabajar las habilidades creativas. Esta edad está caracterizada porque existe un gran desarrollo de la imaginación, que es un elemento importante para la creatividad. De por sí los niños, son creativos por naturaleza, y tienen un gran potencial para el aprendizaje. Resalta también en esta etapa que tiene mucha energía, y su nivel de pensamiento se encuentra en una evolución importante (MINEDU, 2019).

2 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

2.1 Antecedentes Internacionales

Zeynep (2019) realizó un trabajo de investigación titulado: “Creatividad de los niños en las instituciones de educación infantil” el mismo tuvo como objetivo, investigar la creatividad de los niños en el preescolar. La metodología fue cuantitativa, con un nivel descriptivo y un diseño de investigación cuasi experimental, la muestra fue de 184 niños en etapa preescolar, para la recolección de datos se emplearon las formas A y B de Creatividad de las Pruebas Torrance de Pensamiento Creativo como pruebas previas y posteriores. Los resultados revelaron que la puntuación media de los niños en la prueba de creatividad de Torrance de fluidez en el pre-test fue $x_1=0,948$ y aumentó a $x_2=1,308$ en el postest. Esta diferencia es significativa a favor del postest. $[t(182)=2,726, p<0,05]$. En el factor de originalidad, la puntuación media de los niños en el pretest fue $x_1=1,479$ y aumentó a $x_2=2,346$ en el post-test. La diferencia entre el pre-test y el post-test fue significativa a favor del postest $[t(182)=-3,975, p<0,05]$. En el factor de elaboración, la puntuación media en el pre-test fue $x_1=2,338$ y aumentó a $x_2=2,852$ en el post-test. La diferencia en este factor fue significativa a favor del postest $[t(182)=-2,583, p<0,05]$. En el factor abstracción, la puntuación media en el pre-test fue $x_1=3,446$ y aumentó a $x_2=3,548$ en el post-test. Esta diferencia fue significativa a favor del postest $[t(182)=-$

1,926, $p < 0.05$]. En el factor de las puntuaciones de la fuerza de la creatividad global, la puntuación media de los niños en el pretest fue $x_1 = .941$ y aumentó a $x_2 = 1.451$ en el post-test. Esta diferencia es significativa a favor del postest. [$t(182) = -1,173$, $p < 0,05$]. A nivel general, se encontró que los resultados mostraron que el currículo preescolar aumentó la creatividad de los niños de forma positiva.

Vera (2017) llevó a cabo un trabajo de investigación denominado “El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de dos y tres años de edad del CIBV Emblemático Chordeleg, periodo lectivo 2016-2017” con el objetivo de analizar las variables que intervienen en el desarrollo de la creatividad de los niños de la institución infantil mencionada. La metodología fue bajo el enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y un diseño no experimental, la muestra estudiada fueron 10 educadoras y 21 niños a los que se aplicó una ficha de recolección de datos mientras jugaban y se aplicó una encuesta a los educadores. Los resultados evidenciaron que el 60% de los educadores considera el juego como una estrategia metodológica, asimismo, el 90% cree que las habilidades creativas se deben potenciar sobre todo desde el primer año y hasta los cuatro años de edad como prioridad, tanto en las actividades pedagógicas como las cotidianas, de estas solo el 30% aplica en a sus estudiantes el juego libre. En los resultados de la guía de observación se encontró que el 52% de los niños interactúan más con otros niños durante el juego, ese mismo porcentaje inventa formas nuevas de juego y agregan elementos nuevos. A nivel general, se encontró que el juego contribuye al desarrollo de las habilidades creativas en los niños.

Aras (2015) desarrolló un estudio denominado “Juego libre en educación infantil: un estudio fenomenológico. Desarrollo y cuidado de la primera infancia” el mismo tuvo como objetivo, analizar la aplicación del juego libre en el aprendizaje de los niños de la primera infancia. La metodología fue cualitativa de tipo fenomenológico, para la recolección de datos se utilizó la entrevista a los maestros 13 y la observación a los niños. Los resultados indican que, si se aplica de forma regular el juego libre, como parte del aprendizaje de los niños de educación inicial y que, aunque los maestros respetan el juego de los niños, muchas veces se involucran cuando los niños tienen problemas y necesitan ayuda.

2.2 Antecedentes Nacionales

Común y Reátegui (2020) realizaron un trabajo de investigación titulado “El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años IEI.N°423 Virgen María, Pucallpa 2019” con el objetivo de establecer la relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años. La metodología fue bajo el enfoque cuantitativo, nivel correlacional y un diseño no experimental, la muestra estudiada fue de 30 niños, para la recolección de datos se empleó la ficha de observación. Los resultados indicaron que un 86,7% de niños siempre participaron del en juego libre en los sectores y de estos se encontró que un 83,3% obtuvo un nivel alto de creatividad. Se encontró una relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad (Rho igual a 0,618 y un p-valor de positivo 0.000).

Pérez (2019) desarrolló un estudio titulado “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 334 Niño Jesús de Praga del centro poblado de San Antonio – 2018” cuyo objetivo fue establecer la relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños. La metodología fue bajo el enfoque cuantitativo, con un nivel correlacional y un diseño de investigación no experimental, se trabajó con una muestra de 32 niños para la recolección de datos se empleó una ficha de observación. Los resultados mostraron que hay una correlación positiva y significativa entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa inicial N° 334 Niño Jesús de Praga del centro poblado de San Antonio.

Lobaton (2018) llevó a cabo un estudio titulado “Juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa La Inmaculada N° 441 del distrito de Río Tambo”, el mismo tuvo como objetivo determinar la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de la muestra. El abordaje metodológico fue cuantitativo bajo un diseño cuasi experimental, se manejó una muestra 16 de niños de 4 años, para la recolección de datos se aplicó la ficha de observación con 16 ítems. Los resultados revelaron que el juego libre en los sectores influye en el desarrollo de la creatividad, debido a que en el pretest ninguno de los niños obtuvo un nivel logrado y en el pos test 12 de la muestra alcanzaron este nivel.

Cañari (2018) realizó un trabajo de investigación titulado “El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de las I.E.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote” con el objetivo de establecer la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en niños de cuatro años. La metodología fue cuantitativa, con un nivel correlacional y un diseño no experimental, la muestra que se trabajó fue de 30 niños, para la recolección de datos se empleó una ficha de observación. Los resultados mostraron que hay una correlación positiva y significativa entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad (0.857 r), es decir, que a mayores niveles del juego libre en los sectores existirán mayores niveles de creatividad en los niños de 4 años de las I.E.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote.

Turpo (2018) desarrolló un estudio denominado “Beneficios del juego libre en sectores desde la percepción docente en Instituciones Educativas Públicas del Nivel Inicial de la ciudad Juliaca, 2018” con el objetivo de establecer el grado de percepción docente, sobre los beneficios del juego libre en los sectores en los niños de educación inicial. La metodología fue bajo el enfoque cuantitativo, con un nivel descriptivo y un diseño de investigación no experimental, se trabajó con una muestra de 56 docentes de las Instituciones Educativas Públicas del nivel Inicial, para la recolección de datos se utilizó un cuestionario. Los resultados reflejaron que un 94,4% de los educadores percibe que el sector de construcción es beneficioso para el desarrollo integral del niño, el 97,5% percibe que el sector de hogar ayuda al desarrollo socioemocional, el lenguaje y la resolución de conflictos. Un 91,1% percibe que el sector de música ayuda al desarrollar la memoria, y motricidad fina y gruesa, el 100% percibe que el sector de arte ayuda al desarrollo de la creatividad, y expresión libre. A nivel general, el 98,2% de los educadores perciben que el juego libre es beneficioso para el desarrollo de los niños de educación inicial.

2.3 Antecedentes Locales

Quispe (2019) desarrolló una investigación titulada “Aplicación de la hora del juego libre en los sectores en el Desarrollo de la Autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 40178 Víctor Raúl Haya de la Torre Paucarpata, Arequipa” con el objetivo de aplicar la hora del juego libre para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años. La metodología fue bajo el enfoque cuantitativo, nivel

descriptivo y un diseño no experimental, la muestra estudiada fueron 19 niños a los que se aplicó una ficha de recolección de cotejo.

Los resultados mostraron que se comprobó la eficacia de la hora del juego libre para desarrollar la autonomía en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial 40178 Víctor Raúl Haya de la Torre Paucarpata, Arequipa, determinándose que su aplicación es eficaz, debido a que se ha logrado que el 100% de niños evaluados alcancen el nivel de aprendizaje logro (B) con un promedio de 15.

3 HIPÓTESIS

3.1 Hipótesis General

- Dado que el juego libre es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño es probable que existe una correlación positiva, fuerte y directa del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi.

3.2 Hipótesis Específicos

- Existe influencia fuerte y directa del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de fluidez en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi.
- Existe influencia fuerte y directa del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de flexibilidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi.
- Existe influencia fuerte y directa del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de originalidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi.

4 VARIABLES E INDICADORES

4.1 Variable Independiente

Juego libre en los sectores, cuyos indicadores son: Planificación, organización, ejecución, orden, socialización, y representación.

4.2 Variable Dependiente

Habilidades creativas, cuyos indicadores son: habilidad de fluidez, habilidad de flexibilidad, y habilidad de originalidad.

4.3 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	INDICADORES
Juego libre en sectores	Planificación
	Organización
	Ejecución
	Orden
	Socialización
	Representación
Habilidades creativas	Habilidad de Fluidez
	Habilidad de Flexibilidad
	Habilidad de Originalidad

5 INTERROGANTES

5.1 Pregunta General

- ¿Cuál es la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en los niños de 4 años de Institución la Educativa Regina Mundi?

5.2 Preguntas Específicas

- ¿Cuál es la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de fluidez en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi?
- ¿Cuál es la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de flexibilidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi?
- ¿Cuál es la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de originalidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi?



CAPÍTULO II : DISEÑO TÉCNICO Y EJECUCIÓN DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE VERIFICACIÓN

6.1 Primera Técnica e Instrumento

Para la recolección de los datos en el caso de la variable independiente juego libre en los sectores, se utilizó como técnica la observación, y como instrumento una escala de estimación .Dicho instrumento ha sido elaborado siguiendo las pautas sugeridas por la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores (planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación), recomendada por el MINEDU (2009) y validado previamente por este ministerio en numerosas experiencias previas.

6.2 Segunda Técnica e Instrumento

De igual forma, para la recolección de los datos en el caso de la variable dependiente habilidades creativas, se utilizará como técnica la observación, y como instrumento la ficha de observación de las habilidades creativas, diseñada por la autora de la investigación, basada en las dimensiones de las habilidades creativas. Dicho instrumento tuvo la validación de contenido mediante el juicio de la experta, quien certificó la validez de los ítems propuestos según los criterios establecidos.

Tabla 1. Técnicas e Instrumentos

VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO	ÍTEMS
Juego libre en sectores	Planificación	Observación	Escala de estimación	1,2
	Organización			3,4
	Ejecución			5,6
	Orden			7
	Socialización			8,9,10
	Representación			11,12
Habilidades creativas	Habilidad de Fluidez	Observación	Ficha de observación	1,2,3
	Habilidad de Flexibilidad			4,5,6
	Habilidad de Originalidad			7,8

7 CAMPO DE VERIFICACIÓN

7.1 Ámbito Geográfico

La investigación se realizó en la Institución educativa Regina Mundi, ubicada en Las Orquídeas S/N- Urb Magisterial III - Umacollo, Yanahuara. Arequipa – Perú.

7.2 Unidad de Estudio

- **Universo cualitativo:** Está conformado por los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi.
- **Universo cuantitativo:** Está conformado por 60 niños de 4 años de edad, estudiantes de educación inicial.

- **Cuadro del universo**

Tabla 2. Universo

SECCIÓN	EDAD	TOTAL
A	4 años	20
B	4 años	20
C	4 años	20
TOTAL		60

7.3 UNIDAD TEMPORAL

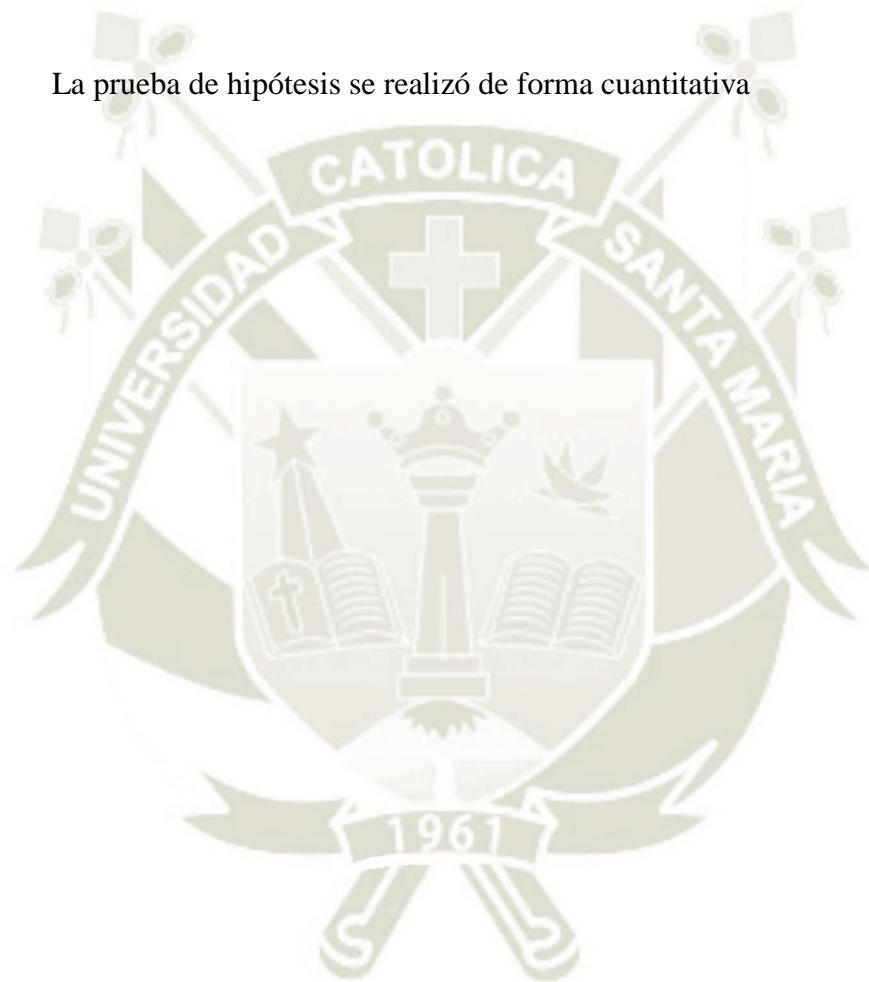
La presente investigación se ubica temporalmente en el año 2019.

7.4 ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para la ejecución de la presente investigación se usaron las siguientes estrategias:

- Se realizaron las coordinaciones respectivas con las autoridades de la Institución Educativa Regina Mundi, solicitando el permiso para ingresar a los salones de 4 años y obtener la colaboración de las maestras. Para hacer esto viable se presentará una carta a la Dirección de la Institución con los instrumentos a utilizar.
- Se asistió a la Institución 1 día por semana en cada sección por un periodo de 2 meses para recoger información y aplicar los instrumentos. Siendo observados 60 minutos, durante el juego libre en sectores.
- Se llenaron los dos instrumentos a las unidades de estudio, en este caso a los niños de 4 años.

- Se realizaron una base de datos, conformado una matriz de doble entrada donde cada fila es un niño y cada columna los indicadores observados, los cuales son digitados en valores numéricos (0=No, 1=Parcial, 2=Si).
- Los resultados de los niños se hicieron de forma cualitativa, describiendo los aspectos que no realizan, los aspectos que parcialmente realizan y los aspectos que, si realizan, identificando así el nivel de logro de cada variable en cada niño.
- La prueba de hipótesis se realizó de forma cuantitativa



CAPÍTULO III: RESULTADOS

8 Resultados de la Variable Juego Libre en Sectores

Tabla 3. Variable Juego Libre en Sectores.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No	1	1.7
Parcial	33	55.0
Si	26	43.3
TOTAL	60	100.0

Fuente: elaboración propia.

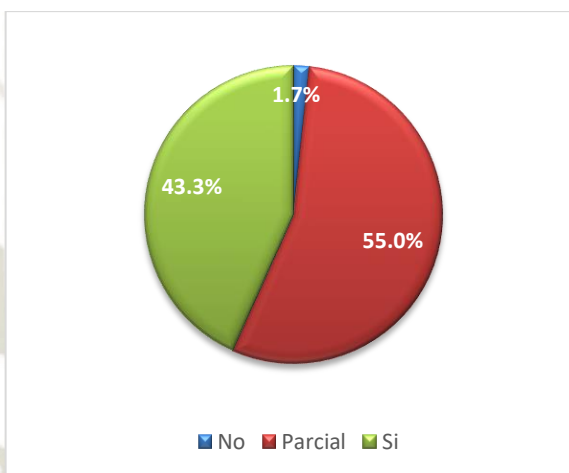


Figura 2. Variable Juego Libre en Sectores

Tal y como refleja la tabla 3, se encontró que 43,3% (26 niños) si participaron en los juegos libres en sectores. Asimismo, la figura 2, indica que 55% (33 niños) participaron en los juegos libres de forma parcial y solo el 1,7% (1 niño) no hicieron parte de ellos. Al respecto, Común y Reátegui (2020) también indicaron una alta participación, donde 8 de cada 10 niños se integraron en los juegos libres por sectores. Dichos resultados cualitativamente indican que, los niños de la muestra en su mayoría se sienten atraídos por los diversos sectores y juegan, participando activamente, durante todo el tiempo establecido, o solo parcialmente. Solo se reportó un caso aislado de un solo niño que no participó en el juego.

Tabla 4. Dimensión de planificación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No	5	8.3
Parcial	31	51.7
Si	24	40.0
TOTAL	60	100.0

Fuente: elaboración propia.

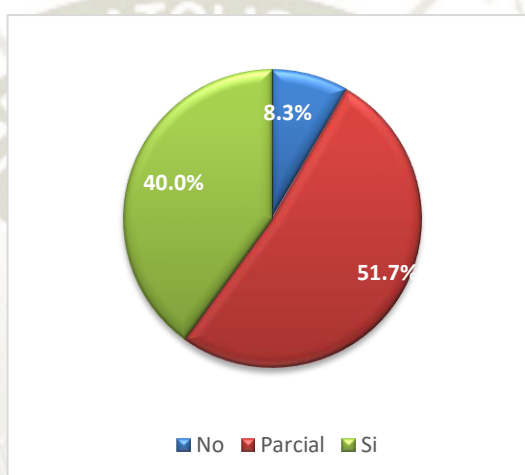


Figura 3. Dimensión de Planificación

La tabla 4 reveló que 51,7% (31 niños) participaron de forma parcial las actividades ligadas a la planificación de los juegos de sectores como la expresión espontánea de ideas de juegos o proponer nuevas acciones lúdicas. De igual forma, la figura 3, reflejó que 40% (24 niños) si ejecutaron las actividades de planificación y únicamente el 8,3% (5 niños) no las realizaron. Para Otero (2015) el proceso de planificación consolida la toma de decisiones y permite incentivar la escucha del otro, en este caso de sus compañeros, para la organización de la actividad. Dichos resultados cualitativamente indican que, los niños de la muestra en su mayoría se sienten libre de expresar de manera espontánea sus pensamiento y opiniones sobre los juegos proponiendo acciones e ideas, en referencia a estos.

Tabla 5. Dimensión de Organización

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No	5	8.3
Parcial	33	55.0
Si	22	36.7
TOTAL	60	100.0

Fuente: elaboración propia.

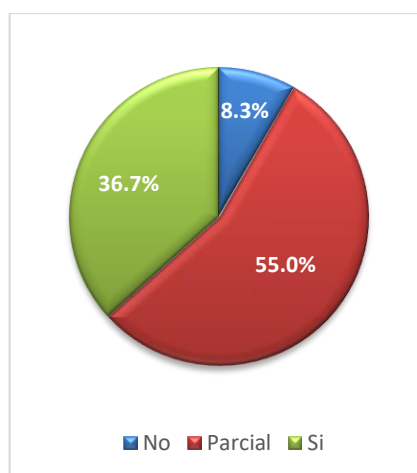


Figura 4. Dimensión de Organización

La tabla 5 sugiere que 55% (33 niños) participaron de forma parcial las actividades referidas a la organización de los juegos de sectores como la elección del sector y conversar para establecer acuerdos en relación a los juegos. Asimismo, la figura 4, revela que 36,7% (22 niños) ejecutaron las actividades de organización y solamente el 8,3% (5 niños) no participó. En este sentido, para Otero (2015) los niños de 4 años, que ejecutan su juego libre organizado, muestran independencia y pueden dividir las tareas. Dichos resultados cualitativamente indican que, el niño de la muestra en su mayoría realiza acuerdos sobre los juegos y decide en qué sector va a participar, lo que fomenta no solo su imaginación, sino su independencia y capacidad de decisión.

Tabla 6. Dimensión de Ejecución

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No	9	15.0
Parcial	28	46.7
Si	23	38.3
TOTAL	60	100.0

Fuente: elaboración propia.

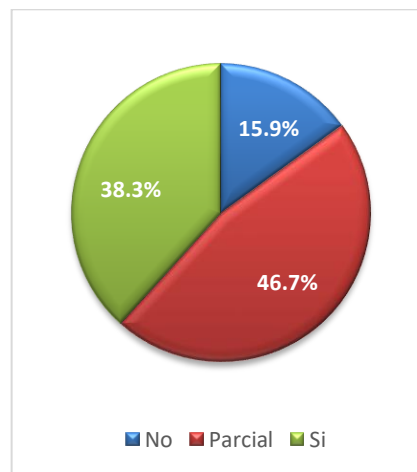


Figura 5. Dimensión de Ejecución

La tabla 6 denotó que 46,7% (28 niños) participaron de forma parcial las actividades ligadas a la ejecución de los juegos de sectores, es decir, jugar de forma libre o emplear los materiales seleccionados. Del mismo modo, la figura 5, indica que 46,7% (28 niños) tomaron parte completamente, mientras que un 9% (9 niños) no participaron. Precisamente, para el MINEDU (2009) en la ejecución los niños expresan sus ideas, y fluyen en la medida como va surgiendo el juego. Dichos resultados cualitativamente indican que, los niños de la muestra en su mayoría, se motivaron a jugar en alguno de los sectores, empleando los materiales alusivos al sector, y expresándose de diferentes formas, para socializar y desarrollar aún más su imaginación.

Tabla 7. Dimensión de Orden

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No	15	25.0
Parcial	24	40.0
Si	21	35.0
TOTAL	60	100.0

Fuente: elaboración propia.

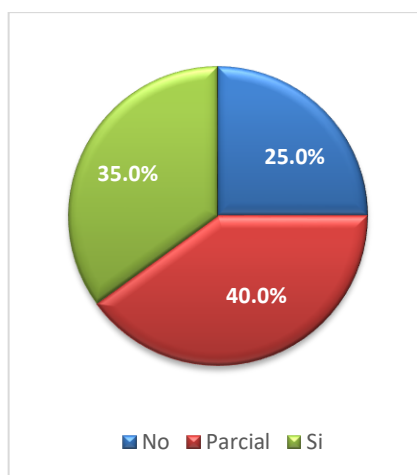


Figura 6. Dimensión de Orden

La tabla 7 indica que un 40% (24 niños) participaron de forma parcial las actividades referidas al orden de los juegos de sectores, específicamente, guardar los juguetes seleccionados. Así, la figura 6, demostró que 40% (24 niños) se integraron a las acciones de ordenación, mientras que un 25% (15 niños) no participaron. En este sentido, Otero (2015) refiere que el orden se considera un momento para desarrollar la coordinación motora fina, constituya relaciones, realice seriaciones y clasificaciones. Dichos resultados cualitativamente indican que, los niños de la muestra una gran parte obedece las directrices de ordenar luego del tiempo de juego, desarrollando la responsabilidad de dejar el sector como se encontraba antes de iniciar el juego y otro grupo también representativo.

Tabla 8. Dimensión de Socialización

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No	17	28.3
Parcial	25	41.7
Si	18	30.0
TOTAL	60	100.0

Fuente: elaboración propia.

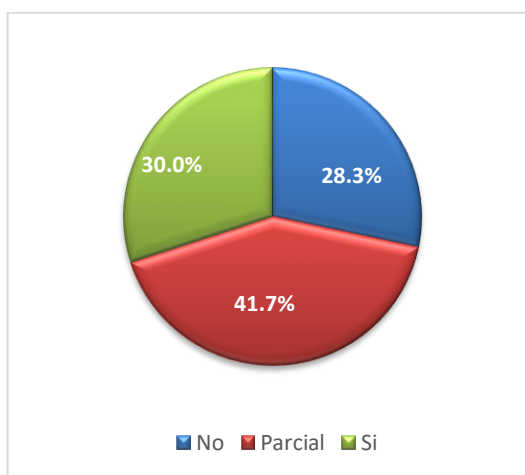


Figura 7. Dimensión de Socialización

La tabla 8 develó que un 41,7% d (25 niños) se integraron de forma parcial a las actividades de socialización como por ejemplo expresar el juego que hizo durante el día o como se sintieron. Precisamente, la figura 7, indica que 30% (18 niños) participaron en las acciones de socialización, mientras que un 28,3% (17 niños) no jugó. Dichos resultados cualitativamente indican que, los niños de la muestra en su mayoría emplean el juego como una herramienta para expresar ideas y sentimientos, lo que conlleva a una mejor adaptación al ambiente y la socialización. Asimismo, destaca que un grupo no desarrolla tal acción, por lo que es importante, que el docente fomente la socialización, trabajando las peculiaridades de cada niño y ahondando sobre qué les impide expresarse libremente sobre la actividad del juego libre en los sectores.

Tabla 9. Dimensión de Representación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No	6	10.0
Parcial	31	51.7
Si	23	38.3
TOTAL	60	100.0

Fuente: elaboración propia.

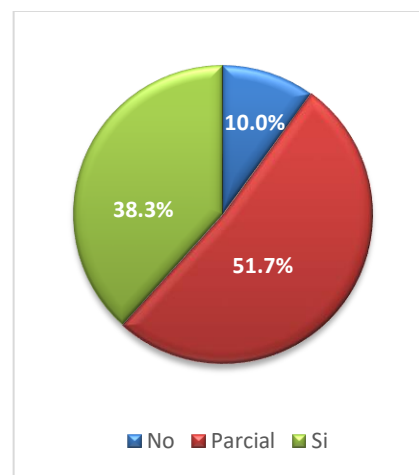


Figura 8. Dimensión de Representación

La tabla 9 puntualiza que un 51,7% (31 niños) participaron de forma parcial las actividades en las indicaciones de representar gráficamente el juego efectuado o exponer lo realizado. Al respecto, la figura 8, sugiere que 38,3% (23 niños) si se integraron a las acciones de representación, mientras que un 10% (6 niños) no participaron. Precisamente, para el MINEDU (2009) es el momento de explorar la capacidad de representación de lo vivido. Dichos resultados cualitativamente indican que, los niños de la muestra en su mayoría lograron representar de manera gráfica su experiencia en el juego, lo que es algo positivo, debido a que el dibujo es, además del juego, una manera para que los niños se expresen

9 Resultados de la Variable Habilidades Creativas

Tabla 10. Variable Habilidades Creativas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No	8	13.3
Parcial	30	50.0
Si	22	36.7
TOTAL	60	100.0

Fuente: elaboración propia.

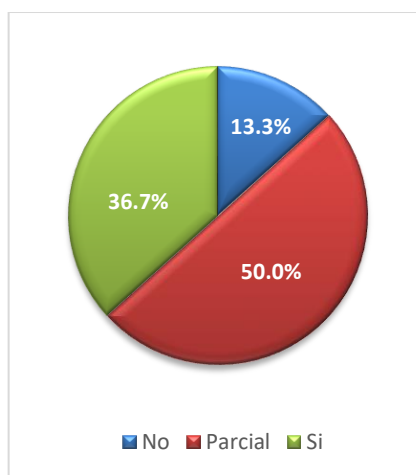


Figura 9. Variable Habilidades Creativas

La tabla 10 indica que el 50% (30 niños), demostraron niveles parciales de habilidades creativas, asimismo, 36,7% de la muestra (22 niños) manifestaron indicios positivos de habilidades creativas, mientras que 13,3% (8 niños) no las manifestaron. En este sentido, Pérez (2018) indica que la creatividad implica la novedad y efectividad para alcanzar resultados. Dichos resultados cualitativamente indican que, los niños de la muestra tienen en diferentes niveles, en si mayoría parciales de habilidades creativas, llamando la atención, tomando en cuenta que a esta edad los niños tienen desarrollada la curiosidad y la imaginación, por lo que el docente debe canalizar estos dos factores, para que de manera adecuada el niño pueda desarrollarse desde la perspectiva de la creatividad.

Tabla 11. Dimensión de Habilidades de Fluidez

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No	21	35.0
Parcial	20	33.3
Si	19	31.7
TOTAL	60	100.0

Fuente: elaboración propia.

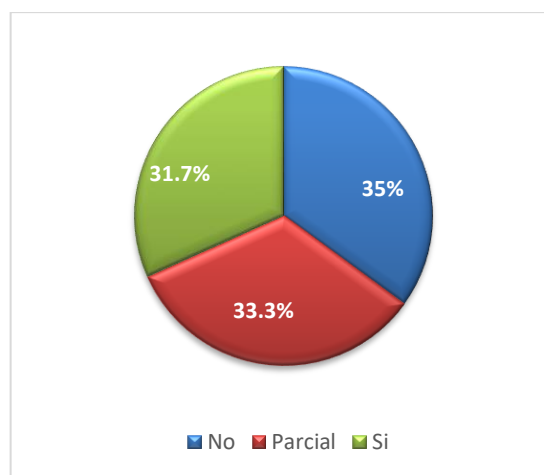


Figura 10. Variable Habilidades de Fluidez

La tabla 11 revela que 35% (21 niños) no participaron ni produjeron nuevas ideas en torno a su juego o respondieron ágilmente a lo indicado por los docentes. Igualmente, 33,3% de ellos (20 niños), manifestaron dichas habilidades de fluidez de forma parcial y 31,7% (19 niños) si las demostraron. Similarmente, Pérez (2018) propuso que los niños pueden desarrollar la habilidad de fluidez a respuestas, principalmente debido a la curiosidad, y la exploración. Dichos resultados cualitativamente indican que, de los niños de la muestra solo 19 niños lograron expresar de manera fluida ideas sobre el juego, en este sentido, aun la mayoría de los niños tienen dificultades para producir y verbalizar ideas.

Tabla 12. Dimensión de Habilidades de Flexibilidad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No	22	36.7
Parcial	26	43.3
Si	12	20.0
TOTAL	60	100.0

Fuente: elaboración propia.

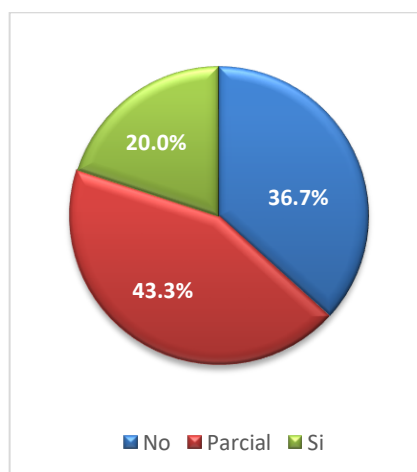


Figura 11. Variable Habilidades de Flexibilidad

La tabla 12 expone que 43,3% (26 niños), participaron parcialmente al juego libre y lograron representar las experiencias vividas. A la par, la figura 11 muestra que solo 20% de ellos (12 niños), manifestaron dichas habilidades de flexibilidad y 36,7% (22 niños) no las evidenciaron. En este punto, Vera (2017) también encontró que más de la mitad de los niños interactúan más con otros durante el juego de sectores. Dichos resultados cualitativamente indican que, los niños de la muestra en su mayoría de manera parcial abordan los problemas y situaciones desde diferentes perspectivas, y aunque esta habilidad muchas veces es innata en los niños, por su gran imaginación, hubo un considerable grupo que tuvo dificultades para el desarrollo de la habilidad creativa de flexibilidad.

Tabla 13. Dimensión de Habilidades de Originalidad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No	7	11.7
Parcial	38	63.3
Si	15	25.0
TOTAL	60	100.0

Fuente: elaboración propia.

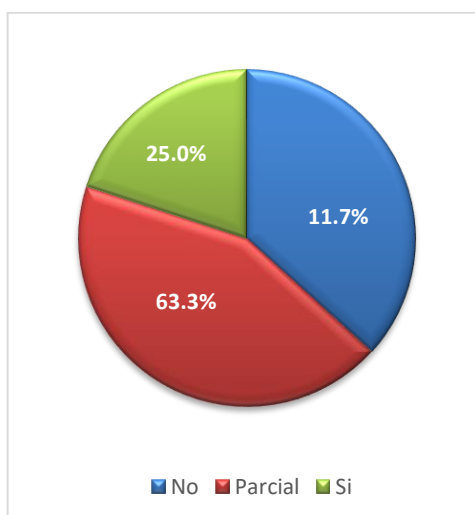


Figura 12. Variable Habilidades de Originalidad

La tabla 13 revela que 63,3% (38 niños), produjeron pocas respuestas ingeniosas o innovadoras. Simultáneamente, la figura 12 indica que 25% de ellos (15 niños), presentaron habilidades de originalidad y 11,7% (7 niños) no las evidenciaron. Dichos resultados cualitativamente indican que, los niños de la muestra en su mayoría tienen dificultades para el desarrollo de la habilidad creativa de la originalidad, quizá por timidez u otros motivos, le costó ante diversos escenarios dar respuestas e ideas que fueran novedosas o diferentes.

Tabla 14. Juego Libre en Sectores y Habilidades Creativas

		HABILIDADES CREATIVAS							
		NO		PARCIAL		SI		TOTAL	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Juego libre en sectores	No	1	1.7	0	0.0	0	0.0	1	1.7
	Parcial	7	11.7	26	43.3	0	0.0	33	55.0
	Si	0	0.0	4	6.7	22	36.7	26	43.3
	Total	8	13.3	30	50.0	22	36.7	60	100.0

Fuente: elaboración propia.

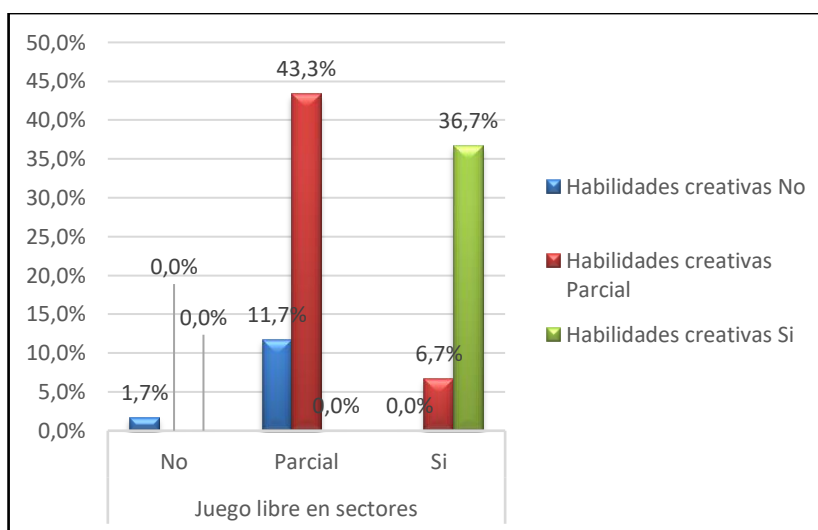


Figura 3. Juego libre en Sectores y Habilidades Creativas

La tabla 14 y figura 13 muestran los hallazgos referidos al objetivo general de determinar la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa-2019, obteniéndose que 36,7% (22 niños) concuerdan con el hecho de participar en el juego en sectores y manifestar indicios efectivos de habilidades creativas. Al respecto, Zeynep (2019) también reportó que las intervenciones lúdicas bien dirigidas pueden aumentar la puntuación global de creatividad. Cualitativamente, significa que mientras más participación tengan los niños en las actividades del juego libre en los sectores, mayor es el desarrollo de las habilidades creativas en ellos.

Tabla 15. Juego Libre en Sectores y Habilidad de Fluidez

		HABILIDAD DE FLUIDEZ							
		NO		PARCIAL		SI		TOTAL	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Juego libre en sectores	No	1	1,7	0	0,0	0	0,0	1	1,7
	Parcial	17	28,3	16	26,7	0	0,0	33	55,0
	Si	3	5,0	4	6,7	19	31,7	26	43,3
	Total	21	35,0	20	33,3	19	31,7	60	100,0

Fuente: elaboración propia.

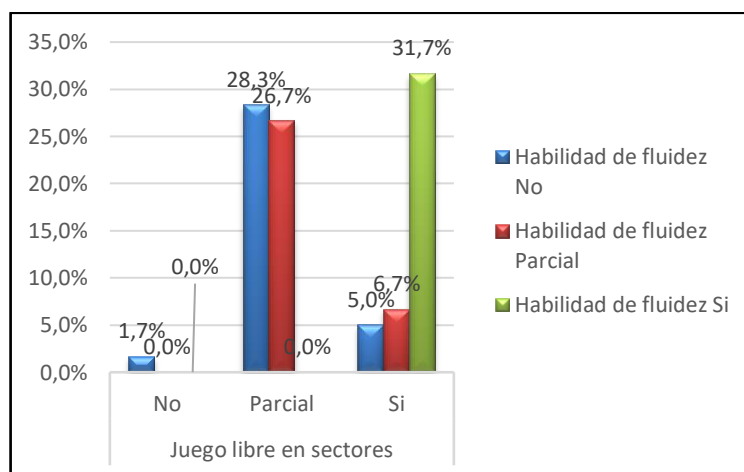


Figura 4. Juego Libre en Sectores y Habilidad de Fluidez

La tabla 15 y figura 14 resumen los hallazgos referidos al primer objetivo específico orientado a identificar la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de fluidez en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa- 2019, en dicho sentido, se halló en que 31,7% (19 niños) coinciden con integrarse al juego en sectores y manifestar habilidades de fluidez como proponer nuevas ideas en torno a su juego o responder ágilmente a lo indicado. De forma similar, Turpo (2018) demostró que los educadores perciben que el juego libre es beneficioso para el desarrollo de la fluidez en los niños de educación inicial. Cualitativamente, significa que mientras más participación tengan los niños en las actividades del juego libre en los sectores, mayor es el desarrollo de la habilidad creativa de fluidez en estos, por lo que, estos juegos tienen una influencia positiva, en los niños.

Tabla 16. Juego Libre en Sectores y Habilidad de Flexibilidad

		HABILIDAD DE FLEXIBILIDAD							
		NO		PARCIAL		SI		TOTAL	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Juego libre en sectores	No	1	1,7	0	0,0	0	0,0	1	1,7
	Parcial	19	31,7	14	23,3	0	0,0	33	55,0
	Si	2	3,3	12	20,0	12	20,0	26	43,3
	Total	22	36,7	26	43,3	12	20,0	60	100,0

Fuente: elaboración propia.

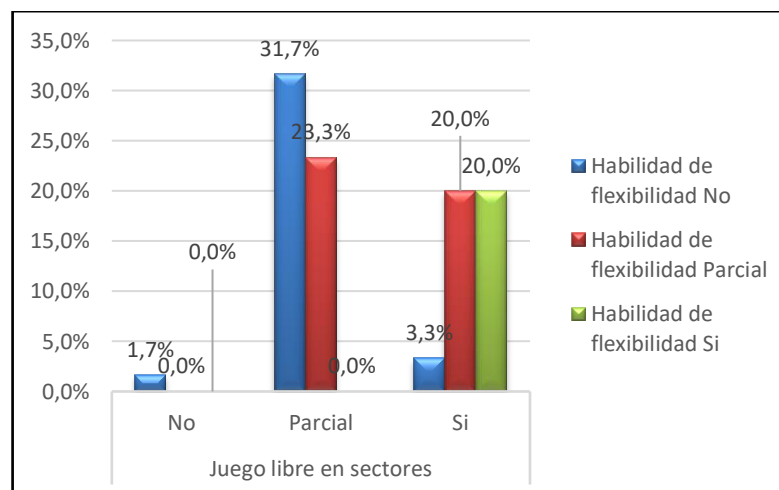


Figura 5. Juego Libre en Sectores y Habilidad de Flexibilidad

En la tabla 16 y figura 15, se muestran los resultados referidos al segundo objetivo específico orientado a identificar la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de flexibilidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa- 2019, al respecto, se obtuvo que 20% (12 niños) que tomaron parte de forma completa del juego en sectores, demostraron elementos positivos de habilidades de flexibilidad como adaptarse fácilmente al juego libre y lograr representar las experiencias vividas. Similarmente, Ferrándiz et al., (2017) reseñan que los niños flexibles no se estancan en una sola idea, sino que buscan un mejor resultado. Cualitativamente, significa que mientras más participación tengan los niños en las actividades del juego libre en los sectores, mayor es el desarrollo de la habilidad creativa de flexibilidad en estos, por lo que, los juegos tienen una influencia positiva, en los niños, para el fomento del pensamiento flexible.

Tabla 17. Juego Libre en Sectores y Habilidad de Originalidad

		HABILIDAD DE ORIGINALIDAD							
		NO		PARCIAL		SI		TOTAL	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Juego libre en sectores	No	0	0,0	1	1,7	0	0,0	1	1,7
	Parcial	7	11,7	24	40,0	2	3,3	33	55,0
	Si	0	0,0	13	21,7	13	21,7	26	43,3
	Total	7	11,7	38	63,3	15	25,0	60	100,0

Fuente: elaboración propia.

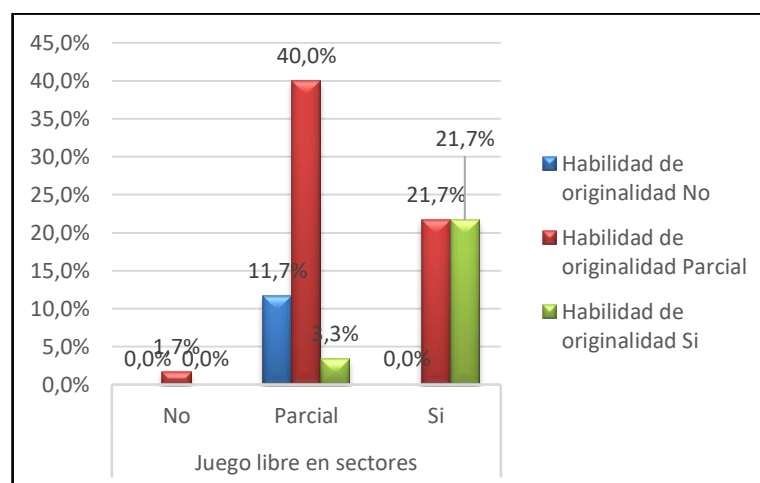


Figura 6. Juego libre en sectores y habilidad de originalidad

En la tabla 17 y figura 16, se detallan los hallazgos referidos al tercer objetivo específico orientado a identificar la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de originalidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi, en este sentido, se encontró que 21,7% (13 niños) que participaron en el juego en sectores, demostraron elementos positivos de habilidades de originalidad como respuestas ingeniosas o innovadoras. De la misma forma, Gallardo (2018) afirma que los juegos son vitales para el desarrollo de los niños en cuanto a la imaginación, interacción social y adaptación al entorno. Cualitativamente, significa que mientras más participación tengan los niños en las actividades del juego libre en los sectores, mayor es el desarrollo de la habilidad creativa de originalidad en estos, por lo que, los juegos tienen una influencia positiva, en los niños, para el fomento del pensamiento original e innovador.

9.2.1 Prueba de Hipótesis

Prueba de hipótesis general

Planteamiento de hipótesis

Ho: No existe influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades creativas en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi.

H1: Existe influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades creativas en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi.

Nivel de significación

Se fijó en $\alpha=5\%$

Estadístico de prueba

Se empleó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman el cual no exige el supuesto de normalidad de los datos.

Regla de decisión

Al comparar el nivel de significancia bilateral (p) del estadístico de prueba y el nivel α , se rechaza la H_0 si $p \leq \alpha$, de lo contrario se acepta la H_1 .

Resultados

		Habilidades creativas
Juego libre en sectores	Rho de Spearman	0,976
	Sig. (bilateral)	0,000
	n	60

Tabla 1. *Hipótesis general*

Dado que la Sig. (bilateral) $(0,000) \leq 0,05$ se rechaza la H_0 (tabla 18), es decir, existe una influencia fuerte y positiva ($\rho=0,976$) del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades creativas en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi.

Prueba de hipótesis específica 1

Planteamiento de hipótesis

H_0 : No existe influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades de fluidez en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi.

H_1 : Existe influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades de fluidez en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi.

Nivel de significación

Se fijó en $\alpha=5\%$

Estadístico de prueba

Se empleó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman el cual no exige el supuesto de normalidad de los datos.

Regla de decisión

Al comparar el nivel de significancia bilateral (p) del estadístico de prueba y el nivel α , se rechaza la H_0 si $p \leq \alpha$, de lo contrario se acepta la H_1 .

Resultados

		Habilidades de Fluidez
Juego libre en sectores	Rho de Spearman	0,791
	Sig. (bilateral)	0,000
	n	60

Tabla 19. *Hipótesis específica 1*

Dado que la Sig. (bilateral) $(0,000) \leq 0,05$ se rechaza la H_0 (tabla 19), es decir, existe una influencia fuerte y positiva ($\rho=0,791$) del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades de fluidez en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi.

Prueba de hipótesis específica 2

Planteamiento de hipótesis

H_0 : No existe influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades de flexibilidad en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi.

H_1 : Existe influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades de flexibilidad en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi.

Nivel de significación

Se fijó en $\alpha=5\%$

Estadístico de prueba

Se empleó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman el cual no exige el supuesto de normalidad de los datos.

Regla de decisión

Al comparar el nivel de significancia bilateral (p) del estadístico de prueba y el nivel α , se rechaza la H_0 si $p \leq \alpha$, de lo contrario se acepta la H_1 .

Resultados

		Habilidades de Flexibilidad
Juego libre en sectores	Rho de Spearman	0,762
	Sig. (bilateral)	0,000
	n	60

Tabla 20. Hipótesis específica 2

Dado que la Sig. (bilateral) (0,000) \leq 0,05 se rechaza la H_0 (tabla 20), es decir, existe una influencia fuerte y positiva ($\rho=0,762$) del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades de flexibilidad en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi.

Prueba de hipótesis específica 3

Planteamiento de hipótesis

H₀: No existe influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades de originalidad en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi.

H₁: Existe influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades de originalidad en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi.

Nivel de significación

Se fijó en $\alpha=5\%$

Estadístico de prueba

Se empleó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman el cual no exige el supuesto de normalidad de los datos.

Regla de decisión

Al comparar el nivel de significancia bilateral (p) del estadístico de prueba y el nivel α , se rechaza la H₀ si $p \leq \alpha$, de lo contrario se acepta la H₀.

Resultados

		Habilidades de Originalidad
Juego libre en sectores	Rho de Spearman	0,705
	Sig. (bilateral)	0,000
	n	60

Tabla 21. Hipótesis específica 3

Dado que la Sig. (bilateral) $(0,000) \leq 0,05$ se rechaza la H_0 (tabla 21), es decir, existe una influencia fuerte y positiva ($\rho=0,705$) del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades de originalidad en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Los resultados nos han llevado a establecer que existe una correlación fuerte y positiva del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades creativas como son las de fluidez, flexibilidad y originalidad en los niños de 4 años de la I.E. Regina Mundi, puesto que lograron expresar sus habilidades para resolver problemas, generar ideas y desarrollar el pensamiento creativo.

SEGUNDA: Se demostró que existe una influencia fuerte y positiva del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades de fluidez en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi, porque lograron expresar sus diversas ideas en el juego.

TERCERA: Se demostró que existe una influencia fuerte y positiva del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades de flexibilidad en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi, puesto que lograron abordar los problemas y situaciones desde diferentes perspectivas.

CUARTA: Se demostró que existe una influencia fuerte y positiva del juego libre en sectores para el desarrollo de las habilidades de originalidad en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi, porque lograron expresar ideas y respuestas ingeniosas e innovadoras.

Contrastando los resultados obtenidos con la hipótesis propuesta para el estudio podemos verificar que esta ha sido comprobada y que los objetivos de la investigación han sido cumplidos.

RECOMENDACIONES

- Se sugiere a los directivos responsables de la Institución educativa Regina Mundi implementar los juegos libres en sectores constantemente según las necesidades de los alumnos para que los niños puedan aprovechar su creatividad y generación de nuevas ideas al máximo.
- Se sugiere a las docentes de la I.E. Regina Mundi considerar diariamente los juegos libres en sectores ya que podemos observar que es un gran beneficio para el desarrollo de habilidades creativas en los niños.
- Se sugiere a los docentes de educación inicial fomentar el desarrollo de las habilidades creativas en los niños, usando el juego como estrategia que vincule la imaginación con el entorno donde se desenvuelven los niños.
- Se sugiere a los padres de familia aplicar la propuesta de “Juego libre de sectores en casa”, ya que debemos darles a los niños un momento pedagógico por excelencia en vuestros hogares, para poder desarrollar sus habilidades, ya que en tiempos de pandemia nuestros niños no están asistiendo a la escuela.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acer, D., Gözen, G., Saadet, Z., Kefeli, H., & Aslan, B. (2016). Effects of a redesigned classroom on play behaviour among preschool children. *Early Child Development and Care*, DOI: 10.1080/03004430.2015.1136999
- Ancajima, O. (2015). *Estrategias y técnicas en la aplicación del programa: Juego libre en los sectores del aula y desarrollo comunicativo en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 035 Isabel Flores de Oliva-San Juan de Lurigancho*. Tesis de grado. Universidad Cesar Vallejos.
- Aras, S. (2015). Free play in childhood education: a phenomenological study. *Early Childhood Care and Development*, 186 (7), 1173-1184. doi: 10.1080 / 03004430.2015.1083558
- Cañari, M. (2018). *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de las I.E.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote*. Tesis de grado. Universidad San Pedro. Nuevo Chimbote, Perú.
- Catalano, H., & Campbell, V. (2019). The occurrence of pretend play in early childhood education in Romania – an investigative study, *Early Child Development and Care*, DOI: 10.1080/03004430.2019.1621306
- Castillo, A. et al. (2018). Aplicación de un juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria. *Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva* 25 (2) 1-12.
- Común, S., y Reátegui, M. (2020). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años IEL N°423 Virgen María, Pucallpa 2019*. Tesis de grado. Universidad Nacional de Ucayali. Pucallpa, Perú.
- Ferrándiz et al., (2017). Divergent thinking and its dimensions: what we talk about and what we evaluate? *Anales de Psicología* 33 (1) 40-47.
- Gamarra, M. (2017). *Juego en los sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016*. Tesis de grado. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú.
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/324363292>
- Henricks, T. (2018). *Classic Theories of Play*. Recuperado de: <https://sci-hub.tw/10.1017/9781108131384.020>

- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill
- Kiessling, C. (2015). *El juego dramático en educación infantil. Tesis de posgrado. Universidad de la Rioja*. España.
- Ministerio de Educación (MINEDU) (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Perú: MINEDU.
- Ministerio de Educación (MINEDU) (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. Perú: MINEDU.
- Morales, C., y Medrano, P. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa clara*. Tesis de pregrado. Universidad Nacional de Educación. Lima, Perú.
- Lobaton, R. (2018). *Juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo-2018*. Tesis de grado. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú.
- Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Tesis de grado. Universidad de Tolima. Colombia.
- Otero, R. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao*. Tesis de posgrado. Universidad Cayetano Heredia. Lima, Perú.
- Pérez, A. (2019). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 334 Niño Jesús de Praga del centro poblado de San Antonio – 2018*. Tesis de grado. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. Arequipa, Perú.
- Pérez, L. (2018). *Juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en estudiantes de la institución educativa “La Inmaculada”*. Tesis de grado. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú.
- Pope, J. (2020). *Etapas del desarrollo para niños de 4 años*. Recuperado de <https://www.cigna.com/individuals-families/health-wellness/hw-en-espanol/temas-de-salud/etapas-del-desarrollo-para-ninos-de-4-anos-ue5315>
- Quispe, E. (2019). *Aplicación de la hora del juego libre en los sectores en el Desarrollo de la Autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 40178 Víctor Raúl Haya de la Torre Paucarpata, Arequipa*. Tesis de grado. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Arequipa, Perú.
- Reyes, C. (2015). *Fortaleciendo la Imaginación Creativa en niños mayores de 8 años para la*

Resolución Divergente de Problemas. Tesis de grado. Universidad de Chile.

Tuni, L., y Ccayahuallpa E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco*. Tesis de posgrado. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Arequipa, Perú.

Turpo, M. (2018). *Beneficios del juego libre en sectores desde la percepción docente en Instituciones Educativas Públicas del Nivel Inicial de la ciudad Juliaca, 2018*. Tesis de grado. Universidad Privada la Unión. Juliaca, Perú.

United Nations Children's Fund (UNICEF) (2018). *Learning through play*. USA: UNICEF.

Vera, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de dos y tres años de edad del CIBV Emblemático Chordeleg, periodo lectivo 2016-2017*. Tesis de grado. Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca, Ecuador.

Zeynep, D. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. *Universal Journal of Educational Research* 7(3), 652-658 DOI: 10.13189/ujer.2019.070302

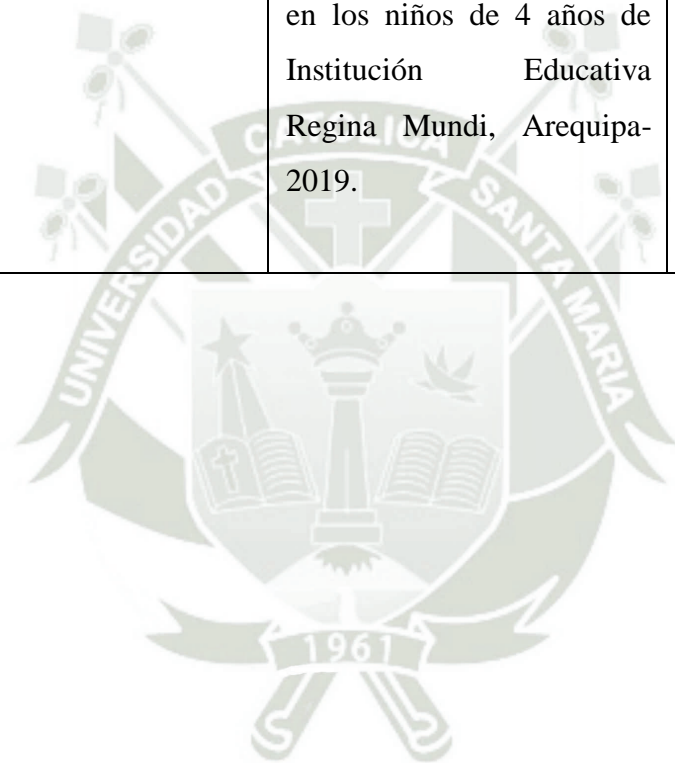
Zosh et. al. (2017). *Learning through play: a review of the evidence*. USA: The LEGO Foundation.

ANEXO N° 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problemas de investigación	Objetivos	Hipótesis	Variabes	Metodología
<p>Pregunta general</p> <p>¿Cuál es la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa-2019?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa-2019.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Dado que el juego libre es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño es probable que existe una correlación positiva, fuerte y directa del juego libre en sectores para el desarrollo de habilidades creativas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Regina Mundi.</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>Juego libre en los sectores</p> <p>Variable dependiente:</p> <p>Habilidades creativas</p>	<p>Nivel y Tipo de investigación:</p> <p>Nivel correlacional descriptiva</p> <p>Muestra:</p> <p>60 niños de 4 años de edad, estudiantes de educación inicial.</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Escala de estimación</p>

Preguntas específicas	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		Ficha de observación
<p>¿Cuál es la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de fluidez en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa-2019?</p>	<p>Identificar la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de fluidez en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa-2019.</p>	<p>Existe influencia fuerte y directa del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de fluidez en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa-2019.</p>		
<p>¿Cuál es la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de flexibilidad en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa-2019?</p>	<p>Identificar la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de flexibilidad en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa-2019.</p>	<p>Existe influencia fuerte y directa del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de flexibilidad en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa-2019.</p>		
<p>¿Cuál es la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de originalidad en los niños de 4</p>	<p>Identificar la influencia del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de</p>	<p>Existe influencia fuerte y</p>		

<p>años de Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa-2019?</p>	<p>originalidad en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa-2019.</p>	<p>directa del juego libre en sectores para el desarrollo de la habilidad de originalidad en los niños de 4 años de Institución Educativa Regina Mundi, Arequipa-2019.</p>		
---	--	--	--	--



ANEXO N° 2: INSTRUMENTOS

Escala de estimación para evaluar el juego libre en los sectores

Datos Generales

- **Fecha:**
- **Sección:**
- **Nombre del Estudiante:**
- **Hora de Inicio y Finalización:**

N°	ÍTEM	0	1	2
	Planificación			
1	Expresa con espontaneidad las ideas			
2	Proponen juegos nuevos para hacer en los sectores			
	Organización			
3	Elije en que sector jugarán			
4	Dialoga para establecer acuerdos			
	Ejecución			
5	Juega de forma libre			
6	Emplea materiales del sector seleccionado			
	Orden			
7	Guarda juguetes e implementos de juego			
	Socialización			
8	Verbaliza el juego que hizo en el día			
9	Verbaliza con quien jugó			
10	Expresa como se sintió en el juego			
	Representación			
11	Representa gráficamente su juego del día			
12	Expone lo que hizo en el sector seleccionado.			

Clave de respuestas:

0: No

1: Parcial

2: Si

Ficha de observación sobre las habilidades creativas

Datos Generales

- **Fecha:**
- **Sección:**
- **Nombre del Estudiante:**
- **Hora de Inicio y Finalización:**

Nº	ÍTEM	0	1	2
	Habilidad de fluidez			
1	Produce nuevas ideas en torno a su juego			
2	Responde ante nuevas situaciones			
3	Responde ágilmente a lo que se le indica			
	Habilidad de Flexibilidad			
4	Se adapta fácilmente al juego libre			
5	Es capaz de dar nuevos significados a otras experiencias			
6	Representa experiencias vividas			
	Habilidad de Originalidad			
7	Produce de respuestas ingeniosas			
8	Produce de respuestas innovadoras			

Clave de respuestas:

0: No

1: Parcial

2: Si



ANEXO N° 3: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

NOMBRE DE LA BACHILLER	JENIFFER ALEXANDRA PACHECO HERRERA
TITULO DE LA INVESTIGACIÓN	INFLUENCIA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES CREATIVAS EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. REGINA MUNDI- 2019
INSTRUMENTO PARA RECOGER INFORMACIÓN	FICHA DE OBSERVACIÓN VALORACIÓN DE LAS HABILIDADES CREATIVAS
FECHA	30/10/2020

Se ha realizado la revisión del instrumento y se alcanzan las siguientes observaciones:

- Considero que ha debido haber una aprobación previa de los instrumentos a utilizar antes de su aplicación. Es una investigación muy interesante, con un tema que enriquece a las maestras de Educación inicial, ya que el juego es inherente al niño y es su forma de aprendizaje desde los primeros meses de vida.
- En la habilidad de Flexibilidad se ha podido cambiar el Ítems Representa experiencias vividas por otro que evidencie mejor la habilidad de Flexibilidad, recordemos que esta habilidad del pensamiento es la capacidad que tiene nuestro cerebro para adaptar nuestra conducta y pensamiento a situaciones novedosas, cambiantes o inesperadas.
- Se recomienda también colocar dentro de sus antecedentes de investigación la siguiente tesis:

file:///C:/Program%20Files/WindowsApps/5319275A.WhatsAppDesktop_2.2041.7.0_x64__cv1g1gvanyjgm/app/resources/app.asar/index.html#

INDICADORES	CRITERIOS
1. CLARIDAD DE LOS ÍTEMS	Están correctamente redactados y se presentan con claridad.
2. OBJETIVIDAD DE LOS ÍTEMS	Los Ítems que presenta se pueden medir.

(SE PUEDEN MEDIR)	
3. SUFICIENCIA DE LOS ÍTEMS	Se podría incluir un Ítem más, en la habilidad de Flexibilidad y retirar el ítem de Representa experiencias vividas
4. PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO (RESPONDE A LA VARIABLE QUE SE DESEA MEDIR)	El instrumento permite medir las habilidades creativas del Fluidez, Flexibilidad y Originalidad.
5. CONSISTENCIA DE LA FORMULACIÓN DEL INSTRUMENTO	Considero que se ha podido mejorar y ampliar unos ítems, tanto en la habilidad de Fluidez y flexibilidad.

CONCLUSIÓN:

Considerando que ya ha habido un trabajo de investigación el cual se ha desarrollado el año pasado, y por la relevancia del contenido, de manera excepcional doy validez al instrumento.



Mg. Lucila Evelina Cárdenas Llamosas

ANEXO N° 4: REPORTE FOTOGRÁFICO



Foto 1. Niños en juegos libres de sectores



Foto 2. Niños en juegos libres de sectores



Foto 3. Niños en juegos de sectores

ANEXO N° 5: MATRICES DE DATOS

Caso	Sección	Sexo	JLS 1	JLS 2	JLS 3	JLS 4	JLS 5	JLS 6	JLS 7	JLS 8	JLS 9	JLS 10	JLS 11	JLS 12	HC 1	HC 2	HC 3	HC 4	HC 5	HC 6	HC 7	HC 8
1	A	2	2	0	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1
2	A	1	2	1	0	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	0	2	2	2
3	A	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
4	A	1	2	0	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1
5	A	2	2	1	0	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	0	2	2	2
6	A	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
7	A	1	2	0	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1
8	A	2	2	1	0	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	0	2	2	2
9	A	1	1	1	2	1	0	0	2	2	1	2	0	1	2	0	2	1	2	0	1	0
10	A	2	1	1	0	1	0	1	1	2	1	1	0	2	2	1	1	0	0	1	0	1
11	A	2	0	0	1	1	1	0	1	2	2	1	2	0	1	1	1	1	1	0	0	1
12	A	2	0	2	2	1	2	1	0	1	0	0	2	0	2	1	1	2	0	0	0	1
13	A	1	0	1	1	2	0	0	1	0	2	2	0	1	0	1	1	0	1	2	0	0
14	A	1	1	1	0	1	0	0	0	1	2	1	0	2	0	1	0	0	1	2	1	0
15	A	1	1	1	1	0	0	2	0	0	1	2	1	0	0	2	0	0	1	0	0	2
16	A	2	2	0	1	0	0	0	0	1	2	0	1	2	0	2	0	0	0	0	0	2
17	A	2	0	2	0	2	1	0	1	0	1	0	0	2	0	1	0	0	1	1	0	1

18	A	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	2	2	0	0	0	0	0
19	A	2	1	0	1	2	0	0	2	0	1	1	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0
20	B	1	1	1	2	1	0	0	2	2	1	2	0	1	2	2	2	2	1	2	2	2
21	B	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
22	B	1	2	0	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1
23	B	2	2	1	1	1	0	2	1	0	1	2	0	2	1	1	2	0	1	2	1	1
24	B	1	1	0	0	2	0	1	2	2	2	0	1	2	0	2	0	1	1	0	2	2
25	B	1	1	0	0	2	1	2	0	2	2	2	0	1	2	1	1	0	1	1	2	1
26	B	2	2	1	1	1	2	1	1	0	0	2	1	0	1	2	0	1	2	1	0	1
27	B	1	1	2	0	0	0	2	2	1	0	2	2	0	2	0	1	1	0	2	0	1
28	B	2	0	2	1	1	2	0	2	0	0	0	2	2	1	0	2	0	2	1	0	1
29	B	1	0	0	0	0	0	2	2	2	0	2	2	2	2	1	0	2	0	1	1	0
30	B	2	1	1	0	1	0	0	0	2	2	2	2	0	1	0	1	1	0	0	2	2
31	B	2	1	2	1	2	0	2	1	0	0	0	0	2	0	0	1	2	0	1	1	2
32	B	2	2	0	1	0	1	1	0	2	0	2	0	2	0	1	1	1	0	1	1	2
33	B	1	2	2	0	2	0	1	2	0	1	1	0	0	0	1	0	0	2	2	0	1
34	B	2	0	0	1	0	1	2	1	1	2	0	1	1	1	0	0	2	0	1	1	0
35	B	2	1	2	0	0	1	1	0	0	0	2	0	2	1	1	1	0	2	0	0	0
36	B	1	0	2	1	1	1	0	1	0	1	0	0	2	1	0	1	0	0	0	2	1
37	B	2	0	1	0	2	0	1	0	2	1	1	0	0	0	2	0	0	1	0	1	0
38	B	1	2	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0

39	B	2	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	2	0	0	0	0	1	1	1	0	
40	C	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
41	C	2	2	0	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1
42	C	1	2	1	0	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	0	2	2	2
43	C	2	2	0	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1
44	C	2	2	1	0	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	0	2	2	2
45	C	2	2	1	0	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	0	2	2	2
46	C	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
47	C	1	0	1	1	2	2	1	2	0	0	2	1	1	0	1	1	2	0	1	2	1
48	C	2	1	2	1	0	1	2	1	2	0	1	2	0	2	2	1	0	2	2	0	1
49	C	1	0	0	2	2	0	2	0	1	2	2	0	2	0	1	1	2	0	2	0	2
50	C	2	0	1	1	2	1	1	1	2	0	2	1	1	0	2	1	0	2	2	2	0
51	C	1	0	1	2	0	1	0	1	2	2	2	0	1	0	1	0	0	2	0	2	2
52	C	2	1	2	1	0	2	1	2	0	0	1	2	0	1	2	1	2	0	1	0	0
53	C	2	2	1	0	1	2	1	1	0	1	2	1	0	2	0	2	1	0	0	1	1
54	C	2	2	0	1	1	2	2	1	1	2	0	0	0	2	2	0	0	2	0	0	1
55	C	1	0	1	0	1	2	0	1	2	0	2	2	0	1	0	1	1	1	2	0	0
56	C	1	2	1	1	1	0	0	0	0	2	0	2	2	1	1	1	0	2	1	0	1
57	C	1	2	2	1	2	0	1	0	1	1	0	1	0	1	2	1	1	2	0	0	0
58	C	1	1	0	0	1	2	2	1	0	0	2	1	1	0	2	1	1	1	0	1	0
59	C	2	0	0	2	2	1	2	0	2	1	0	0	0	1	0	0	2	0	1	1	0

60	C	1	0	2	0	0	0	0	1	2	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



Propuesta de Juego libre de sectores en casa para las instituciones educativas de nivel inicial

Justificación

Para los niños y niñas no hay distinción entre jugar y aprender. Al jugar desarrollan las habilidades para moverse, crear, probar, ensayar, recordar y relacionarse con los demás, entre otras. A través del juego, los niños imitan el mundo que lo rodea y avanza en el desarrollo del pensamiento. Por ello, esta propuesta busca dar un aporte para que, mediante los juegos libres en sectores en casa, los padres puedan proporcionar en sus hogares un momento pedagógico por excelencia para desarrollar las habilidades creativas de sus hijos.

Objetivo

Desarrollar una propuesta de juegos de sectores en casa para el desarrollo de habilidades creativas en niños de 4 años

Principios

La importancia del juego libre en sectores se basa principalmente en los conocimientos científicos sobre el desarrollo infantil. El juego es un medio esencial de aprendizaje durante la infancia. Los niños juegan de forma natural y espontánea, estén o no supervisados. La idea parte de darles un momento pedagógico por excelencia a los niños en casa.

Beneficios

A través del juego, los niños aprenden a descubrir su potencial de acción, a actuar sobre su entorno y a interactuar con el mundo que les rodea. Jugar les hace moverse, cultiva su imaginación y habilidades creativas entre otras.

Juegos de sectores en casa

Espacios de juegos en los hogares

En cada hogar se deben preparar los siguientes espacios de juegos, en los cuales el niño puede acudir de forma espontánea y cambiar si lo desea.

- **Espacio del planeta**

En dicho sector se contará con materiales, dibujos y figuras referidas al medio ambiente y a la salud humana. Busca estimular la responsabilidad del niño con el planeta y las responsabilidades en su hogar, enseñaremos a los niños la importancia del reciclaje. Los padres pueden imprimir una hoja de papel con las formas, o realizando por ellos mismos las formas en una hoja de papel.

- **Espacio sensorial musical**

Este sector contará con instrumentos musicales sencillos, juguetes sonoros u cajones que puedan emitir sonidos. En este sentido, los instrumentos sonoros les permitirán a los niños mejorar su percepción auditiva, crear sus propios instrumentos musicales, crear sus propias melodías, mejorar la coordinación motora fina y la memoria auditiva. Acá los padres pueden motivar la generación de diferentes tipos de tonos de voz o entonaciones.

- **Espacio de construcción**

En dicho sector se dispondrá de materiales de diversos tipos y colores que permitan ser objeto de clasificación, armado o ubicación, apoyando así el reconocimiento de números y fomentando el uso de la memoria para realizar secuencias, seriaciones o agrupaciones. Los padres pueden retar a armar rompecabezas a sus hijos.

- **Espacio para la tienda**

Cada hogar contará con una mini tienda con productos de su hogar etiquetados con precios. En este sector, se busca que con sus padres los niños efectúen conteos de manera lúdica, se fomentan situaciones comunicativas de compras imaginarias, y se resuelven problemas sencillos de cambios utilizando nociones básicas de matemática. Los padres e hijos asumen roles imaginarios en una tienda.

- **Espacio de juguetes**

En dicho sector cada estudiante ordena sus juguetes de casa y asumen responsabilidades como el orden, limpieza o cuidados.

- **Espacio de lectura**

Es un sector que contiene textos de interés del estudiante. Busca fomentar la lectura, la imaginación, la creación de producciones, el uso de palabras y frases. Acá los padres juegan a encontrar las palabras asociadas a las figuras o dramatizar las historias.

Momentos del juego libre en los sectores en casa:

- **Planificación:** aquí los niños indican sus preferencias sobre el juego que van a realizar en el día, y se ubican en el espacio dispuesto en casa para comenzar.
- **Organización:** Los niños deciden los sectores que desean jugar ese día (alrededor de 60 minutos por día), y a la vez se plantean acuerdos con el fin de que la actividad se lleve a cabo en un ambiente de respeto y confianza.
- **Ejecución:** Acá se manifiesta la actividad lúdica en todo su esplendor.
- **Orden:** cuando falten 10 minutos, para que los niños finalicen la actividad y ordenen los materiales y juguetes que usaron, colocándolos en su respectivo lugar.
- **Socialización:** Luego del momento del orden, se reúne el niño con los padres y se hace una disertación con ellos sobre lo que hicieron en los sectores.
- **Representación:** Consiste en que los niños representan a través de una pintura o dibujo sus experiencias lúdicas en los sectores.

