

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



Juego y creatividad en los niños de tres años del jardín
N.º 501 - Sullana

Tesis para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial

Autora

Gutiérrez Atoche, Liliana Yojanny

Asesora

Dra. Vilma vicuña de Bardales

Piura – Perú

2020

Palabras clave

Tema	Juego Creatividad Niños de tres años
Especialidad	Educación general

Theme	Game Creativity Three-year-olds
Specialty	General education

Línea de investigación:

Área	Ciencias Sociales
Subárea	Otras Ciencias Sociales
Disciplina	Ciencias sociales, interdisciplinaria.
Línea de investigación	Educación general

Titulo

Juego y creatividad en los niños de tres años del jardín

N.º 501 - Sullana

DEDICATORIA

A mis padres Julio y Blanca, quienes forjaron en mí, la enseñanza en la educación inicial y a mi familia que es el principal motivo que me impulsa a continuar adelante y ser para ellos la fuerza vital de nuestras vidas y quienes además me motivaron cristalizar este trabajo de investigación

AGRADECIMIENTO

A mí, asesora de tesis Dra. Vilma vicuña de Bardales, quien me ha brindado todo su apoyo y colaboración incondicional en el desarrollo de la presente investigación.

DERECHO DE AUTORÍA

La Presente investigación se encuentra regulada bajo los derechos de propiedad intelectual y la información de los derechos de los autores, regulados por el Decreto Legislativo N° 822. El presente informe no puede ser reproducido ya sea para venta o publicaciones comerciales, solo puede ser usado total o parcialmente por la Universidad San Pedro para fines didácticos. Cualquier uso para fines diferentes debe tener antes nuestra autorización correspondiente.

La Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad San Pedro, ha tomado las preocupaciones razonables para verificar la información contenida en esta publicación.

Atentamente.

Bach. Gutiérrez Atoche, Liliana Yojanny

PRESENTACIÓN

En cumplimiento al Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad San Pedro, tengo el agrado de presentar al jurado evaluador, la comunidad universitaria y la comunidad científica los resultados correspondientes a la investigación titulada: “Juego y creatividad en los niños de tres años del jardín N.º 501-Sullana”.

La Presente Investigación se encuentra estructurada de la siguiente manera: antecedentes y fundamentación científica, que abarcan teorías e investigaciones previas relacionadas con mi tesis, la justificación de la investigación teórica desarrolla conocimientos, noción e importancia mi investigación científica, con los aportes social y científico, respecto a la metodología, se encuentra fundamentada en, la hipótesis de investigación, objetivos generales e independientes, la población y muestra, las técnicas e instrumentos, desarrollados mediante programaciones para la recolección de la información. Los resultados, que incluye su análisis y discusión. Las conclusiones y recomendaciones; y finalmente las referencias bibliográficas y los anexos. El investigador y el equipo asesoría de tesis, no dudamos que los contenidos de la investigación servirán de gran aporte y base para futuras investigaciones.

Tabla de contenido

Palabras clave	ii
Título.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DERECHO DE AUTORÍA	vi
PRESENTACIÓN	vii
Resumen.....	xi
Abstract.....	xii
1. INTRODUCCIÓN	1
ANTECEDENTES	1
FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	4
2. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	18
3. PROBLEMA GENERAL	20
4. Conceptuación y operacionalización de las variables.....	20
• Creatividad.....	20
5. HIPÓTESIS	22
6. OBJETIVOS	22
Objetivos específicos	22
7. Metodología.....	22
7.2 Población- muestra	23
7.3 Técnicas e instrumentos de investigación.....	23
8. RESULTADOS	37
9. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	45

10.	CONCLUSIONES	48
11.	Recomendaciones	49
12.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
Anexo N° 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA		46

Índice de tablas

Tabla 1	377
Tabla 2	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 3	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 4	40
Tabla 5	41
Tabla 6	42
Tabla 7	43
Tabla 8	44
Tabla 9	45

Índice de figuras

Figura 1	¡Error! Marcador no definido.7
Figura 2	¡Error! Marcador no definido.
Figura 3	¡Error! Marcador no definido.
Figura 4	40
Figura 5	41
Figura 6	42
Figura 7	43
Figura 8	44
Figura 9	45

Resumen

El presente estudio tuvo como propósito Determinar la relación entre el juego libre de los sectores de aprendizaje y la creatividad en los niños de 3 años de la Institución Educativa “N° 501”. Metodología, tuvo un enfoque cuantitativo, no experimental, descriptivo – correlacional, y transversal, con una población muestral de 25 niños, la técnica de recolección de datos fue la Observación y el instrumento una Lista de cotejo, se empleó el para la presentación de la información se utilizó la presentación de datos semi tabular EXCEL.

Los resultados hallados: El 92.9 % de los niños expresan sus intenciones del día, asimismo el 80 % de los niños eligen libremente y en forma organizacional el sector el 92 % de los niños Juegan libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales. Se afirma que el juego en los sectores en los niños de tres años de la I.E N° 501. El 92 % de los niños mantienen el orden de los sectores demostrando cooperación y eficiencia, el 64 % de los niños expresan sus ideas, experiencia, sentimientos vividos y el 92 % de los niños representa gráfica y plásticamente. Asimismo, que la creatividad en el desarrollo del niño de tres años del jardín N° 501, el 76% de los niños proponen ideas al jugar en los distintos sectores, el 64 % de los niños acepta las opiniones correctas de sus compañeros y el 76% de los niños elaboran y construyen nuevas creaciones.

Concluyendo que los niños y niñas desde muy pequeños, van desarrollando su creatividad, mediante juegos que realizan en los sectores y les ayuda a desarrollar la creatividad.

Palabras clave: juego y creatividad, niños de tres años

Abstract

The purpose of this study was to determine the relationship between free play in the learning sectors and creativity in 3-year-old children of the Educational Institution "N ° 501". Methodology, had a quantitative, non-experimental, descriptive-correlational, and cross-sectional approach, with a sample population of 25 children, the data collection technique was Observation and the instrument was a checklist, it was used for the presentation of the information was used the semi-tabular data presentation EXCEL.

The results found: 92.9% of the children express their intentions for the day, likewise 80% of the children freely choose the sector in an organizational manner. 92% of the children play freely in the sectors they chose during the day, sharing materials. It is stated that the game in the sectors in the three-year-old children of EI No. 501. 92% of the children maintain the order of the sectors demonstrating cooperation and efficiency, 64% of the children express their ideas, experience, feelings lived and 92% of the children represented graphically and plastically. Likewise, the creativity in the development of the three-year-old child from Kindergarten No. 501, 76% of the children propose ideas when playing in the different sectors, 64% of the children accept the correct opinions of their peers and 76% of children make and build new creations. Concluding that children from a very young age develop their creativity through games that they play in the sectors and help them develop creativity.

Keywords: *Game, Creativity, Three-year-olds*

1. INTRODUCCIÓN

ANTECEDENTES

En el presente estudio se realizó una búsqueda con el propósito de encontrar investigaciones previas que apoyen a la temática en estudio, de los cuales han sido encontradas algunas investigaciones que se encuentran relacionadas con las variables de estudio y son las siguientes:

Camacho (2012), en su investigación titulada *"El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años"*, realizada en el Perú, pudo concluir que la actividad lúdica cooperativa ofrece espacios a las alumnas para así poder poner en práctica sus once habilidades sociales, mejorar sus niveles de comunicación y poner en práctica sus destrezas de organización, además, los juegos cooperativos que son promovidos en el aula son una alternativa que permitirá la mejoría de las habilidades sociales, promoviendo así un clima óptimo dentro del aula.

Fernández (2014), en su estudio llamado *"El juego libre y espontáneo en educación infantil"*, realizada en España, logró concluir que durante la actividad lúdica los infantes logran comunicar no únicamente a través de la palabra sino además mediante gestos y sonidos. Además, se supo que el juego es diversión y permite el desarrollo del infante, sin embargo es importante recalcar que requiere cambios, nuevas propuestas y sobretodo concentración.

Márquez (2015), en su estudio conocido como *"El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego"*, realizado en Ecuador, pudo concluir que la actividad lúdica genera mucho más que solo placer, pues constituye una herramienta de aprendizaje que consigue que el infante aprenda del mundo que lo rodea, además el organizar la clase por rincones de actividad lúdica es considerada una estrategia que permite la integración de las necesidades del estudiantes y el aprendizaje.

Cuba, N. y Palpa, E. (2015) en su investigación titulada “*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*”, tuvieron como finalidad el conocer si existe algunas relaciones entre el desarrollo de la creatividad y la actividad lúdica libre en los sectores en infantes de cinco años, para lo cual realizó un estudio de tipo cuantitativo y de diseño no experimental. Finalmente llegaron a la conclusión de que existe una relación entre el desarrollo de la creatividad y el sector del hogar en infantes de cinco años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara, además se concluyó que existe una relación entre el desarrollo de la fluidez y la hora de actividad lúdica libre en los sectores en infantes de cinco años.

Cervantes, R (2016) en su estudio llamado “*La eficacia del juego y la creatividad para la integración social de los inmigrantes*”, empleó un focus group, experimentación con grupos y entrevistas para el análisis del proceso de interacción. Para ello se realizó la actividad lúdica de mesa llamado “ESPABILA” que fue realizado en base a 4 técnicas creativas que son: check list, ideogramación, matriz de descubrimiento y brainstorming. Los resultados obtenidos indicaron que el juego “ESPABILA” es una herramienta de suma eficacia para probar las hipótesis elaboradas; asimismo, se supo que el comportamiento que tuvieron los participantes en la actividad lúdica generó cohesión debido a que perseguían un objetivo en común, además se conoció que los participantes mostraron reacciones socio-emotivas positivas debido a que fueron solidarios y valoraron la participación de otras personas.

Solís, R. (2016) en su investigación titulada “*Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en niños y niñas de 3 años del jardín de infantes “Pedro Vicente Maldonado” Del Cantón durante el periodo 2014-2015*”, tuvo como objetivo el determinar cómo influye la actividad lúdica simbólica en el desarrollo del pensamiento creativo. Y presentó como conclusiones que después de realizar la actividad lúdica simbólica en el aula, los infantes desarrollaron su pensamiento creativo de forma dinámica, libre y espontánea.

Además, se supo que gracias a la observación aplicada a los infantes mostraron que la gran mayoría desarrollan juegos simbólicos como el rol playing, sin embargo, lo emplean como medio de diversión y no como un recurso para lograr el desarrollo de su pensamiento creativo.

Quispe, U. (2017) en su estudio titulado “Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016”, tuvo como finalidad el mejorar la claridad y la fluidez en la expresión oral de los educandos de cinco años, para lo cual se trabajó con una población constituida por doce infantes y cinco infantes de la Institución Adventista Americana, de la ciudad de Juliaca – 2016. Para dicho estudio se realizó un diseño pre experimental cuantitativo, debido a que se trabajó con un solo grupo, un pre test y un post test.

Además, se empleó una ficha de observación de expresión oral y para lograr la interpretación de los resultados. Finalmente se concluyó que el desarrollo del programa fue evaluado de la siguiente forma:

- Aplicación del pre test.
- Aplicación de la ficha de observación de la expresión oral.
- Aplicación del post test.

Torrejón, M. (2018) en su estudio conocido como “*Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas*”, que fue de tipo descriptivo, se trabajó con una única muestra de quince infantes que conforman el aula del nivel pre escolar de cinco años, a los cuales se les realizó el test de Torrance, el cual evalúa cuatro componentes: elaboración, fluidez, originalidad y flexibilidad.

Finalmente se llegó a la conclusión de que los niveles de creatividad que presentan los educandos de cinco años del nivel pre escolar de la Institución Educativa n° 109 – Jazán, en un 60% presentan un nivel bajo, un 20% un nivel medio y un 20% un nivel alto (Ver cuadro 1), por ello se quiere que el educador aplique estrategias adecuadas para incentivar la creatividad en los infantes del nivel inicial basado en el test de Torrance es óptimo debido a que está elaborado en base a estudios diagnósticos y asimismo se adecua a los

interés y las características de los estudiantes que comparten similares características, lo cual en cierto grado logra garantizar su efectividad.

Izquierdo, R. y Jaimes, P. (2018) en su estudio titulado “*Guía para fomentar la creatividad en los infantes de preescolar (4-6 años)*”, tuvo como finalidad evaluar y diseñar una guía para profesores del nivel inicial con el propósito de fomentar los procesos cognitivos creativos en infantes de cuatro años de edad a seis años de edad. Se logró concluir que la guía ofrece las pautas esenciales para, junto al educador, desarrollar actividades concretas, dicho en otras palabras, empezar por los estudios realizados anteriormente sobre la creatividad.

Fundamentación científica

El presente estudio toma en cuenta las ventajas que se deberían llevar a cabo en los sectores de aprendizaje dentro del aula, lo cual al aplicar la metodología de los rincones garantizará el placer de la actividad lúdica, la libertad y la espontaneidad.

La interacción con lo desconocido y lo nuevo se podrá lograr mediante la interacción espontánea y libre. La actividad lúdica es espontánea y propia del infante, además de convertirse en una sabe sobre la que operará el aprendizaje.

Es un instrumento de comunicación mediante el cual el infante se interrelaciona con su entorno a través del diálogo, observación, experimentación, conocimiento, valoración y análisis.

La calidad en la educación en infantes, logra que los propósitos educativos y la metodología de trabajo en los rincones de aprendizaje inicien en la organización del aula por espacios creados en base a las necesidades de los infantes, lo que hará posible su autonomía y desarrollo de la solidaridad dentro del aula.

Ante cualquier situación, el educador deberá tener conciencia de que la estructura determinada del aula favorecerá las actividades debido a que lo importante es promover

la relación, el intercambio y la posibilidad de intervenir y observar de forma individual sin dejar de lado las interacciones entre los compañeros, la actividad lúdica colectiva y otras actividades grupales. El estudiante deberá establecer los medios que hagan posible que dichas actividades se complementen, procurando evitar la formación de organizaciones que no son flexibles. Tiene el mismo grado de importancia que el educador decida sobre la metodología a utilizar en mayor medida, pues esto definirá en gran medida a su organización, ¿trabaja con el método de rincones primero o estos mismos tendrán la función de un comodín e inclusive ser un adicional de algún otro método? Una parte de los educadores que priorizan su atención en su centro de trabajo, solo planifican rincones con material didáctico y mobiliario, pues persiguen el objetivo de hacer que los estudiantes finalicen sus actividades en clase, cuentan con lugares para que puedan acudir y utilicen el método de rincones a través de la creatividad del educador. En el presente trabajo de investigación creemos en la importancia de la actividad lúdica libre en todos los ámbitos y la creatividad del infante de 3 años de la I.E. “N° 501”, la justificación yace en la relevancia social, la utilidad metodológica y el valor teórico. Los resultados del estudio serán útiles para poner en práctica la actividad lúdica libre de diversos sectores en los salones del nivel pre escolar.

Sectores de Aprendizaje

Definición

La Dirección de Calidad y Desarrollo Educativo DICADE (2007), hace referencia a que es una técnica que posee la capacidad de poder transmitirle al educador del nivel pre escolar los recursos que son considerados como necesarios y las actividades que le permitan hacer dinámico el aprendizaje de los infantes porque consigue transformarlo en un reto. Gracias a dicha herramienta se podrá implementar y además organizar el método de los rincones de aprendizaje al emplear recursos que se encuentran en la comunidad en la realización de los materiales que son educativos para que así de tal manera estos sean sumamente creativos.

De la misma manera manifiestan que son aquellos espacios físicos del centro educativo

tales como:

- Los corredores
- Áreas recreativas o áreas verdes
- El aula

Características de los Sectores de aprendizaje:

Un Espacio Lúdico y de Interacción

Barkley y Cross (2007), manifiestan que en las características de los sectores de aprendizaje se tiene en cuenta lo que a continuación se detalla:

- Organización del espacio: La organización del espacio hace referencia a la división del aula de tal modo que se constituyan zonas para mejorar el espacio.
- Organización del tiempo: La organización del tiempo indica que el tiempo que dura en realizarse cada una de las actividades será variable debido a que está en base a aquellas necesidades y a aquellos intereses de los infantes. Hablar de tiempo es sumamente importante debido que para planificar una actividad educativa también se orienta a crear un hábito continuo y diario. Por ello DICADE (2007), señala que a los infantes se les debe brindar un horario de 30 minutos del tiempo diario como una actividad libre, para que en base a sus intereses elijan el rincón de aprendizaje que más les agrade.
- Función de los materiales: Los materiales constituyen una potencial ayuda del desarrollo de los sentidos de los infantes debido a que es diseñado, elaborado y auto correctivo para que el infante pueda emplearlo y además comprobar su aprendizaje.
- En alguna situación podría tener conociendo de si ha cometido algún error sin la necesidad de que sus educadores se lo mencionen. Además, se encuentran agrupados por grados de dificultad y el infante podría acceder al material según su propio ritmo de aprendizaje.

Estos espacios que son físicos, se organizan para que los infantes puedan desarrollar destrezas, habilidades y conocimientos a raíz de la actividad lúdica y de la interacción libre. Los rincones de aprendizaje entonces ofrecerán a los infantes aquella posibilidad de

por prácticas actividades lúdicas y actividades variadas, dentro de un ambiente rico en opciones de acción colectiva e individual.

Ventajas de los Sectores de Aprendizaje

Las ventajas que se deberían desarrollar en los rincones de aprendizaje en el interior del salón manifiestan que al aplicar el método de los rincones se podría garantizar la libertad, el placer por el juego y la espontaneidad.

El contacto con lo desconocido y con lo nuevo se realiza mediante la interacción espontánea y libre. La actividad lúdica es valga la redundancia una actividad que los infantes realizan de manera espontánea y además supone una base para lograr el aprendizaje.

La actividad lúdica representa un arma comunicativa ya que por medio de ella el infante desarrollará relaciones con su entorno a través del dialogo, conocimiento, experimentación, observación, representación, valoración y análisis.

Organización de las Zonas de Juego para los Sectores de Aprendizaje

La ubicación de las zonas de la actividad lúdica se seleccionará desde un punto de vista funcional y estético. El espacio físico que se escoge para cada uno de los rincones deberá proporcionar un ambiente que asegure la movilización y sea agradable, así donde además se permita la manipulación de los materiales.

Asimismo, se deberá tomar en cuenta que, de no tenerse un espacio perenne para poder ubicar los rincones de aprendizaje, resultará más sencillo organizar los instrumentos de ayuda en cestos, cajas, toneles, baúles o cualquier otro medio. Además, si existe un espacio insuficiente para lograr trabajar los rincones de aprendizaje, se propone:

- ✓ Realizar la instalación de los rincones de manera organizadas y adecuada en un área específica del aula donde pueda colocar el mobiliario necesario, teniendo un espacio libre para poder organizar 3 rincones.
- ✓ Una vez por semana, se deberá organizar en cada salón diversos rincones para que todas las secciones tengan acceso a todos.

El juego en los sectores:

Hilda Cañequé menciona que, en su expresión original, el juego en los sectores responde a la elección y al deseo de quien juega y en tal sentido nadie sería capaz de dirigirlo desde afuera.

La realidad imaginaria de la actividad lúdica parte de la combinación óptima de fantasía con los datos la realidad. Por lo cual el Dr. Winnicott sitúa a la actividad lúdica en aquel espacio fronterizo ubicado entre el mundo interior y el mundo exterior de la persona. Por lo que el ser humano ante la distancia irrecuperable que lo distancia del universo que lo rodea construye, mediante el mundo imaginario de la actividad lúdica, una zona intermedia entre las cosas y él mismo.

Tipos de Sectores de Aprendizaje

Los tipos de rincones de aprendizaje empleados para trabajar con los infantes y así lograr el desarrollo de las áreas del nivel pre escolar son:

Sector de Pensamiento Lógico

DICADE (2007), hace mención al rincón del pensamiento lógico como una actividad lúdica que está activa en las etapas del desarrollo del ser humano.

Aprender mediante la actividad lúdica significaría entonces abrir la puerta que dirige el conocimiento y descubrimiento.

El rincón del pensamiento lógico logra adiestrar a los infantes para enfrentar el mundo numérico empleando la noción de cantidad, el cálculo, la forma y el tamaño. Por ello esta preparación se llevará a cabo a través de la actividad lúdica libre respecto al espacio y el tiempo.

Sector de Motricidad

DICADE (2007), señala que el rincón del aprendizaje de la actividad motriz busca proporcionar al infante recursos esenciales para impulsar sus habilidades y sus destrezas, pues lo encaminarán de manera positiva en el manejo del espacio temporal

Esta unidad entonces, les proporcionará a los infantes todas aquellas sugerencias de los ejercicios a realizar y de las actividades lúdicas que se orienten en el desarrollo de la actividad

motriz global y general. Además de presentar los ejercicios en numerosos grados de dificultad. Los lugares y las actividades requerirán la participación proactiva del profesor que ya tiene conocimiento sobre las particularidades de los educandos y su medio donde labura.

Sector de Ciencia y Experimentación

Reyes (2006), indica que las experiencias vividas que consiguen apertura las puertas del descubrimiento, se convertirán entonces en una herramienta que logre motivar la curiosidad por conocer y además el aprendizaje.

Este rincón en tal sentido representará una serie de ideas funcionales y accesibles con las cuales la comunidad educativa y los infantes podrán ponerse en contacto con aquellos fenómenos naturales, los cambios y aquellas relaciones de la persona con su ambiente.

Sector de Comunicación y Lenguaje

Reyes (2006), hace manifiesto de que en el tiempo de la realización de las actividades del educador en este rincón se inducirá al infante la expresión visual, el desarrollo de la imaginación y de la creatividad, el lenguaje de la comunicación, empleando así diversos materiales y recursos.

Sector de Arte

DICADE (2007), manifiesta que el rincón de arte significa un espacio motivacional que brinda a los infantes aquellos recursos que sirven para poder interpretar su mundo externo y su mundo interno.

Además, que acerca al infante con estímulos sensoriales conectaste al infante a la valoración y el autoconocimiento.

Pues este rincón propondrá una serie de actividades lúdicas y otras actividades orientadas a canalizar el desarrollo del aprendizaje.

Sector de Senso Percepción

DICADE (2007), indica que el rincón de senso percepción representará ambiente idóneo

que fomentará la creación de conocimientos a través de aquello que se puede escuchar, palpar, oír, olfatear y observar.

De la misma manera, fundamenta aquellos procesos mediante los cuales los infantes combinarán datos obtenidos de la experiencia en la obtención de nuevos significados.

Este rincón por ende nos da una serie de actividades que logran estimular el desarrollo sensorial.

Sector de Dramatización

Reyes (2006), manifiesta que la dramatización logra sintetizar todas las capacidades de expresión.

Representa la herramienta educativa que capacita al profesor fomentando valores y estimulando el pensamiento autónomo.

En tal manera, se creará una atmosfera libre para poder manifestar experiencias, actitudes e intereses colectivos e individuales.

Momentos para Trabajar en los Sectores de Aprendizaje

DICADE (2007), nos indica que se puede dividir de la siguiente manera:

Momento de programación:

El momento de programación se refiere a las invitaciones que realiza a los infantes de tomar asiento en el piso acompañados del educador para ejecutar actividades en común.

Asimismo, brinda orientación a que los infantes manifiesten sus ideas.

Asimismo, el educador puede proponer el tema de conversación en concreto y podría pedir una lluvia de ideas.

Después de la conversación se presentarán diversos rincones organizados dentro del aula. En caso el educador lo considere necesario se conversará a cerca de los materiales y la manera de emplearlos.

Es de gran importancia el conversar sobre la función que tendrán dichos rincones. Resolver las dudas, evaluar sus dificultades y comentar las ventajas resultará un ejercicio bastante interesante.

Al terminar dicha frecuencia, los infantes escogerán el rincón donde desean trabajar y se organizarán en base a ello.

Momento de desarrollo:

Todos los rincones están situados en un lugar determinado. Los infantes entonces podrán escoger su actividad lúdica entre los rincones que se les ha brindado. Ello supondría que a uno de ellos le invada un sentimiento de inseguridad y necesariamente tenga que ser invitado a formar parte del rincón.

Es de suma importancia que los materiales que se empleen estén al alcance de los infantes para que ellos tengan libertad y autonomía para poder manipularlos.

Esta actividad podría ejecutarse en dos etapas:

La etapa de iniciación.

La etapa de experimentación y creación.

Momento de evaluación:

Luego de realizar las actividades en los rincones es bastante importante reunir al grupo para dialogar acerca de sus experiencias.

Consultarles que les fastidió o que les agradó y que conflicto surgió en ellos.

Dicha actividad necesita ser realizada en un ambiente de respeto mutuo, agradable y de confianza para poder estimular la comunicación grupal entre los educandos.

Selección de los Materiales

DICADE (2007), señala que los materiales con los que se organizarán los rincones de aprendizaje deberán ser de dos categorías:

Materiales estructurados:

Constituyen aquellos materiales que se consiguen o se compran hechos o también son elaborados en base a un objetivo determinado.

Este tipo de material podría tener un costo alto.

Materiales recolectados:

Los materiales recolectados constituyen los materiales que los infantes recolectarán en su comunidad como:

Prendas de vestir.

Útiles de cocina.

Artículos de escritorio.

Recursos naturales.

Reciclaje, entre otros.

Sector Definición

Dirección de Calidad y Desarrollo Educativo DICADE (2007), afirma que es una metodología que imparten a los educadores del nivel pre primario las actividades y los recursos que hacen más dinámico el aprendizaje, pues se convierte en todo un reto, ya que a través de dicha herramienta podemos organizar, aplicar e implementar metodología de los rincones de aprendizaje utilizando recursos que tiene la comunidad en el proceso de la elaboración de materiales educativos de forma innovadora. También se refiere a que son espacios físicos del centro de estudios.

El juego lúdico libre puede presentarse en diferentes contextos:

La calle: también llamados juegos de la calle. Ocurre con infantes que realizan actividades de juego en la calle sin supervisión de un adulto, en grupos o emparejados por lo general.

El tiempo de juego y la participación las establece el grupo y el individuo respectivamente.

Contextos no formales. Se podría suscitar en casa, eventos infantiles, patios de juego, pues los adultos acompañan a los infantes y de ser el caso, intervienen. En la mayoría de situaciones, el infante es quien decide sus formas de juego, con quien realizarlo y qué juego elegir.

Como método en espacios educativos. Se da dentro de instalaciones especialmente diseñadas para los infantes, con todas las herramientas a disposición y de manera organizada, pues ellos seleccionan los ambientes, la compañía y la duración de los juegos.

Definición de juego libre en sectores:

La actividad lúdica libre es definida de la siguiente manera:

Una actividad personal que requiere de espontaneidad, pues compromete al infante al ser percibido como su propia creación.

La actividad es de carácter no lineal, dicho en otras palabras, el juego está ubicado en el tipo de vivencias llamadas “como si”. Un ejemplo claro podría ser el que una niña juegue con su muñeca “como si” se tratase de su hija de la misma forma en que un infante puede montar una escoba “como si” se tratase de caballo. El juego tiende a ser placentero y satisfactorio y, del mismo modo, es impredecible.

El aspecto que más resalta no es el final del juego, sino el proceso del juego, pues al infante le gusta disfrutar el “viaje” y el desarrollo del juego.

SECUENCIA METODOLÓGICA

Según una propuesta dictada por el ministerio de educación, el juego en los sectores es una actividad realizada día a día, con un tiempo de 60 minutos aproximadamente.

Planificación:

Momento en el cual el infante toma la decisión respecto al sector en donde va a desarrollar la actividad lúdica y establecen o hacen recordatorios de las normas de la actividad lúdica.

Organización:

Los infantes se agrupan por el salón y toman ubicaciones en su sector preferido. Cada infante colocará su nombre donde desea jugar y cada actividad lúdica irá acompañado de un cartel en cada sector.

Ejecución o desarrollo:

A partir de ahí los infantes comienzan a extender sus juegos, pues se intercambian opiniones y puntos de vista con otros infantes acerca de quiénes cumplirán el rol de “papá”, “mamá”, el “bebé” y también los juguetes de utilizarán.

- Orden:

El educador da conocimiento acerca del término de la actividad lúdica con 10 minutos de anterioridad para que así, los infantes vayan terminando con orden todos los juegos. Con esto concluimos con la actividad lúdica en sectores.

- Socialización:

Implica contar las experiencias de actividad lúdica, así como también los que participaron, la manera en la que se sintieron y todo lo suscitado durante el juego. Para ello, todos deberán estar sentados formando una media luna.

- Representación:

Los infantes tienen la capacidad de expresarse, incentivados por el educador, mediante dibujos, pintura y o moldeado de figuras.

Aplicar esta actividad de trabajo resultó ser una experiencia satisfactoria, que me permitió consolidarme como educador, teniendo como prioridad el bienestar de los infantes, pues a partir de ello me siento en la capacidad de resolver dudas, recibir opiniones, lograr que apliquen el razonamiento, pero sobre todo logro apreciar la creatividad que los acompaña y que supone algo fuera de lo común.

El principio fue complicado, pero con el paso del tiempo comprendí que estas formas de enseñanza impulsan el potencial de los infantes, es por ello que la empleo y les doy ánimos para volver a intentarlo día tras día, pero esta vez con mejor planificación, retos nuevos, buenas propuestas y por ello, resultados con un alto grado de creatividad.

La Creatividad

Definición

Posada y Ramírez (2005), se refiere a la capacidad de inventar de forma organizada elementos agrupados de tal forma que dé como resultado un nivel superior de bienestar que aquellos elementos que se producen por si solos y, esto hace mención a tres formas de satisfacción: disfrutar de lo que se ha creado, su interés y la convivencia con el nuevo

invento.

Al hablar de creatividad, estamos sindicando al infante con el poder de adquirir conocimiento y crecer en la creación artística.

De esta manera, al impulsar la creatividad, también se buscan respuestas y una serie de opciones donde otras personas no logran identificar, es decir, se persiguen soluciones que varían ante un mismo problema, tener la capacidad de analizar y relacionarse con lo que es conocido o de rechazar de las formas de pensar y comportarse habituales, pues está íntimamente ligada a la creación de ideas modernas, propias y eficaces. Ser creativos es poseer la habilidad de, frente a una problemática, idear diferentes soluciones y respuestas que modifiquen el curso de cómo hacer determinadas tareas y es en la etapa infantil donde más se acentúa y puede ser desarrollado.

La creatividad se hace más visible ante una situación en la que la idea original se vea modificada de tal manera que pueda ser aplicada en los diferentes aspectos de la vida de una persona, pues se ha tomado con importancia el valor que tiene socialmente y conviene favorecer y estimular el desarrollo desde una edad temprana en la vida del infante.

También representa un estímulo con gran relevancia para la inteligencia, ya que es dentro del proceso creativo donde el ser humano deberá relacionar objetos, situaciones, elementos, idear análisis, etc. En donde ocurren diversas conexiones de tipo sensorial adaptando así a nuestro cerebro para hacer frente a todos los escenarios que se puedan presentar.

El desarrollo del cerebro

Desarrollar la creatividad es sinónimo de impulsar las múltiples conexiones que tiene el cerebro y que se van acentuando en los primeros años del infante y, estas conexiones están ligadas a la parte genética y las experiencias que pueda haber adquirido.

El cerebro es un órgano con predisposición a ser moldeable, expuesto de manera directa a manipulaciones que logran potenciar su capacidad de respuesta en cualquier edad. En

la infancia es cuando el cerebro puede desarrollarse mejor, por lo que será la edad ideal para proporcionar una correcta estimulación.

El desarrollo de la creatividad en la infancia

La etapa infantil supone la edad ideal para desarrollar la creatividad, pues el infante tiende a tener mejor respuesta ante los estímulos y posee una capacidad para imaginar que no se limita por el conocimiento ni los estándares que el mundo actual impone.

El infante es un ser creativo desde su concepción, pero dicha creatividad no se manifestará de forma correcta si no se estimula y favorece su desarrollo en ambientes propicios para la creación.

¿Cómo potenciar la creatividad del infante?

La creatividad deberá ser impulsada por la educación, inclusive con mayor anterioridad que al conocimiento. De esta manera se debe facilitar el desarrollo de estrategias y contar con ambientes adecuados que inviten al infante a ser más expresivo, flexible, poseer capacidad de imaginación y así encontrar ideas innovadoras.

- El juego. Es de gran ayuda porque potencia la habilidad de creación, impulsando así el uso de su imaginación sin ponerle límites por lo que se considera dentro de lo correcto.

- Las artes. Actividades como el dibujo y la música son ideales para potenciar el desarrollo de la sensibilidad y, por ello de la propia creatividad.

- Libertad de expresión. Nuestra creatividad la podemos manifestar mediante la comunicación y es importante entender que no se debe exponer a los infantes nuestras críticas acerca de sus puntos de vista. Todo lo contrario. Debemos incentivarlos a que formulen sus propias ideas sobre cosas con las que, aun así, no estemos de acuerdo. Si

nuestra visión a futuro es moldear al ser humano para que responda con asertividad, resuelva problemas y busque soluciones, enfrente retos día a día, sean eficaces y originales sus ideas y se expresen con libertad, es de vital importancia que comencemos a cuidar desde la germinación la semilla de la creatividad.

La creatividad

Se refiere a la capacidad de innovar y ser auténtico y que no es producto de un cálculo matemático. Representa un destello de “calidad”. En infantes de entre 6 y 8 se puede educar y brindar enseñanza de manera independiente del don que ellos pudieran haber desarrollado.

Importancia de la creatividad

Representa para el ser humano una de las principales capacidades que le serán útiles a lo largo de su vida, pues le permite inventar palabras, objetos o elementos tomando como referencia lo que ya existe en el mundo real. La creatividad proviene de una idea que tiene relación con la palabra “crear”, proceso por el cual se inventa algo innovador que esté relacionado en menor o mayor porcentaje con la utilización de dicha habilidad. Tomando en cuenta que el ser humano es adaptable a su entorno y a sus necesidades, podemos entender que la parte fundamental para este proceso es la creatividad, que representa en la sociedad la capacidad de crear nuevas reglas de convivencia que impulsen al desarrollo de la sociedad.

La creatividad nace prioritariamente como una metodología de subsistencia, pues el ser humano comprendió que cada día surgen nuevos desafíos y que para ello debería buscar soluciones que le permitan avanzar sin estancarse.

Es así como en los años 8500 a.C., el hombre logró domesticar las semillas que recolectaba con el fin de mejorar su calidad de vida y lograr su supervivencia, marcando un hito en la historia.

El Proceso Creativo

Según Guilford, dentro de la actividad de creación podemos encontrar una lista de

habilidades que mayor importancia representan, tales como la originalidad de ideas, la fluidez y la flexibilidad de la siguiente manera:

Fluidez: conceptualizada como la capacidad que se tiene para proporcionar respuestas con alto grado de validez ante una situación de problema.

Flexibilidad: Hace referencia a la adaptación en contra propuesta a un rigidez con relación al manejo de respuestas variadas frente a una problemática. También proporciona respuestas oportunas en gran diversidad.

Originalidad: Aquí se emiten las respuestas válidas que sean el resultado de ideas innovadoras que tengan un efecto de impacto o asombro. De esta forma, para hablar de soluciones propias u originales, la frecuencia en que ocurra debe ser menor.

2. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La creatividad se refiere a la capacidad que poseen los seres humanos de organizar y de crear un conjunto de elementos que logran posibilitar al infante recorrer el camino hacia el conocimiento y además la creación artística, una de las maneras que existen para poder fortalecer la creatividad en el nivel pre escolar es mediante los sectores de aprendizaje, los cuales permiten un ambiente de interacción y cooperación entre los infantes.

Donde el infante del nivel preescolar construye sus conocimientos propios y además adquiere destrezas, capacidades y habilidades mediante el juego y así desarrolla su creatividad.

La presente investigación involucra a toda la sociedad, ya sea padres de familia, directivos y maestros quienes desde diversos intereses, posiciones y espacios logran sumar sus esfuerzos para que la actividad lúdica en los sectores sea un espacio en donde el infante pueda generar su creatividad en el contacto con diferentes materiales, donde los infantes crearán con atracción, interés y gusto.

Zabalza (2001), manifiesta que, en tanto a la Calidad en la Educación Infantil, el método de trabajo y las intenciones educativas en los rincones de aprendizaje empieza en la

organización del aula, mediante espacios dispuestos que se basan en las necesidades de los infantes y posibilidad su autonomía y su acción de compartir en grupo. En cualquier situación el profesor deberá ser consciente de que la estructura determinada del aula logra favorecer las actividades por lo que es necesario promover la relación, el intercambio y además la posibilidad de intervenir y observar de manera individual, sin embargo, también teniendo en cuenta las interacciones entre educandos, la actividad lúdica colectiva y otras actividades realizadas en grupo.

El educando es el encargado de conseguir que faciliten ambas opciones, tratando de evitar a toda costa que se adopten organizaciones rígidas e inamovibles; tomándose en cuenta de igual forma de importante que el educador tome la decisión sobre la metodología que empleará prioritariamente pues ello condicionará en gran medida su organización. Respondiendo entonces a la interrogante de ¿en primer lugar trabajará con la metodología de rincones o los rincones poseerán la función de ayuda que se complementa e invita otros métodos?

Algunos de los profesores centran entonces su actuación en el trabajo, solo organizan rincones de material mobiliario y material didáctico, con el único propósito de que los infantes que culminen sus actividades antes de tiempo, tengan un espacio donde puedan acudir y no se trata de esto, sino, todo lo contrario, se debe emplear el método de rincones mediante la creatividad del educador.

En tanto a la variable creatividad del infante se consideran de suma importancia los aportes de McDowell (2000) que afirma que la concepción sobre la educación creativa nace del planteamiento de que la creatividad se encuentra ligada a diversos ámbitos de la actividad de los seres humanos y es además el producto de un devenir histórico social determinado.

Gracias a este pensamiento se logrará conceptualizar la creatividad que irá de la mano de las investigaciones anteriores, siendo inclusive de una educación creativa y realizada por sí mismo, en la cual el resultado no será únicamente apreciado sino además se aprenderá posturas que podrían representar algún impedimento para poder realizarlo de

manera libre, confiada y atreviéndose a realizar diferentes actividades buscando así el ser creativo o para lograr y concluir en que otros lo sean.

3. PROBLEMA GENERAL.

En las Instituciones Educativas de nivel pre escolar no han dado la debida importancia al juego libre en los sectores para así poder lograr el desarrollo de los infantes. Debido a ello se considera necesario establecer la siguiente interrogante:

¿Cuál es la relación que existe entre el juego de los sectores y la creatividad de los niños de tres años del jardín N° 501?

4. Conceptuación y operacionalización de las variables.

VARIABLES

- **Juego libre en los sectores**

El juego libre en los sectores representa a aquel proceso que implicará la posibilidad de que se pueda desarrollar la actividad lúdica libre empleando los elementos y espacios de los sectores para así poder ofrecerle al educando la oportunidad de interrelacionarse con los demás educandos. Aquel proceso posee como parte de a seis momentos en su desarrollo, los cuales serían: la organización, el orden, la ejecución, la socialización, la planificación y la representación. MINEDU (2009).

- **Creatividad**

Posada y Ramírez (2005), hacen referencia a que la creatividad constituye la habilidad que poseen los humanos de poder ordenar y crear un grupo elementos que de ser así producirá un grado de bienestar muy elevado que quienes lleguen a producir los mencionados elementos por cuenta propia, manifestando además que existen formar de satisfacción:

- ✓ Disfrute de lo creado
- ✓ Interés de lo creado
- ✓ Conveniencia de lo creado.

Definición Operacional

VARIABLES	CATEGORÍAS	INDICADORES	ESCALA
<p>Juego libre en los sectores</p> <p>El juego libre en los sectores representa a aquel proceso que implicará la posibilidad de que se pueda desarrollar la actividad lúdica libre empleando los elementos y espacios de los sectores para así poder ofrecerle al educando la oportunidad de interrelacionarse con los demás educandos. Aquel proceso posee como parte de a seis momentos en su desarrollo, los cuales serían: la organización, el orden, la ejecución, la socialización, la planificación y la representación. MINEDU (2009).</p>	<p>Planificación</p> <p>Organización</p> <p>Ejecución</p> <p>Orden</p> <p>Socialización</p> <p>Representación</p>	<p>Expresa sus intenciones del día</p> <p>Elije libremente y en forma organizacional el sector.</p> <p>Juega de manera libre en los sectores que prefirieron durante el día compartiendo materiales.</p> <p>Conserva el orden en los sectores demostrando eficiencia y cooperación.</p> <p>Pronuncia sus ideas, sus experiencias y sus sentimientos vividos.</p> <p>Representa gráfica o plásticamente.</p>	Nominal
<p>Creatividad</p> <p>Posada y Ramírez (2005), hacen referencia a que la creatividad constituye la habilidad que poseen los humanos de poder ordenar y crear un grupo elementos que de ser así producirá un grado de bienestar muy elevado que quienes lleguen a producir los mencionados elementos por cuenta propia, manifestando además que existen formar de satisfacción:</p> <p>Disfrute de lo creado.</p> <p>Interés de lo creado.</p> <p>Conveniencia de lo creado.</p>	<p>Fluidez</p> <p>Flexibilidad</p> <p>Originalidad</p>	<p>Plantean ideas al jugar en los diferentes sectores.</p> <p>Cambia la manera de pensar, accediendo a las opiniones correctas de sus compañeros.</p> <p>Construyen y elaboran nuevas creaciones.</p>	Nominal

5. HIPÓTESIS

HIPÓTESIS GENERAL

Hi: El juego en los sectores si tiene una relación significativa con el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. “N° 501”

6. OBJETIVOS

Objetivo general

Determinar la relación entre el juego libre de los sectores de aprendizaje y la creatividad en los niños de tres años de la Institución Educativa “N°501”

Objetivos específicos

- Describir el juego libre en los sectores de aprendizaje por los niños de tres años del jardín “N°501”.
- Describir la creatividad en el desarrollo del niño de tres años del jardín “N° 501”.
- Conocer la relación entre el juego libre en los sectores de aprendizaje y la creatividad en los niños de tres años del jardín “N°501.”

7. Metodología

7.1 Tipo y diseño de investigación

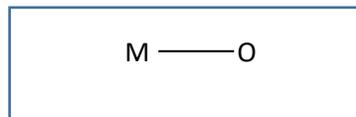
El estudio realizado fue de tipo descriptivo, pues según el autor Carrasco, en el año 2007, hace mención al conocimiento y descripción de las características del fenómeno social a investigar, puesto que poseen una delimitación tipo-espacio. Además, en tanto a la asociación o a la interacción entre las variables de estudio fue de tipo correlacional pues según los autores Hernández y otros en el año 2006, esta tipología de estudio posee como fin tener la noción sobre aquella relación que podría darse de dos a más variables, dentro de un contexto específico.

Así pues, el enfoque que se tiene sobre la naturaleza de la información empleada en

la investigación fue de tipo cuantitativo puesto que se basa en la predominancia de la cuantificación de las relaciones.

El diseño de la investigación, será realizado en base al diseño no experimental y al diseño transaccional, puesto que los autores Baptista Lucio, Sampieri y Fernández Collado (Metodología de la Investigación, Colombia, Mc Graw Hill, Cap. 7); se recopilan la información necesaria en un único momento y en un único tiempo. Por lo tanto, su fin será analizar la relación y el acontecimiento en un tiempo preciso y de manera simultánea.

Dónde:



M: Muestra de la investigación representada por 25 niños y niñas de 3 años de la I.E. “N°501”.

O: Datos a recoger.

7.2 Población- muestra

La Población estará compuesta por 25 niños de la Institución Educativa “N°501”.

Muestra

La muestra concuerda con la población por ser limitada.

7.3 Técnicas e instrumentos de investigación

Método

Para la recopilación de datos se emplearán las siguientes técnicas y los siguientes instrumentos:

Técnicas	Instrumentos de recolección de datos
Observación	Lista de cotejo

VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Validez

Tendiendo como referencia a la validez se pudieron concretar los pasos en el proceso de “juicio de expertos”.

Confiabilidad:

En tanto a la confiabilidad, se ejecutó la medida de estabilidad para lo que llegó a aplicar el mismo instrumento en dos ocasiones al mismo grupo de educandos, en diversos momentos, permitiendo así la creación de la correlación con un grado alto de positividad, pues gracias a ello se toma como consideración que el instrumento empleado tiene un alto índice de confiabilidad.

PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Tras recopilar los datos necesarios mediante la lista de cotejo se hizo la revisión correspondiente y la codificación de la misma para así conseguir organizarla y en tanto poder facilitar el procedimiento de la tabulación.

Después de ello se realizó la categorización con el fin de que todas las preguntas del instrumento posean la agrupación y la clasificación necesaria para conseguir respuesta y pues lograr la facilitación de la tabulación de los datos recopilados.

La tabulación se ejecutó de manera manual pues se contó con un grupo poco numeroso de datos, asimismo para ejecutar el análisis de los datos se empleó la investigación de tipo descriptiva pues se empleó un estadígrafo de los porcentajes y para la presentación de la información se empleó la presentación de datos semi tabular en el programa EXCEL para así lograr la interpretación con mayor claridad.

8. RESULTADOS

Tabla N.º 1

Expresa sus intenciones del día

Escalas	hi	%
Si	23	92%
No	2	8%
Total	25	100.0%

Fuente: Juego y creatividad en los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana.



Figura 1. Instrumento aplicado los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana

En la tabla 1 se demuestra los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana, expresan sus intenciones del día, 92% y solo el 8% no lo expresan.

Tabla N.º 2

Elige libremente y en forma organizacional el sector.

Escalas	hi	%
Si	20	80%
No	5	20%
Total	25	100.0%

Fuente: Juego y creatividad en los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana.

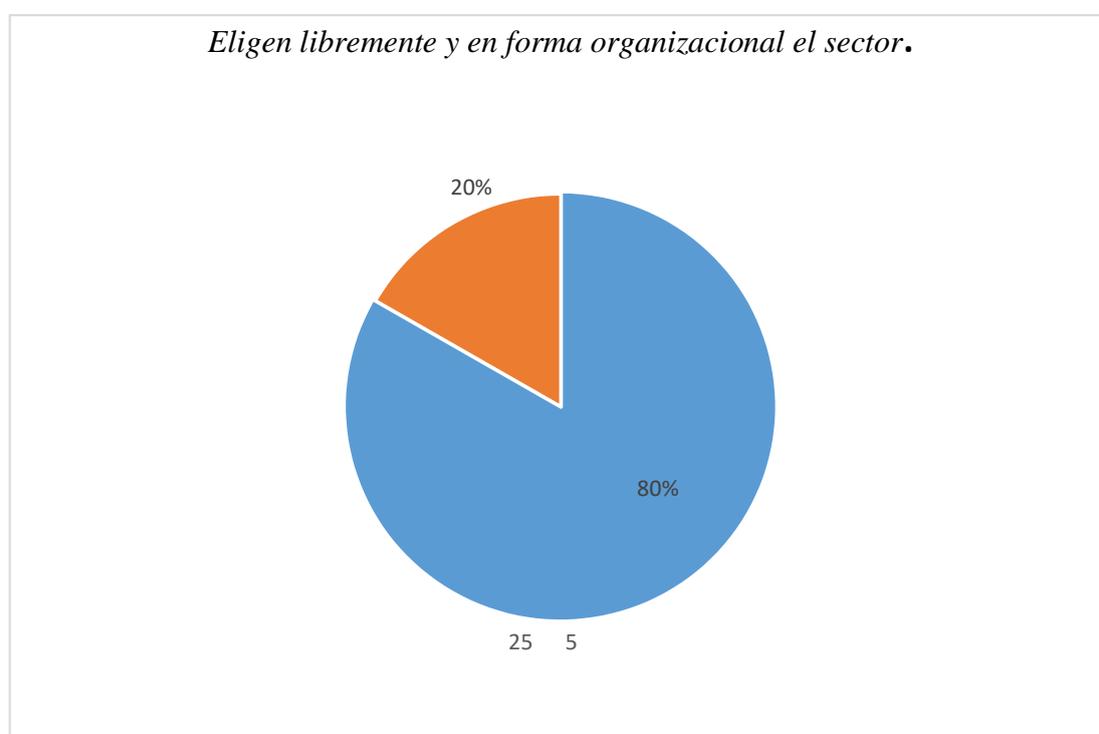


Figura 2. Instrumento aplicado los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana

En la tabla 2 se demuestra los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana, elijen libremente y en forma organizacional el sector en un 80% mientras que el 20% no elijen libremente y no forman organizacional el sector.

Tabla N.º 3

Juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales.

Escalas	hi	%
Si	23	92%
No	2	8%
Total	25	100.0%

Fuente: Juego y creatividad en los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana

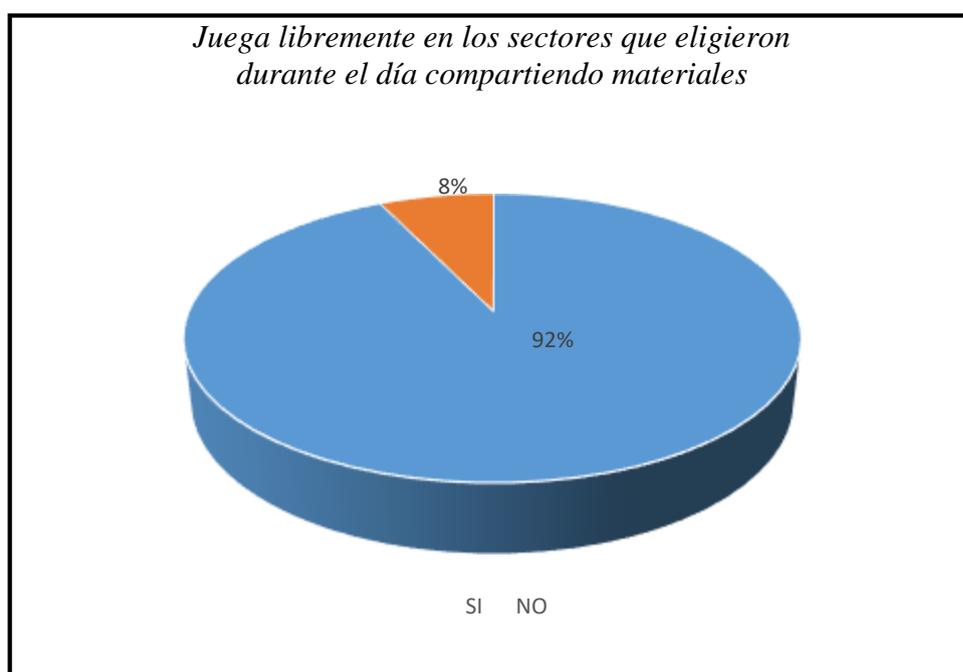


Figura 3. Instrumento aplicado los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana

En la tabla 3 se demuestra los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana, juegan libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales en un 92% mientras que el 8% no juegan libremente.

Tabla N.º 4

Mantiene el orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia

Escalas	hi	%
Si	23	92%
No	2	8%
Total	25	100.0%

Fuente: Juego y creatividad en los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana



Figura 4. Instrumento aplicado los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana

En la tabla 4 se demuestra los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana, mantiene el orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia en un 92% mientras que el 8% no lo realizan.

Tabla N.º 5

Expresa sus ideas, experiencias sentimientos vividos.

Escalas	hi	%
Si	16	64%
No	4	16%
A veces	5	20%
Total	25	100.0%

Fuente: Juego y creatividad en los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana

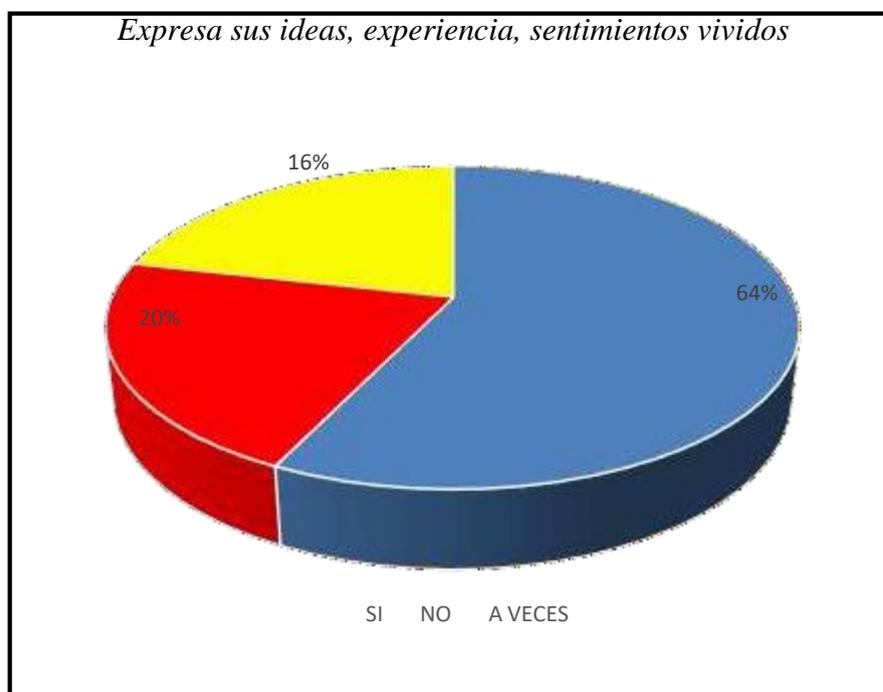


Figura 5. Instrumento aplicado los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana

En la tabla 5 se demuestra los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana, expresa sus ideas, experiencias sentimientos vividos en un 64% mientras que un 20% de niños observados si lo expresan, en un 16% no lo hacen.

Tabla N.º 6

Representa gráfica o plásticamente.

Escalas	hi	%
Si	23	92%
No	2	8%
Total	25	100.0%

Fuente: Juego y creatividad en los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana

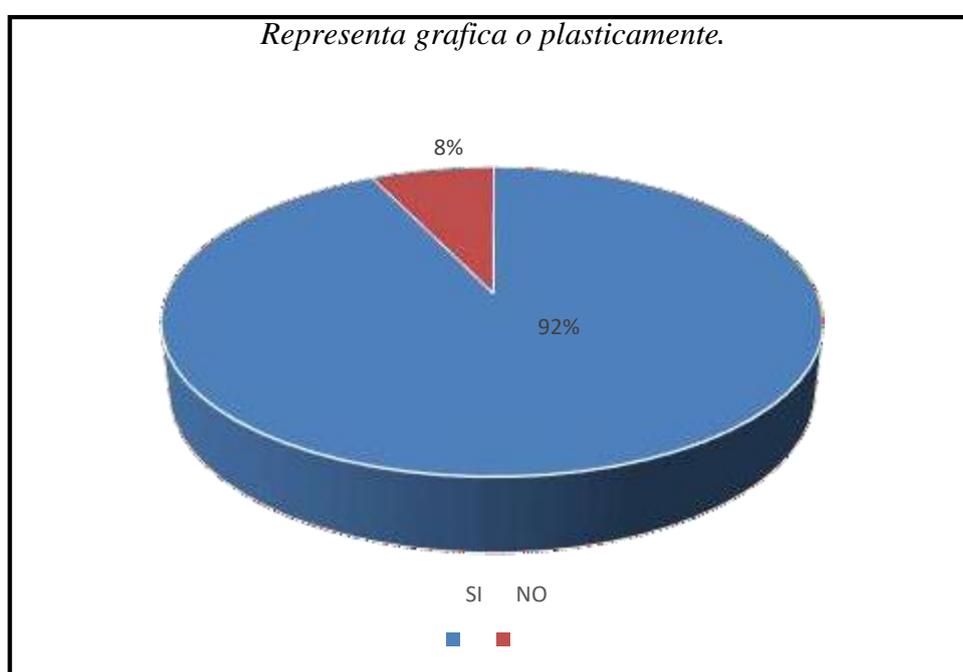


Figura 6. Instrumento aplicado los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana

En la tabla 6 se demuestra los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana, representa gráfica o plásticamente, en un 92% si lo realizan y en un 8% de niños observados no lo hacen.

Tabla N.º 7

Propone ideas al jugar en los distintos sectores.

Escalas	hi	%
Si	19	76%
A veces	6	24%
Total	25	100.0%

Fuente: Juego y creatividad en los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana

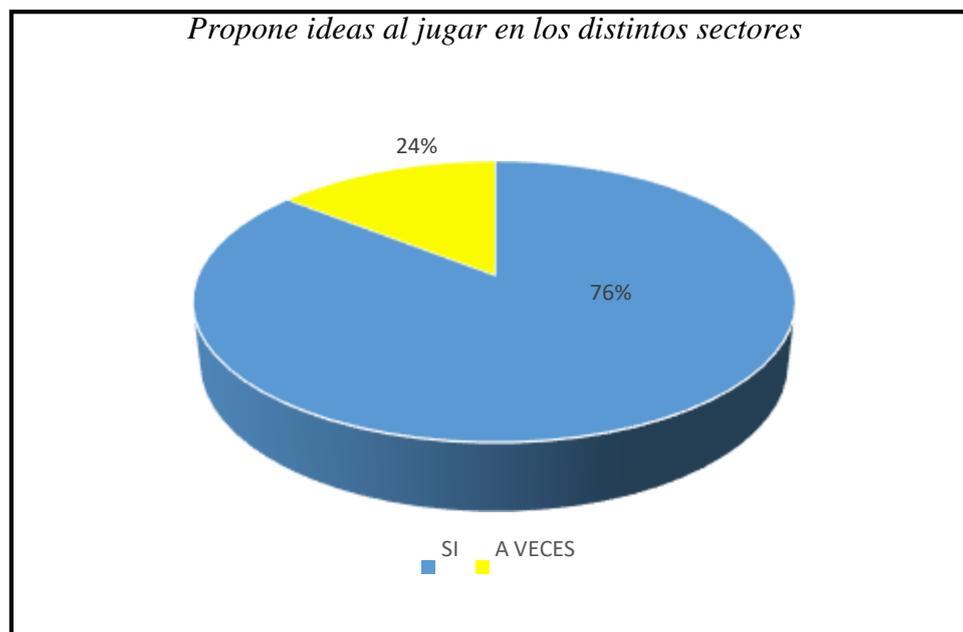


Figura 7. Instrumento aplicado los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana

En la tabla 7 se demuestra los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana, proponen ideas al jugar en los distintos sectores, en un 76% si proponen ideas y en un 24% de niños observados no lo proponen.

Tabla N.º 8

Acepta las opiniones correctas de sus compañeros

Escalas	hi	%
Si	16	64%
No	4	16%
A veces	5	20%
Total	25	100.0%

Fuente: Juego y creatividad en los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana

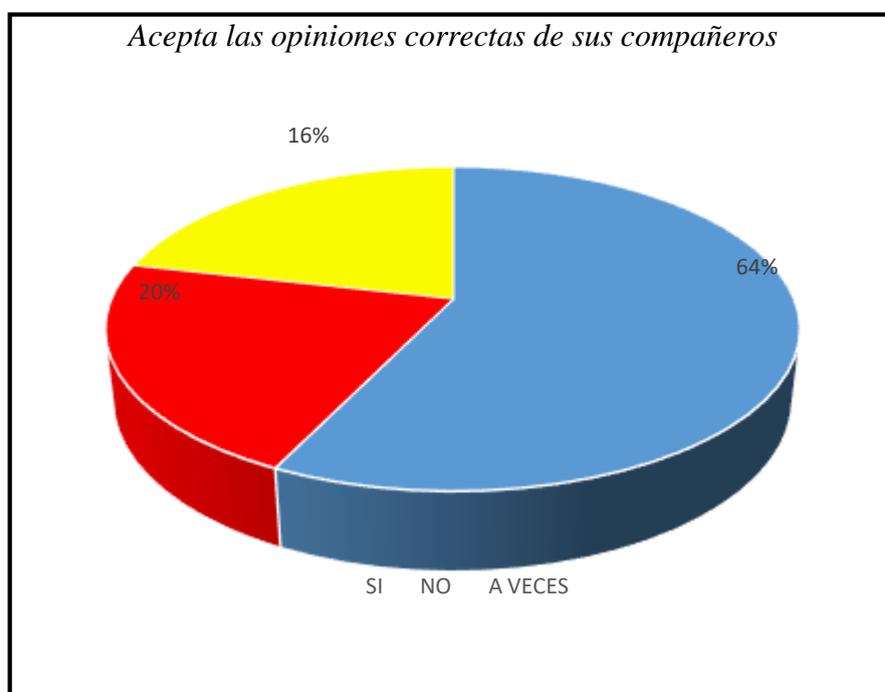


Figura 8. Instrumento aplicado los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana

En la tabla 8 se demuestra los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana, aceptan las opiniones correctas de sus compañeros, en un 64% si lo aceptan, en un 16% no lo aceptan y en 20% de niños observados no lo aceptan.

Tabla N.º 9

Elaboran y construyen nuevas creaciones

Escalas	hi	%
Si	19	76%
A veces	6	24%
Total	25	100.0%

Fuente: Juego y creatividad en los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana

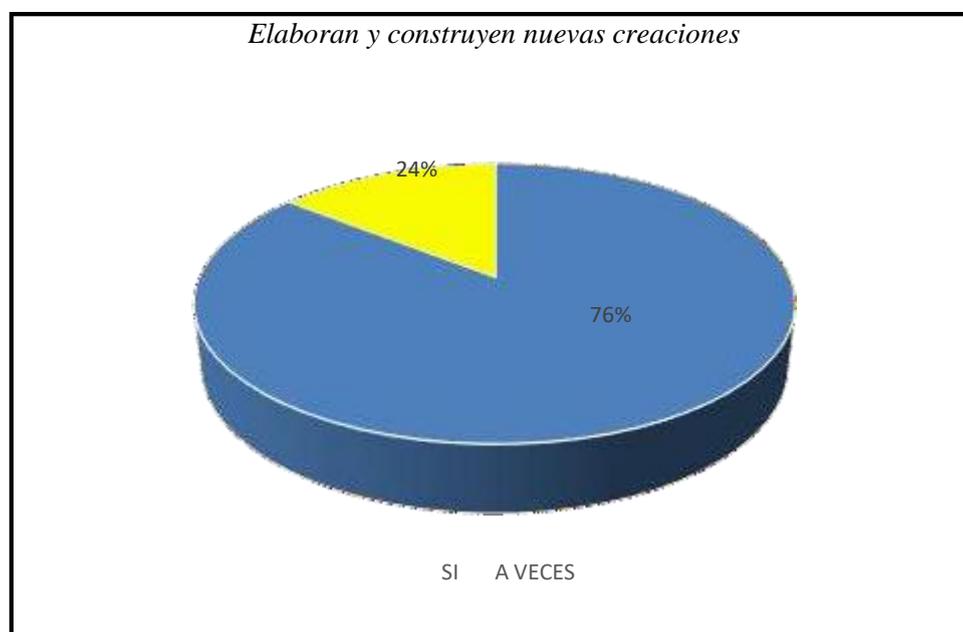


Figura 9. Instrumento aplicado los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana

En la tabla 9 se demuestra los niños de tres años del jardín N.º 501 -Sullana, elaboran y construyen nuevas creaciones, en un 76% si elaboran y en un 24% a veces.

9. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

En el sometimiento de la prueba si el niño de tres años del jardín N°501 expresa sus intenciones del día, en la tabla 1, se puede observar como valor porcentual del 92% de los niños observados si responden las intenciones del día:

Escalas	hi	%
Si	23	92%

En el sometimiento de la prueba de la Tabla N.º 2, si el niño elige libremente y en forma organizacional el sector, se obtuvo que en un 80% si elige libremente:

Escalas	hi	%
Si	20	80%

y en el sometimiento de la prueba de la Tabla N.º 3, si el niño Juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales, tenemos que en un 92% si lo hace:

Escalas	hi	%
Si	23	92%

Al respecto según la Dirección de Calidad y Desarrollo Educativo DICADE (2007), se conoce que es una técnica transmitida al educador del nivel pre escolar que ofrece las actividades y los recursos que permiten que se dinamice el aprendizaje al lograr convertirlo en un reto. Con dicha herramienta se puede implementar, organizar y aplicar la metodología de los rincones de aprendizaje tras emplear los recursos de la comunidad en la elaboración de los materiales educativos de forma creativa. Además, hacen referencia que son aquellos espacios físicos de la institución educativa.

En el sometimiento de la prueba de la Tabla N.º 4 si el niño Mantiene el orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia se obtuvo un 92%:

Escalas	hi	%
Si	23	92%

En el sometimiento de la prueba de la Tabla N.º 5, si los niños expresan sus ideas, experiencias sentimientos vividos, se obtuvo un 64%:

Escalas	hi	%
Si	16	64%

Y en el sometimiento de la prueba de la Tabla N.º 6 si el niño representa gráfica o plásticamente, se obtuvo que en un 92% si lo realizan:

Escalas	hi	%
Si	23	92%

Según Hilda Cañeque, ello responde a la elección de manera subjetiva del jugador y a su deseo, pues indica que nadie sería capaz de dirigirlo desde fuera. La realidad imaginaria que se origina en el juego nace de la realidad y su combinación con la fantasía. El psiquiatra D.W. Winnicott, en su obra “Realidad y juego”, indica que la actividad lúdica se encuentra situada en el espacio fronterizo entre el mundo interior y el mundo exterior individuo. Pues manifiesta que ser humano, tras saber de la distancia irrecuperable que lo separa del universo que lo rodea, logra construir mediante el mundo imaginario del juego un espacio intermedio entre las cosas y él.

En el sometimiento de las pruebas en la Tabla N.º 7 respecto a que, si el niño Propone ideas al jugar en los distintos sectores, se obtuvo:

Escalas	hi	%
Si	19	76%

En el sometimiento de las pruebas en la Tabla 8, respecto a si el niño Acepta las opiniones correctas de sus compañeros, se obtuvo lo siguiente:

Escalas	hi	%
Si	16	64%

En el sometimiento de las pruebas en la Tabla 8, respecto a si los niños Elaboran y construyen nuevas creaciones, se obtuvo lo siguiente:

Escalas	hi	%
Si	19	76%

Al respecto, según Posada & Ramírez (2005), manifiestan que la creatividad es la capacidad que poseen los seres humanos de organizar y crear un conjunto de elementos de tal manera que se genere un nivel de bienestar más elevado a aquellos elementos que podrían generarse por sí mismos, dicho bienestar hace referencia a 3 formas de

satisfacción:

- El interés de lo creado.
- El disfrute de lo creado.
- La conveniencia de lo creado.

Por tanto, hablar sobre la creatividad se atribuye a indicar al infante sobre la posibilidad de recorrer por sí mismo el camino de la creación artística y del conocimiento.

Se conoce sobre la relación existente entre el desarrollo de la creatividad y el juego libre en los sectores generándose en la imaginación a través de las técnicas grafo plásticas en los diversos sectores debido a que estos poseen materiales óptimos para lograr el desarrollo de las diversas capacidades lo que motiva al infante a desarrollar su creatividad. Todo lo mencionado anteriormente ocupa un lugar primordial en la educación del infante y constituye un factor relevante del desarrollo y un medio para lograr el cambio de tensiones como por ejemplo brindar equilibrio o atenuar el exceso de energía, debido a ello se realizó el estudio en la población de infantes de tres años de edad.

10. CONCLUSIONES

Del desarrollo de la presente tesis, se pudo determinar la relación entre el juego libre de los sectores de aprendizaje y la creatividad en los niños de tres años de la Institución Educativa “N°501”, considerando que la creatividad, como componente esencial del pensamiento, es de suma importancia para la adaptación personal y social del niño. Las bases de la creatividad son innatas y, como todos los potenciales innatos, debe desarrollarse a la vez que debe evitarse todo lo que impida su desarrollo y atente contra las aspiraciones que el niño establece, lo que le gustaría ser y lo que le agradaría lograr.

Así mismo, de la presente investigación se pudo describir el juego libre en los sectores de aprendizaje por los niños de tres años del jardín “N°501”, estas actividades lúdicas le facilitan también, el desarrollo de su pensamiento creativo ya que permite la relación con las diferentes situaciones y materiales que el infante posee a su alcance.

Y finalmente se describió la creatividad en el desarrollo del niño de tres años del jardín “N° 501” y se logró conocer la relación entre el juego libre en los sectores de

aprendizaje y la creatividad en los niños de tres años, considerando que, el juego infantil es una actividad natural y espontánea en los niños, jugar no solo es por diversión; sus juegos están relacionados con el desarrollo de destrezas sociales, motrices y cognitivas además de su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias experiencias significativas. A través del juego infantil investiga todo con respecto al mundo que lo rodea y conforme lo afirmó Piaget, “el juego forma parte de la inteligencia del niño, puesto que, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

11. Recomendaciones

A los educadores de las Instituciones Educativas de nivel preescolar que empleen la hora de juego en sus sectores.

Involucrar a todas las educadoras en el enfoque del nivel, dando prioridad al juego libre en los sectores.

A las autoridades de la Institución Educativa, a comprometerse a que en las aulas se desarrolle en forma permanente el juego libre en los sectores.

Concientizar a los padres de familia, sobre la importancia del juego para desarrollar la creatividad en los infantes.

Y al uso permanentemente del juego en sus sectores para ayudar a desarrollar la creatividad en los infantes.

12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asanza y Rodríguez (2007) “El Desarrollo De La Creatividad e Imaginación a Través De Las Técnicas Grafo-Plásticos En La Educación Preescolar Del Liceo Naval De Manta –Manabí-Ecuador
- Barkley y Cross (2007), explican que en las características de los rincones de aprendizaje
- Camacho (2012), en el estudio titulado El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, realizado en el Perú
- Cervantes, R (2016) “*La eficacia del juego y la creatividad para la integración social de los inmigrantes-Bales*
- Cuba, N y Palpa, E (2015) *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P de la localidad de Santa Clara.*
- DICADE (2007) Dirección de Calidad y Desarrollo Educativo
- Euceda (2007), en Honduras, desarrolló el estudio denominada El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Pre básica
- Fernández (2014), en España, realizó un estudio denominado El juego libre y espontáneo en educación infantil.
- Frank (2003) realizó un estudio sobre “El desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primer grado de educación primaria.
- Guilford (1959) y Torrance (1962), a saber; fluidez, elaboración, flexibilidad y originalidad
- Ishara, (2005). El Ambiente en el Aula y los Rincones. México <http://esgeocities.com/ishar20/rincones.htm>. Fuente en red, programa de internet utilizado.

Izquierdo, R y Jaimes, P (2018) Guía para fomentar la creatividad en los niños de preescolar (4-6 años)

Márquez (2015), con su investigación titulada “*El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego*” en Ecuador,

Posada y Ramírez (2005), la creatividad como la capacidad

Quispe, U (2017) Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca

Ramírez (2005), explican que la creatividad es la capacidad de crear

Solís, R (2016) *Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en niños y niñas de 3 años del jardín de infantes “Pedro Vicente Maldonado” Del Cantón durante el periodo 2014-2015*

Reyes (2006) las experiencias que abren las puertas, este rincón

Rodríguez, E. (2012). Rincón de aprendizaje de motricidad. <http://miprofedep.blogspot.com/2012/09/ejercicios-para-trabajar-la-motricidad.html> Fuente en red, programa de internet utilizado

Torrejón, M (2018) Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas

Ministerio de educación Dirección de Calidad y Desarrollo Educativo- Dirección de Calidad y Desarrollo Educativo DICADE (2007),

Meza (2006) en su programa “Jugando En Los Sectores” Para Desarrollar Capacidades Matemáticas En niños De 4 Años De Una Institución Educativa Del Callao

Zabalza (2016) Didáctica de la educación infantil.Universidad de Santiago de Compostela NARCEA, S. A. DE EDICIONES Paseo Imperial, 53- 55 28005 Madrid (España)

Anexos

Anexo N° 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

Variables	Problema	Objetivos	Hipótesis
<p>Juego en los Sectores de aprendizaje</p> <p>La creatividad</p>	<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego de los sectores y la creatividad de los niños de tres años del jardín N° 501?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación entre el juego libre de los sectores de aprendizaje y la creatividad en los niños de tres años del jardín “N°501”</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Describir el juego libre en los sectores de aprendizaje por los niños de tres años del jardín N°501</p> <p>Describir la creatividad en el desarrollo del niño de tres años del jardín N° 501</p> <p>Conocer la relación entre el juego libre en los sectores de aprendizaje y la creatividad en los niños de tres años del jardín “N°501.”</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p>Hipótesis General</p> <p>El juego libre de los sectores de aprendizaje tiene una relación significativa con la creatividad en los niños de tres años del jardín N°501”</p>

LISTA DE COTEJO

Nombre:

Edad:

JUEGO LIBRE-CREATIVIDAD				
	Expresa sus intenciones del día			
	Elije libremente y en forma organizacional el sector de aprendizaje			
	Juega libremente en los sectores de aprendizaje que eligieron durante el día compartiendo materiales			
	Mantiene el orden en los sectores de aprendizaje demostrando cooperación			
	Expresa sus ideas, experiencias sentimientos vividos			
	Representa gráfica o plásticamente			
	Proponen ideas al jugar en los distintos sectores de aprendizaje			
	Dan soluciones a sus problemas planteados			
	Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara.			
	Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario y le da solución			

Anexo N° 02: Matriz de Consistencia Metodológica

<p>TIPO DE ESTUDIO Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo y de acuerdo a sus características corresponde al tipo descriptivo-correlacional.</p> <p>Porque describe la realidad del objeto de estudio tal como se presenta y se explican las incidencias.</p> <p>DISEÑO El diseño es no-experimental, transaccional; ya que los datos se analizaron sin ser manipulados intencionalmente, y se recolectaron en un mismo periodo de tiempo.</p> <div style="border: 1px solid black; width: fit-content; margin: 10px auto; padding: 5px;">M-----O</div> <p>M: Muestra o poblacion O:</p>	<p><u>Población:</u></p> <p>La población estará constituida por 25 niños de tres años del jardín N° 501</p> <p>_____</p> <p><u>Muestra</u></p> <p>La muestra coincide con la población por ser limitada</p>	<p>Para la recolección de los datos se utilizará las técnicas e instrumentos siguientes:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 10px auto;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">Técnica</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">Instrumento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Observación</td> <td style="text-align: center;">Lista de cotejo</td> </tr> </tbody> </table> <p>a. La observación está dirigido a los estudiantes de tres años del jardín .N° 501</p> <p>b. Las técnicas e instrumentos mencionados nos servirán para recolectar los datos para su respectivo análisis</p>	Técnica	Instrumento	Observación	Lista de cotejo	<p>Validez y confiabilidad</p> <p>Respecto a la validez se consideró el procedimiento de juicio de expertos y para la confiabilidad se aplicó la medida de estabilidad (confiabilidad por test – pretest), es decir, se aplicó el instrumento dos veces al mismo grupo de alumnos, en diferentes tiempos, logrando tener una correlación altamente positiva, por ello consideramos que el instrumento es altamente confiable.</p>
Técnica	Instrumento						
Observación	Lista de cotejo						

observacion			
-------------	--	--	--

