

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA DE POSGRADO
SECCIÓN DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES



**"Juego libre de sectores y desarrollo
de creatividad de niños de PRONOEI Santa, Chimbote
2018"**

Tesis para obtener el grado de Maestro en Educación con mención en
Psicología Educativa

Autora

Leon Alcantara Heida Mariela

Asesor

Macedo Chauca, Telmo

Codigo orcid_Asesor

0000-0001-9964-5324

Chimbote- Perú

2022

1. PALABRAS CLAVE

Tema	Creatividad
Especialidad	Educación Inicial

Theme	Creativity
Specialty	Initial Education

LINEA DE INVESTIGACION

Lineas de investigación	Área	Sub área	Disciplina
Teoría y tecnología que	Ciencias	Otras ciencias	Ciencias Sociales
Fundamenta la educación	Sociales	Sociales	Interdisciplinaria

2. TITULO

Juego libre en sectores y desarrollo de la creatividad en niños de PRONOEI Santa Chimbote, 2018.

Free play in sectors and development of creativity in children of PRONOEI Santa Chimbote, 2018.

3. RESUMEN

El juego es valioso en los aprendizajes significativos de los estudiantes contribuyendo a sensibilizarse acerca del contexto donde se desenvuelve, por consiguiente hay que tenerlo en cuenta en los diferentes proyectos de acción de nuestros educandos, por ello el propósito esencial del presente proyecto consiste en determinar la relación entre la Hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018. En donde, se aplicó el diseño Correlacional, es una investigación descriptiva y se trabajó con 21 niños y niñas que fue la muestra que permitió obtener información útil para contribuir a explicar la relación existente entre Hora de Juego libre en los Sectores y el Desarrollo de la Creatividad en los niños y niñas de 0 a 5 años. Obteniéndose el siguiente resultado de acuerdo al coeficiente de correlación *r de Pearson* es significativa, por consiguiente, indica una alta correlación entre ambas variables, es decir si mayor ejecutamos la actividad placentera y espontanea en los sectores de nuestra aula, mayor será el nivel de la creatividad. El valor significativo (bilateral) se obtiene 0.05, es decir la relación entre variables es altamente significativo.

4. ABSTRACT

The game is valuable in meaningful student learning him to learn about the world that surrounds him therefore it is necessary to take it into different action projects of our students for that reason the essential purpose of the present project is to determine the relationship between the Time of the game in the sectors and the development of creativity in children of 03, 04 and 05 years of the Unschooled Initial Education Program of Santa district, 2018, for the purpose, the Correlational design will be applied. The present investigation was worked with a descriptive correlational design and with a sample of 21 boys and girls that allows to obtain useful information to contribute to explain the existing relationship between Free Play Time in the Sectors and the Development of Creativity in boys and girls from 0 to 03,04 and 05 years old. Obtaining the following result according to the correlation coefficient r of Pearson is significant, which indicates a high correlation between both variables, that is, if greater is the hour of the free game in the sectors, the greater the creativity. The significant value (bilateral) is 0.05, that is, the relationship between variables is highly significant.

INDICE

1.-PALABRAS CLAVE	ii
2.-TITULO	iii
3.-RESUMEN	iv
4.-ABSTRACT	v
5.-INDICE	vi
6.-INTRODUCCION	1
6.1 Antecedentes	1
6.2. Fundamentación Científica	3
6.3.-Problema	42
6.4 Conceptualización y operacionalización de las variables	43
6.5. Hipótesis	48
6.6 Objetivos	48
7-METODOLOGIA	50
8.-RESULTADOS	57
9-ANALISIS Y DISCUSION	68
10.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	70
11. AGRADECIMIENTO	73
12. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	74
13. APENDICE Y ANEXOS	75

6. INTRODUCCIÓN

6.1 Antecedentes y fundamentación científica

6.1.1 Antecedentes

Después de una indagación responsable y asertiva, resalto los siguientes estudios:

De manera Internacional, Herradora, Olivas y Cruz. (2013), en su estudio de investigación sobre “Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí - Managua”, Nicaragua, con su investigación descriptiva con una población de 27 niños y niñas, con instrumento : La entrevista concluyen que: El juego es muy vital para los aprendizajes de nuestros estudiantes, hoy en día va perdiendo el significado por las ansias de que nuestros estudiantes resuelvan diversas hojas de aplicación.(p.36).

Asimismo, el estudio de Mamani (2017) sobre “Significación del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en Educación Inicial” La Paz Bolivia, con una investigación descriptiva, una población de 227 niños y los instrumentos aplicados fueron: Registro de información, entrevista y lista de cotejo; concluye que las diferentes acciones de juego y movimiento son trascendentales en la vida de nuestros estudiantes a fin de lograr su formación integral. (p. 106).

A sí mismo, Fernández (2014), ejecutó su tesis con nombre “El juego libre y espontáneo en educación infantil”, en España, concluyendo que cuando nuestros estudiantes ejecutan sus actividades espontaneas y placenteras con sus amigos o familiares en diversos contextos expresan sus ideas, pensamientos, intereses empleando: palabras, movimientos, diferentes gestos, mímicas en donde necesitan que también ejercitan su pensamiento crítico reflexivo. (p. 37).

De manera nacional, tenemos el estudio de Cánepa y Evans (2015) sobre Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel”, con una investigación

experimental, una población de 30 niños y los instrumentos que utilizaron fue la lista de cotejo en donde concluyo: Que la mayoría de los educandos del Jardín de Infancia reconocen las características de lo que ven, sin embargo en las producciones que ejecutan no lo integran, debido que los maestros entregan hojas de aplicación designando actividades que e inclusive los colores a pintar sin tener en cuenta el tiempo suficiente que necesitan nuestros estudiantes para sus producciones.

Así mismo Sosa (2016) “Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 talara – 2014”, con un tipo de investigación pre experimental, su población de 30 niños y los instrumentos que aplicaron fue la lista de cotejo; concluyó que las actividades espontaneas y de disfrute que se realizan son trascendentales en la vida de nuestros estudiantes porque permiten la transformación de cosas nuevas, desarrollando en ellos diferentes capacidades y fortalezas. (p. 72).

De igual manera Otero (2015) en “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” Lima, con un tipo de investigación descriptiva, su población de 13 docentes los instrumentos que aplicaron fue la guía de observación ; concluyó que cuando los niños ejecutan las diferentes actividades placenteras disfrutando e interactuando en los diversos sectores que tenemos en el aula desarrolla en ellos capacidades permitiéndole expresar sus ideas, pensamientos, inquietudes, intereses , gustos, preferencias con facilidad porque se propician de escenarios oportunos y eficaces de interacción efectiva.

En el contexto regional – local Valverde (2015) “El Juego y Trabajo en Sectores en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial. Propuesta. Nuevo Chimbote – 2014”; se concluyó que es de vital importancia dejar la elección libre de nuestros estudiantes, que ellos escojan en el sector a trabajar, que? ¿Y con quién? eso le permitirá realiza sus juegos con agrado, desplegando diversas potencialidades en ellos y logrando aprendizajes

duraderos. (p. 81).

Ramírez (2016) “Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el Programa No escolarizado de Educación Inicial Set Pequeños Angelitos pueblo joven Miraflores Bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014” Chimbote, concluyó que los materiales educativos seguros, pertinentes, saludables y funcionales que se utilizó en el PRONOEI cumplen un papel importante en el sistema nervioso, músculos y articulaciones de nuestros niños perfeccionando cada vez más los diferentes movimientos que realizamos con nuestra cabeza , brazos y piernas.

Pumaricra y Paredes (2014) “Estrategias que utilizan las docentes de educación inicial para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de las instituciones educativas públicas de Chimbote – 2014” Chimbote, concluyeron que: un gran porcentaje de maestros para lograr en los estudiantes la transformación en cosas nuevas y obtener mejores aprendizajes ejecutan actividades que incluyen vivencias en donde los niños participan directamente explorando con sus sentidos en los diversos espacios que interactúa con sus compañeros. (p. 77).

6.1.1Fundamentación científica

A. Hora del juego libre en los sectores

Según MINEDU (2019: 25) con la finalidad de brindar una Educación Inicial que valore la actividad libre en la vida de los estudiantes, para generar disfrute, aprendizajes de manera natural y espontánea, conceptualiza:

“Es uno de los momentos claves de la jornada diaria en la que es posible potenciar el juego simbólico para ello es necesario recordar sus características y cómo transcurre; de esa manera podemos identificar posibles oportunidades de aprendizaje, que se realiza todos los días. Es considerada de alta relevancia para promover el desarrollo infantil y el logro de competencias”.

Por consiguiente, cuando el niño juega libremente disfruta de manera placentera

a imitar diferentes personajes, cumple diferentes roles, desarrollando su creatividad e imaginación, los maestros del nivel inicial y Promotores Educativos Comunitarios de PRONOEI debemos aprovechar todas las potencialidades de los estudiantes, para el niño un palo es su caballo, una caja de cartón puede ser su carro, a una muñeca de tela o trapo le viste, desviste, los brinda diferentes alimentos, generando de esta manera diversos aprendizajes cotidianos; es el momento más enriquecedor para los aprendizajes de los niños o niñas que se debe ejecutar todos los días en donde volcarán todas sus vivencias e interactuarán con sus compañeros ejecutando sus diferentes proyectos de acción, en espacios apropiados que se adecuen a sus diferentes ritmos, a sus intereses, necesidades, preferencias y a los tiempos que requieran, asegurando de esta manera que los estudiantes formen parte de su organización, funcionamiento, aceptando todas las formas, las diferentes maneras de expresión, diferentes movimientos corporales, distintas acciones e interrelaciones y siempre promoviendo su participación activa y tomando decisiones autónomas.

Características del juego libre en los sectores

El Ministerio de educación (2019:25) presenta siguientes características:

1. Se dice que es libre porque los niños deciden a que jugaran, con quien lo harán y que materiales utilizaran.
2. El adulto es el que planifica, diseña e implementa los sectores dentro o fuera de la institución educativa o del Programa No Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI), atendiendo los intereses y necesidades de juego de los niños.
3. Tiene una duración aproximada de 60 min diarios.
4. Se acuerdan algunas reglas para que el desarrollo del juego transcurra con armonía.
5. Participa todos los niños. Según su edad, su madurez o su personalidad preferirán jugar solos, en paralelo o en grupo.
6. No es considerada una actividad de espera, por el contrario, para implementar

la secuencia metodológica solo puede hacerse cuando todos los niños están en el aula.

En consecuencia, en los sectores de nuestras aulas se ejecuta una actividad placentera, de disfrute, de armonía que tiene características específicas que debemos respetar y cumplir todos los días de nuestro trabajo pedagógico para poder lograr aprendizajes significativos en nuestros estudiantes y así obtener mejores resultados, más aun enfatizando que es libre, que el centro de nuestros aprendizajes es el niño o niña y ellos son seres capaces de actuar por si solos, capaces de plasmar sus iniciativas, sus vivencias y ellos escogerán con quienes jugarán? Qué jugarán? y cómo lo harán?, Cabe resaltar también que esta actividad se pueda ejecutar en diferentes espacios, puede ser en el aula o fuera de ella, es de vital importancia que cumplamos con los 60 minutos que los designan así los niños y niñas podrán concluir con toda la secuencia propuesta hasta que puedan representar lo que han realizado en un ambiente armónico, amigable, acatando los acuerdos en donde se involucran todos los niños(as), según sus intereses y características con interacciones de calidad contribuyendo al desarrollo de su pensamiento , su lenguaje, la autorregulación de sus emociones y su bienestar socioemocional.

El juego en educación inicial

1. Definición de juego

Caba (2004- 3) citado por Cuba y Palpa (2015), nos habla de que “El juego para el niño y la niña, es una manera de acercarse a su contexto, de interactuar con diversos materiales, seres humanos, emociones e inquietudes, es demostrar con diferentes soluciones a las dificultades que se los presenta.

En consecuencia, se concluye: el juego por ser de naturaleza espontánea y placentera va a permitir a los estudiantes a interactuar con el contexto donde vive para poder expresar sus emociones, sus inquietudes, como también expresar ideas sus vivencias, cumpliendo diferentes roles, el de mamá: cocinando

diferentes comidas, quizás realizando la limpieza o las actividades que realizan en casa o en su contexto en un ambiente de disfrute.

El juego es un agente de crecimiento de los órganos, y estimula la acción del sistema nervioso. Es muy vital para el desarrollo y crecimiento de todo ser humano en especial de nuestros niños y niñas en donde expresan escenarios de la vida real, el juego existe en la niñez porque el pensamiento no está preparado para sus funciones. Es el juego una actividad que realiza el niño porque la necesita, por medio de él ejercita su impulso a desarrollarse. (Secadas: 18)

Por tanto, podemos decir que el juego motiva a los estudiantes a realizar sus actividades con disfrute, placer, con alegría y mucho entusiasmo siendo trascendental en sus vidas permitiéndoles desplegar sus potencialidades y habilidades que poseen y concretizar diferentes proyectos de acción, en donde van logrando diferentes aprendizajes trascendentales para su vida.

Concluimos entonces conforme crece la edad del niño y niña el juego se vuelve más complejo, con más experiencias, primero el niño explora, luego manipula el objeto y posteriormente descubre que puede realizar diversos juegos y de esta manera se va apropiando de su entorno y de todo lo que está a su alrededor, logrando tener más conciencia de sí mismo y siendo capaz de interactuar con sus compañeros llegando a diversos acuerdos, negociando ideas, esperando turnos, escuchando también las inquietudes de sus amigos y expresando sus necesidades con facilidad.

Según MINEDU (2019-9) nos dice que: “El juego es la manera que tienen los niños de expresarse y en la que se sienten seguros de mostrarse como son. Es una actividad natural que nos permite aprender, cuando juegan los niños ingresan a un espacio en el que sus sueños, sus deseos profundos, sus temores o ansiedades se manifiestan, también se expresa de manera creativa ya sea individual o colectiva”.

Por tanto, cuando el niño o la niña juega expresa sus diferentes emociones que

siente espontáneamente, intereses de manera libre, manifestando todos sus deseos o expresiones que siente y liberando todas sus angustias, traslada las experiencias vividas a su fantasía. En este momento el niño no tiene miedo a equivocarse, disfruta de esta actividad placentera.

Siempre debemos destacar que cuando el juego es libre producirá en los estudiantes alegría, entusiasmo para poder plasmar sus inquietudes sin que nadie les dirija que hacer, como hacer o con quien jugar, jugando en un ambiente agradable y de confianza.

En conclusión, el juego es una expresión natural, espontánea y placentera, es una necesidad indispensable de toda persona, vital para su desarrollo porque los ayudará a obtener aprendizajes duraderos y a un crecimiento eficaz. Por ello en nuestros Servicios Educativos a nuestro cargo debemos reconocer la importancia del juego en la vida de los estudiantes para generar disfrute en los aprendizajes de manera natural y espontánea, brindándoles espacios y materiales educativos pertinentes y adecuados a la edad, características, necesidades, contextos de los estudiantes; lugares seguros y adecuados para no lastimarnos y hacernos daño; lugares limpios, ordenados como también iluminados, con paredes pintadas de colores claros que transmitan tranquilidad a los estudiantes y con dibujos elaborados por ellos mismos para que sientan que les pertenece, incluyendo diversos objetos no estructurados permitiendo a los niños y niñas explorar sus propiedades, representar diversas situaciones del día a día y volar su imaginación y creatividad.

2. La importancia del juego en educación inicial

Según Caba (2004 - 40) citado por Cuba y Palpa (2015) manifiesta que: “El juego influye considerablemente en el desarrollo integral de los estudiantes. Mediante el juego el niño y la niña aprenden a gatear, caminar, correr, saltar en dos pies, saltar en un pie y el equilibrio de su cuerpo, así mismo se logra el desarrollo de manos y dedos cuando manipula los diversos objetos, explorando, descubriendo sus características en el momento de juego.

Por lo tanto, el juego ayuda en la vida de los niños y niñas; cuando exploran los objetos que se presentan, los tocan, descubren sus características, comprendiendo el contexto en que se desenvuelven y cada vez se apropian más de sus alrededor en que viven con interacciones positivas logrando así el desarrollo de capacidades motoras; con nuestro cuerpo también podemos crear diversos objetos y divertirnos. Con objetos simples los estudiantes pueden jugar a cosas fantásticas, convirtiendo los objetos y materiales en lo que nos imaginamos, por ejemplo con una hoja de papel los niños y niñas pueden jugar a diferentes maneras y formas en un ambiente feliz y de su agrado, volando su imaginación y creatividad.

Las experiencias de juego de los niños, desde sus primeros años de vida, son muy importantes para la formación del cerebro un órgano que se desarrolla gracias a las conexiones que se dan entre las neuronas. Mientras los niños juegan generan de forma natural esas conexiones, así el juego produce hormonas beneficiosas, como la serotonina, la encefalinas y endorfinas, la dopamina y la acetilcolina, que aseguran el aprendizaje de los niños, armonizan sus emociones y regulan su estado de ánimo, además potencian su atención y concentración. MINEDU (2019:11)

Podemos concluir que el juego es insustituible en la formación integral de nuestros estudiantes porque se propicia espacios y materiales retadores permitiendo a los niños desplegar todas sus potencialidades, viajando al mundo de la imaginación y la creatividad. Los niños con el juego aprenderán a regular sus emociones por el momento de placer y agrado que viven que les permitirá estar enganchado con la actividad con sus cinco sentidos, jugando e interactuando con sus compañeros hasta llegar a plasmarlo sus diferentes proyectos de acción y adquiriendo aprendizajes significativos, duraderos que algún momento de sus vidas lo aplicaran, ayudándoles a solucionar los problemas que se le presenta en su vida cotidiana.

Jugar es placer, es deleite para el desarrollo de cualquier actividad que los niños se propongan a realizar, construyendo aprendizajes para toda la vida y logrando niños

felices con un alto autoestima, niños(as) autónomos, competentes ante cualquier falencia que se le presente, a cumplir normas de convivencia con vínculos afectivos estables.

3. Tipos de Juego

Según MINEDU (2010:14-17) clasifica:

Juego motor

“El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Los niños pequeños disfrutan mucho con los diversos movimientos corporales ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo, además, con mucha potencia para realizar los diferentes ejercicios. Se debe utilizar siempre superficies planas, seguras, apropiadas libre de todo peligro; priorizando movimientos al aire libre, y utilizar materiales pertinentes para espacios pequeños colocando rampas, túneles, escaleras de esta manera contribuimos al desarrollo de su psicomotricidad de nuestros estudiantes.

Por lo tanto, podemos decir que es muy importante que los adultos acondicionemos espacios pertinentes con materiales educativos seguros, estéticos, enriquecedores que contengan diferentes objetos apropiados como escaleras, rampas, túneles, limpios, materiales de contexto que les permita a los estudiantes mover su cuerpo con facilidad, desplazarse de un lado a otro, a realizar diversos movimientos autónomos, por propia iniciativa, logrando desarrollar su esquema corporal y psicomotricidad y siempre con la mirada atenta del adulto, con una sonrisa, expresiones claras mirando siempre a los ojos, escuchándolos, anticipando la actividad; siendo de vital importancia los espacios, materiales y las interacciones.

Cabe resaltar que jugar y moverse durante los primeros años de la infancia es la base para el desarrollo social, cognitivo y motor. Por ejemplo jugar al equilibrio y desequilibrio ayuda a la estabilidad del cuerpo, existiendo diversas formas de equilibrio, con diferentes movimientos y objetos ejercitan los niños de manera divertida, caminando sobre objetos sin tocar el piso o con un libro en la cabeza, logrando de esta manera que los niños y niñas expresan a través de movimientos

corporales explorando, descubriendo y creando diversos objetos, relacionándose con amigos, objetos y con el espacio; de esta manera construyen su propia identidad, al afirmarse como sujetos de acción, con iniciativa, sujetos activos, sujetos de derechos y con diversas competencias desarrollándose de manera saludable y con agrado.

Juego cognitivo

“El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin.

Por lo tanto, podemos concluir que en el juego cognitivo el niño y la niña pondrá de manifiesto toda su curiosidad del pensamiento, diversas habilidades cognitivas, desde las primeras etapas de su vida, cuando inicia con la exploración de los materiales que están en su alrededor, ellos cogen e inician a manipularlo, descubriendo diversas texturas, sonidos, tamaños, posteriormente ya lo realizarán con ciertas metas a lograrlo, en donde trabajará mucho su creatividad, imaginación y su pensamiento intelectual, construyendo una gran torre apilando un cubo encima del otro, también cuando arma los rompecabezas, va desarrollando su pensamiento cuando encaja cada pieza en su lugar hasta llegar a armar la figura deseada, por eso es muy importante que los materiales educativos de nuestras aulas que presentamos a nuestros estudiantes sean objetos retadores, no estructurados, transformables que permita a nuestros niños y niñas darles diferentes funciones, como se recomienda los materiales de reúso, por ejemplo diversas cajas cumplirán la función de casas, carros, mesas, etc. diversos conos de papel higiénico para ellos jugaran a un telescopio, un altavoz o quizás como obstáculos de esta manera cumplirán diferentes retos que ellos se proponen, desarrollando su pensamiento crítico-reflexivo.

Juego social

“El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona

como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros”.

Podemos concluir que los niños y niñas son seres sociales por naturaleza, desde que nacen están rodeados de adultos y necesitan de ellas, por ende tiene que existir interacciones de calidad entre el adulto cuidador y el niños, fortaleciendo lazos y vínculos que se estrechan fuertemente. Desde su nacimiento los niños y niñas juegan con su madre o con el adulto cuidador y después ya será con los hermanitos o con los adultos cercanos a él, a medida que el niño va creciendo juega con diferentes reglas, con sus compañeros llegan a ciertos acuerdos que le van a permitir a una mejor convivencia en relación con los demás, interactuando con sus compañeros aprenderá a determinar y a respetar ciertas reglas de juego y pondrá en juego todas sus capacidades para interactuar con los demás en un clima amigable y de confianza. Es muy importante que propiciemos actividades en nuestros niños y niñas que desarrollen su autonomía, la iniciativa de querer realizar las cosas por si solos, a expresar sus inquietudes, sus ideas con facilidad, una escucha atenta a nuestros estudiantes eso contribuirá a realizar interacciones efectivas con sus compañeros o con los adultos en un ambiente de alegría y felicidad, en donde ellos se sientan seres muy importante y seguros con la compañía de un adulto responsivo y empático.

El juego simbólico

El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”. Alejandra juega con Ariana y le propone: “Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres”. Luis toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulado que esta madera es un carrito. La madera es “como si” fuera un carro.

Por tanto, en el juego simbólico los estudiantes desarrollan su imaginación, su creatividad y dan vida a los objetos para que puedan hacer cumplir diferentes funciones como por ejemplo una muñeca para ellos será su mamá realizando diferentes roles: cocinando, lavando, planchando, sirviendo la comida preparada. De esta manera expresan todas sus vivencias adquiridas desarrollando sus fantasías; de manera placentera y con disfrute, construyendo aprendizajes muy significativos que le aplicaran posteriormente.

¿Cómo se desarrolla el juego simbólico? Transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que” El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”.

En conclusión, el juego simbólico ayudará a los niños y niñas a desarrollar su creatividad, imaginación, modificarán diversos materiales e inventarán situaciones tomando como base las diferentes experiencias que vive día a día.

“Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el niño juega a “hacerse el dormido” sin estarlo o “tomar la leche” de una tacita vacía. A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más definido, cuando el niño empieza a incluir objetos que usa para simular una acción: darle de comer a una muñeca con una cuchara de palo, por ejemplo. Posteriormente, el niño es capaz de “convertir” a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca puede ser la “mamá “que le da el biberón a su hijito, que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere. El juego simbólico es uno de los tipos de juego que generan mayor impacto positivo en el desarrollo y el aprendizaje del niño. Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente.

En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste.

Concluimos, que el juego simbólico es de vital importancia, los estudiantes crean diversos materiales, desarrollando su pensamiento crítico, su pensamiento reflexivo, su imaginación, su fantasía, volcando hacia el exterior todas sus experiencias vividas y obteniendo aprendizajes trascendentales que lo aplicarán en su vida cotidiana, cabe resaltar el rol primordial de los maestros del nivel inicial brindar espacios y materiales educativos pertinentes, adecuados, teniendo en cuenta las características de los niños y niñas, como también su contexto, desarrollando todas sus potencialidades, en un clima agradable, armónico en donde los niños y niñas sean felices.

4. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores

MINEDU (2019:26) resalta:

Primer Momento: Planificación y Organización

Planificación a que jugar, donde y con quien. Toman acuerdos y se distribuyen en los sectores. La cantidad de niños por sector es flexible.

Por lo tanto, este momento es de plena libertad y autonomía de los niños y niñas demostrarán sus intereses, sus deseos y negociarán libremente eligiendo los sectores de sus preferencias para desplegar todas sus potencialidades y todo un cúmulo de riquezas que llevan consigo. Los maestros emplearán diferentes estrategias para aplicar en este momento, respetando las decisiones de nuestros estudiantes y sobre todo respetando los acuerdos de convivencia establecidos para el aula con intervenciones o propuestas de ellos.

Segundo Momento: Desarrollo del juego

Los niños inician su proyecto de juego, lo desarrollan usando su imaginación. El adulto acompaña y da soporte.

En conclusión, este momento el niño y la niña pone en combinación todas sus potencialidades, sus fantasías, sus intereses, su creatividad y ejecutará los

diversos proyectos de acción, dando vida a diferentes personajes, desarrollando su función simbólica y obteniendo aprendizajes para la vida, aprendiendo a calcular, a desarrollar su autonomía, a reaccionarse con los demás, tomar decisiones, acuerdos con sus compañeros, donde el adulto acompañará activamente a los estudiantes ejecutando intervenciones pertinentes y oportunas, debe participar cuando sea invitado por los niños a jugar o cuando los niños están en peligro. El maestro no debe realizar interferencias cuando los estudiantes juegan, tampoco expresar consignas como deben jugar; o colocar un cubo más a tu torre, no olvidar que los niños y niñas son sujetos de acción, capaces de aprender por si solos, capaces de descubrir y construir diversos aprendizajes.

Tercer Momento: Socialización, representación, meta cognición y orden

En asamblea, los niños que desean comentan sobre lo que jugaron, pueden representarlo si así lo requieren. Ordena y guardan los materiales y juguetes.

Por tanto, en este momento los niños voluntariamente expresan a sus compañeros sobre la actividad que han realizado y por propia iniciativa lo pueden dibujar, pintar o quizás realizar diferentes collage, representando la experiencia vivida y cogerán como hábito el guardado de los materiales en el sector que les corresponde, es muy importante que brindemos oportunidades de expresión a nuestros estudiantes y siempre con una escucha atenta, así podemos descubrir diferentes mensajes lo que ellos están viviendo o quizás dificultades o peligros que pueden estar pasando; al guardarlo los materiales educativos en su lugar de los diferentes sectores o cajas temáticas no olvidemos que también están guardando sus experiencia de juego que ha vivido de manera libre y placentera con interacciones de calidad.

5. Rol del adulto como promotor del juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores

Según MINEDU (2019:36) Resalta:

a. Preparar los escenarios para el juego

Esta es una tarea fundamental a la que debes brindarle tiempo, es importante analizar y reflexionar sobre las mejores opciones y posibilidades de organización de los espacios y materiales.

Los escenarios de la actividad placentera se organizan con un sentido de permanencia, sin que estos signifiquen que sean inamovibles y estáticos, más bien es mejor contar con espacios pocos estructurados que permitan a los niños transformarlos según su propuesta de juego.

Es vital que los maestros estemos sensibilizados de la importancia de que los niños cuenten con espacios seguros, saludables, funcionales, ecológicos, estables, adaptados a la cultura, que represente su contexto, las costumbres de su familia, sus tradiciones y de su comunidad donde se desenvuelven, siempre con la mirada en el propósito que queremos lograr en nuestros estudiantes, que en estos espacios pertinentes se tengan en cuenta las características de los educandos, con ventilación e iluminación adecuada y con diversos materiales retadores, materiales que cumplan diversas funciones que les permita desarrollar su imaginación y que estén a la altura y al alcance de nuestros estudiantes que son sujetos de acción, capaces de aprender muchas cosas nuevas, capaces de transformar y construir aprendizajes duraderos.

Los espacios

- ❖ Decidir con los niños que sectores les gustaría tener, que materiales que objetos o juguetes necesitaran y como tendrían que cuidarlos para que duren más tiempo.
- ❖ Acondicionar espacios acogedores y seguros para los niños, despejados de muebles u otros elementos que interfieran el movimiento natural del juego.
- ❖ Asegurar que los espacios asegurados posibiliten el desplazamiento y trabajo de los niños en forma grupal o individual.

Por consiguiente, los espacios educativos que brindemos a nuestros estudiantes deben estar acondicionados para los libres desplazamientos, al alcance de los

niños los diversos materiales educativos y accesorios que necesitan manejar de manera independiente, desarrollando de esta manera su autonomía; espacios acogedores que transmitan tranquilidad, bien definidos cada uno de ellos y con los materiales educativos saludables teniendo en cuenta las opiniones de los estudiantes. Gran responsabilidad tenemos los maestros de ser creativos en la organización de los espacios, convirtiéndoles en lugares bellos en donde están en contacto con un ambiente sensorialmente agradable, para motivar a nuestros estudiantes a interactuar con sus compañeros y a desplegar todas sus potencialidades.

Los juguetes y materiales

- ❖ Tener en cuenta la cantidad de sectores o cajas temáticas que se implementarán, según las características, necesidades e interés de los niños.
- ❖ Ubicar los juguetes y materiales a la vista y al alcance de los niños, según los sectores que se implementen en el aula.
- ❖ Considerar que los juguetes y materiales que se usen en los sectores deben incluir aquellos que son propios del lugar.
- ❖ Usar material estructurado y no estructurado.

Cabe resaltar que los materiales educativos deben ser considerados los que son propiamente del lugar, del contexto para que a los niños les sean familiares, transmitiendo costumbres, tradiciones de las familias y puedan expresar con facilidad, asegurándonos que sean no tóxicos cuidando la integralidad de las estudiantes, sin que estén expuestos a ningún peligro, sin atentar su salud emocional ni física. También se debe de considerar material de recicla para que nuestros estudiantes desarrollen su imaginación y puedan transformarlos. Es de

vital importancia que en talleres con padres de familia nos ayuden con la elaboración de materiales educativos pertinentes acorde a nuestra zona de trabajo.

b. Observar activamente el desarrollo del juego

La observación es una herramienta de mucho valor para promover procesos de aprendizaje cuando se realiza de forma efectiva. Siendo importante por:

- ❖ Se conoce mejor a cada niño, sus vivencias, pensamientos, capacidades.
- ❖ Nos ayuda a identificar sus progresos en cuanto a su desarrollo y aprendizajes.
- ❖ Detecta problemas que requieren ser atendidos.
- ❖ Nos ayuda a conocer como se relacionan los niños y niñas en el grupo.

Por lo tanto, las maestras del nivel inicial debemos observar a nuestros estudiantes activamente cuando ellos realizan sus proyectos de acción, para intervenir de manera oportuna y adecuada cuando ellos nos solicitan o quizás estén en peligro, ayudándonos a identificar el proceso que van adquiriendo y también a abordar problemas que se pueden presentar; mediante la observación objetiva y real nos permitirá el nivel de madurez de cada uno de nuestros estudiantes, mediante el juego los niños plasman vivencias del día a día y nos ayudará a detectar problemas que ellos están viviendo para abordarlo de inmediato o pedir ayuda especializada.

¿Qué se debe observar?

- ❖ ¿Qué hace con los materiales? ¿Cómo los utiliza? ¿Qué materiales necesitan para profundizar su juego?
- ❖ ¿Cómo utiliza el espacio?
- ❖ ¿Cómo se relaciona con sus compañeros?
- ❖ ¿Con quienes juega frecuentemente?
- ❖ ¿Con quienes interactúa poco?

- ❖ ¿A que juega?
- ❖ ¿Cómo se desenvuelve en el juego?
- ❖ ¿Cuál es su actitud con relación al tiempo que dispone para el juego?

¿Podemos ver que nuestra observación debe ser objetiva, real, lo que nuestros ojos ven, en cuanto a los materiales, espacio, que juega nuestro estudiante? ¿Con quiénes? Y sobre todo la actividad que está ejecutando, enfatizando el proceso de su juego, como cada niño se desenvuelve en este proceso, como interactúa con sus compañeros, si respeta los acuerdos de convivencia, si expresa sus ideas, pensamiento, si expresa sus gustos, sus preferencias, sus intereses, si juega en un ambiente armónico y de respeto. No debemos realizar apreciaciones subjetivas de cada niño en relación a su juego.

¿Cómo observar activamente el desarrollo del juego?

Emplear los cinco sentidos, observando objetivamente sin ideas previas a lo que uno pueda esperar porque cada niño, grupo y juego son únicos.

En conclusión, nuestra observación debe ser objetiva lo que nosotros podemos ver, lo que está en nuestro alcance, lo que nuestros niños ejecutan, es decir real, sin tomar en cuenta la parte subjetiva o quizás realizar apreciaciones; es preciso resaltar que cada niño y niña es un mundo diferente, con ciertas características y habilidades propias.

¿Cómo registrar lo que se observa?

- ❖ Registrar por escrito las observaciones el mismo día que las realiza el niño(a).
- ❖ Describir las acciones tal como se ve que ocurren. No hacer interpretaciones o juicios sobre lo que se observa.
- ❖ Usar un cuaderno de campo, anecdotario o el registro de seguimiento del aprendizaje de los niños.
- ❖ Al final de la descripción anotar las apreciaciones personales.

Por lo tanto, las maestras de Educación Inicial no debemos olvidar de anotar todo lo que el niño o la niña realiza, las diferentes actividades, los materiales que utiliza para poder acompañar de manera constante y oportuna los aprendizajes que van adquiriendo nuestros estudiantes y al término de todo lo plasmado resaltar nuestra opinión personal, como una conclusión de ese proyecto de acción.

c. Acompañar y dar soporte

Para realizar esta labor durante el juego es necesario una buena disposición lo que en la práctica significa:

- ❖ Estar presente con atención e interés. La actitud es percibida por los niños.
- ❖ Permitir que los niños jueguen libremente, que decidan a que jugar, con quien hacerlo y como jugar.
- ❖ Respetar sus decisiones, su forma de desplegar su juego.
- ❖ Cuidar que los niños se sientan seguros, que no se agredan, que los materiales estén organizados y en buen estado, que los sectores estén organizados.
- ❖ Responder a sus preguntas o a las intervenciones para jugar.

Por lo tanto, es muy importante acompañar activamente a nuestros estudiantes con mucha concentración y paciencia en donde ellos puedan realizar sus diversos juegos por propia iniciativa, de acuerdo a sus deseos, sus intereses, eligiendo con quienes juega, que realizan y como lo realizan, en donde sientan la protección de su maestra, la acogida de ella, para que puedan desplegar todas sus potencialidades. Estar atenta siempre para intervenir oportunamente de manera eficaz cuando los niños lo solicitan o quizás cuando estén en peligro, siempre contestando todas sus interrogantes con amabilidad y claridad, con respuestas concretas, con una mirada respetuosa, siempre privilegiando la exploración, el descubrimiento y los diversos cuidados infantiles con una escucha atenta a la altura de ellos, brindando de esta manera un ambiente deleitoso con una buena convivencia.

Nunca debemos interferir en el juego de nuestros niños y niñas, con determinadas sugerencias, ni tampoco decirle como continuar, recordemos que ellos son sujetos de acción y seres capaces de aprender por que nacen con un equipamiento biológico, funcional, emocional y cognitivo, que le va a permitir cierta dosis de decisión, elección, en donde iniciar y realizar diversos reajustes en el proyecto de acción que está ejecutando y poder concluir con lo que imaginan.

d. Profundizar en los detalles del juego para ampliar la imaginación y la creatividad.

Se sugiere:

❖ Hacer preguntas que les permita hacer volar su imaginación y profundizar en el argumento del juego que han propuesto. Por ejemplo, si ellos proponen organizar una fiesta puedes preguntarles: ¿Qué les gustaría que haya en la fiesta para que sea muy divertida?

❖ Brindar algunas ideas para motivar, enriquecer y hacer que el juego sea más dinámico. Por ejemplo, si los niños quieren jugar a vender comida, pero no hay definido donde, puedes decirles: “Ayer fui al mercado y comí un rico arroz con pollo en el puesto de Juanita”. Si les gusta la idea, esta dará lugar a que se entusiasmen en repartirse entre diferentes roles como el cocinero, el cliente, el mozo, etc.

Por consiguiente, debemos estar muy atentas a ahondar los proyectos de acción de los niños y niñas para desarrollar en ellos su fantasías, su creatividad, pero siempre a manera de preguntas, eso le permitirá a nuestros estudiantes desarrollar su pensamiento crítico reflexivo, les ayudará a pensar e imaginar y por ende a convertirse en aprendizajes duraderos para toda su vida y que en algún momento estos aprendizajes adquiridos lo aplicaran resolviendo dificultades que se le presentan, solucionando de manera competente.

6. Sectores que promueven el juego simbólico

Según MINEDU (2019:39) nos hace conocer los siguientes sectores:

a. Sector del hogar y la familia

Jugar al hogar y la familia ayuda el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. Los niños recrean espacios del hogar y roles de los integrantes de la familia.

- ❖ Muñecos de 15 cm de alto aproximadamente que represente a los integrantes de la familia.

- ❖ Muñecos tipo bebé, de mínimo 30cm de alto y materiales no estructurados, por ejemplo, telas y recipientes de diferentes tamaños y colores que pueden hacer las veces de accesorios (biberón, peine, ropita, pañal, etc.)

- ❖ Materiales no estructurados, como recipientes de diferentes tamaños que puedan improvisarse como menaje de cocina y el comedor (tazas, platos, ollitas, jarras, diversos recipientes, cubiertos).

- ❖ Cajas de cartón forradas y bien conservadas para que los niños y niñas puedan usarlas como mobiliario: estantes, mesita y sillitas, cocinitas, cunas o camas de los muñecos.

- ❖ Materiales no estructurados para que sean accesorios domésticos: artefactos de juguete, escobita, baldes y diversos utensilios.

- ❖ Materiales no estructurados como telas y otros que puedan ser las veces de accesorios.

- ❖ Recipientes de diferentes formas y tamaños.

- ❖ Kit de cocina.

- ❖ Kit de bebes.

En conclusión, el sector del hogar ayudará a nuestros estudiantes a desarrollar su función simbólica, a representar las diferentes actividades que se realiza papá - mamá o quizás toda su familia, ellos trasladaran sus experiencias vividas en casa y lo representaran como si fuera el familiar y por ende este sector debe contener materiales, seguros, pertinentes, saludables, ecológicos y variados y principalmente objetos del contexto, de su comunidad, donde que puedan

manipular y le ayuden a concretar su proyecto de acción, representando los diferentes roles e interactuando con sus compañeros de manera activa y autónoma, respetando los acuerdos de convivencia.

b. Sector de la tienda/ bodega/ mercado

Los niños traen consigo vivencias que les permiten representar diversos roles. En este sector se ponen en marcha historias que viven en el día a día, además es un espacio importante porque ayuda a desarrollar las habilidades matemáticas.

- ❖ Canastas o cajas de diversos tamaños.
- ❖ Pizarra acrílica y plumones para pizarra.
- ❖ 1 balanza (de juguete o elaborada con material reciclado).
- ❖ Monedas y billetes.
- ❖ Cajas y recipientes vacíos y limpios de productos como de aceite, leche, jabón, pasta de dientes, galletas, infusiones, detergente, champú, etc.
- ❖ Frutas y verduras de juguete.
- ❖ Tijeras, crayolas, lápices de colores, hojas de papel y cartulina de diferentes tamaños.

Por tanto, el sector de la tienda o bodega es indispensable porque los estudiantes desarrollaran su pensamiento matemático a través de los diferentes roles que ejecutan, van a trasladar sus experiencias que tienen día a día y lo van a representar, por ejemplo comprando diversos alimentos como: tubérculos, frutas los niños aprenderán a quitar, aumentar cantidades, calcular pesos, medidas, distintas nociones matemáticas, a socializarse, a ser más autónomos, a negociar con sus compañeros, a solucionar los problemas que se le presente buscando acuerdos concretos que ayuden a una buena convivencia y es muy importante que cuente con diversos materiales educativos pertinentes y saludables respetando siempre los principios de la educación inicial.

c. Sector de la peluquería

Los niños recrean espacios que frecuentan. Este espacio les permite desarrollar

habilidades comunicativas y matemáticas.

- ❖ Envases vacíos y limpios de champú, crema de enjuague, spray (aerosol), gel, peines, maquillaje, etc.
- ❖ Cepillos, rulos, gorros, pinzas de pelo, espejos, etc.
- ❖ Tijeras de juguete.
- ❖ Sillas, espejo, mesita, etc.
- ❖ Revistas usadas.
- ❖ Billetes, monedas.

En consiguiente, debemos considerar a este sector de vital importancia para nuestros estudiantes, contar con los materiales pertinentes y adecuados en donde se pondrá en juego todas sus habilidades comunicativas, aprenderán a resaltar sus gustos y preferencias, también a resaltar su imagen, construyendo su propia identidad llegando a acuerdos con sus compañeros buscando siempre el bien de todos, en una convivencia sana, respetando normas sociales. Los maestros del nivel inicial o Promotores Educativos Comunitarios debemos propiciar un clima de respeto, un clima acogedor en donde todos se sientan en confianza y mayor seguridad que les permita estar dispuestos a experiencias nuevas sin temor alguno a equivocarse.

d. Sector de restaurante:

Representar diferentes roles y personajes pone en marcha sus habilidades lingüísticas; refuerza su autoestima, así como su autonomía y habilidades sociales con otros niños. Todo esto es importante para su desarrollo socioemocional sus habilidades comunicativas y matemáticas.

- ❖ Semillas no comestibles,
- ❖ Frutas y verduras de juguetes.
- ❖ Elementos que sirvan para la preparación de sus alimentos como piedritas, cortezas de árboles, tierra de colores, conchitas de diferentes formas y tamaños, hojas secas, etc.

- ❖ Recipientes de diferentes formas y tamaños que hagan las veces de ollas, platos, tazas, utensilios, como cucharas, tenedores, cucharones, etc.
- ❖ Pizarra acrílica y plumones para pizarra.
- ❖ Telas de diferentes tamaños y colores.
- ❖ Tijeras, crayolas, lápices de colores, hojas de papel y cartulina de diferentes tamaños.
- ❖ Monedas y billetes.
- ❖ Cajas que hagan las veces de mobiliario como: mesas, sillas, estantes, etc.
- ❖ Botellas, vacías y limpias de agua mineral, gaseosas, aceite, etc.

En concreto, con los materiales seguros, pertinentes, adecuados al contexto los niños y niñas construirán aprendizajes que le ayuden a desarrollar su autonomía, socialización, imaginación, pensamiento matemático y a comunicarse mejor con sus amigos, llegando a acuerdos, unificando criterios en donde enfatizaran sus gustos por las comidas, por su plato preferido, negociando acuerdos, trasladando sus vivencias de casa, expresando con facilidad sus intereses, sus saberes, con estas actividades sensoriales y creativas permite a nuestros estudiantes a emocionarse, pensar y a reflexionar del juego que realiza desarrollando sus habilidades que poseen y construyendo aprendizajes para la vida.

e. Sector de Dramatización.

A los niños le gusta representar diferentes roles y personajes en los que ponen en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerzan su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos). Todo esto es importante para su desarrollo socioemocional.

- ❖ Telas de dimensiones, texturas y colores diversos.
- ❖ Disfraces y accesorios para representar roles.
- ❖ Ropa diversa, propia de la zona y de otras culturas.
- ❖ Herramientas de juguete de diversas profesiones: doctor, bombero, enfermera,

albañil, constructor, etc.

❖ Accesorios de diversos oficios (bodegas, peluquerías, mercados, farmacia, etc.).

❖ Teatrín y títeres.

❖ Espejo.

Podemos concluir que, es de vital importancia este sector, porque permitirá a los estudiantes representar, expresar sus ideas y todas las actividades que vive en su vida real, mediante esta simulación se dará a conocer sus gustos, sus preferencias, sus creencias, sus también el actuar ante diferentes dificultades que se le presenta tomando acuerdos asertivos entre sus compañeros. Contribuyendo de esta manera al desarrollo de la autonomía, expresar con facilidad sus intereses y necesidades, resolviendo los diferentes conflictos que se le presenta.

f. Sector de construcción.

Los estudiantes alrededor de los dos años sienten el impulso espontaneo de recrear escenarios reales y construirlos con diversos materiales. Estos elementos para construir apoyan el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas.

❖ Bloques de construcción.

❖ Cuerdas delgadas de a lo menos 1 m de largo para jalar carritos o amarrar cosas.

❖ Pegamentos, tijeras, crayolas, lápices de colores, hojas de papel.

❖ Juego de construcción.

❖ Kit de animales la granja.

❖ Kit de animales domésticos.

❖ Kit de animales de la selva

❖ Juegos de piezas para encajar

❖ Carritos de madera

- ❖ Juego de poliedros
- ❖ Juego de cubos
- ❖ Juego de eslabones.
- ❖ Octanitos.

Por tanto, concluimos que este sector es indispensable para el desarrollo del pensamiento matemático de nuestros estudiantes aumentan – quitan cantidades, calculan, establecen relaciones entre los diversos materiales de su entorno, teniendo en cuenta sus características, agrupan objetos similares, también en este sector mediante el juego realiza diferentes seriaciones por tamaño, utilizando el conteo espontaneo, por todo ello debe estar siempre con los materiales adecuados, seguros, saludables y especialmente lo del contexto en donde serán transformados por los niños y niñas.

g. Sector de música.

Los niños y niñas necesitan de la música para alegrar el alma y les inspire a realizar actividades con alegría. Las emociones y sentimientos pueden expresarse a través de la música.

- ❖ Tambores pequeños, bombos, cajón, maracas, huiros, caja china, xilófono, flautas, etc.
- ❖ Instrumentos musicales que produzcan sonidos reales, creados con materiales reciclados.

En consecuencia, este sector es de vital importancia, en donde existe materiales elaborados por sus padres o sus familias o quizás también por ellos mismos, que sean de su contexto, de la comunidad donde viven. Así podrán disfrutar de sus diversos sonidos y experimentaran con las diversas melodías y el disfrute del alma.; los instrumentos musicales cambian el estado de ánimo, permiten discriminar diferentes sonidos motivan al desarrollo de proyectos de acción con emoción.

h) Sector de Biblioteca.

Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan Lector.

Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia; los donados o entregados, etc.

En conclusión, incentiva a nuestros niños y niñas que se apropien del mundo letrado, motiva a la lectura de imágenes y a sus respectivas comprensión, de acuerdo a su madurez, desarrollando su creatividad, imaginación, a la práctica de la escucha atenta y a expresar sus ideas o emociones con facilidad y logrando perder el miedo; primero ojean las páginas de los textos que están a su alcance, centrados su atención en la ilustraciones, luego piden al adulto que los lea o leen ellos mismos a su manera utilizando sus propias palabras expresando sus emociones. Por todo lo importante que es para nuestros estudiantes este sector, los maestros de Educación Inicial o Promotores Educativos Comunitarios de los Programas No Escolarizados siempre debemos estar sensibilizados con la elaboración de diversos textos en talleres con los padres de familia o quizás con los propios estudiantes, eso permitirá que valoren sus producciones.

i) Juegos Tranquilos.

Los llamados juegos tranquilos son juegos de mesa que apoyan el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que se elija. Por otro lado, muchos de estos juegos tienen reglas y aprender a seguirlas es muy importante, sobre todo en el caso de los niños de cinco años. La educadora debe apoyar, al comienzo, a los niños en la comprensión de las reglas de los juegos elegidos. Los niños pueden variar de juegos de mesa a lo largo de la hora de juego libre.

Por lo tanto, se debe considerar e implementar con materiales pertinentes y adecuados a este sector porque ayudará a nuestros estudiantes a desarrollar su pensamiento crítico reflexivo, como también a respetar y a cumplir ciertas reglas de juego.

Es muy importante para la implementación de los sectores tener en cuenta las características y edades de nuestros educandos como también el tamaño de nuestra aula, en donde les permita el acercamiento matemático de manera gradual de acuerdo a su madurez cronológica, a su madurez neurológica, la madurez de sus emociones, la madurez corporal y siempre con interacciones de calidad en un clima acogedor, afirmando que son seres activos, con iniciativa propia, con derechos, capaces de actuar de manera asertiva y oportuna, capaces de aprender por si solos.

B. La creatividad

1. Definición de creatividad

Hasta la actualidad existen muchas definiciones sobre creatividad, resaltamos las siguientes:

- ❖ La creatividad es un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente.
- ❖ La creatividad en la ciencia, el arte y el vivir son las formas con las que se expresa la necesidad de dar luz a algo nuevo.
- ❖ Es la capacidad para encontrar conexiones nuevas e inesperadas.

Por tanto, podemos concluir que son las diversas formas de expresar algo que recién nace para nosotros, de cambiar lo mismo de siempre, de inventar cosas nuevas o quizás encontrar la solución perfecta para las dificultades que se nos presenta y solucionamos con alternativas precisas, de acorde al contexto y así terminar aiosos. Diferentes maneras de transformar la realidad por algo novedoso, innovador, maneras distintas de solucionar los problemas presentados en el transcurrir de nuestras vidas.

En Psicología se le atribuyen los siguientes atributos: Originalidad, Flexibilidad, Fluidez y sensibilidad ante los problemas. (Menchen, Dadamia y Martínez, 1998)

Si queremos concretar lo inicialmente dicho en una sola definición, podríamos decir que la creatividad es: la capacidad de concebir algo nuevo, de relacionar

algo conocido de manera innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conductas habituales.

Concluimos, que todo ser humano es capaz de inventar cosas nuevas, innovando siempre, transformando nuestro contexto, lo mismo de siempre, lo acostumbrando, trascender con lo cotidiano., porque cada persona tiene diversas potencialidades, habilidades que es capaz de crear algo nuevo, cada uno es un ser activo que en un determinado momento despliega todas sus potencialidades que posee.

Según Martínez (2008- 5) citado por Cuba y Palpa (2015) “ Es la capacidad que le permite al hombre cambiar formas tradicionales de pensar y actuar ante contradicciones no conocidas, planteando soluciones oportunas. Ello exige sensibilidad ante los problemas, fluidez en todos los sentidos, flexibilidad, originalidad, actitud analítica y una tendencia marcada en el desarrollo del pensamiento.

La creatividad es una capacidad innata del hombre, para crear cosas nuevas.

Podemos concluir, que todo ser humano para llegar a concretar las soluciones a las dificultades que se presenta tenemos que concentrarnos, aplicar nuestras habilidades, nuestros sentidos, nuestro análisis para transformar y lograr cosas nuevas, pasar por diferentes procesos hasta llegar a obtener buenos resultados.

2. ¿Porque es importante la creatividad?

Bembibre (2011) la creatividad es una de las capacidades más importantes y útiles del ser humano. Esto es así porque le permite, justamente, crear e inventar nuevas cosas, objetos, elementos a partir de lo que ya existe en el mundo. La idea de creatividad proviene justamente de la idea previa de "crear", por lo cual el acto de inventar o generar algo nuevo está vinculado siempre en mayor o menor grado con el uso de la mencionada habilidad.

Si tenemos en cuenta que el ser humano se caracteriza por adaptar la naturaleza y lo que lo rodea a sus necesidades, comprenderemos por qué entonces en esto es central la creatividad: la capacidad de pensar en algo nuevo y mejor es lo que

hace que la sociedad y la civilización humana avance en definitiva hacia nuevas y mejores formas de convivencia.

Las personas creativas son las que más soluciones buscan a los problemas de la vida.

Podemos concluir entonces, que es de vital importancia la creatividad para el ser humano porque ayuda a realizar diversos inventos, diferentes cosas nuevas. El ser humano se va apropiando de la naturaleza teniendo como base lo que cuenta a su alrededor, lo que cuenta en su familia, en su comunidad y si relacionamos con nuestros niños y niñas es con todos los materiales educativos que le brindamos en el aula en los diferentes sectores he ahí la importancia que estos materiales sean seguros, pertinentes, del contexto, saludable acorde a sus características socioemocionales de nuestros niños y niñas eso le permitirá transformarse. Cabe enfatizar que los materiales no estructurados ayudan mucho más a nuestros estudiantes porque ellos darán diferentes funciones a cada uno de ellos, por ejemplo, un palo de escoba para él será su caballo, le puede convertir también en su casa o por ejemplo le transforma en una nave espacial. Así mismo una caja de cartón le puede transformar en un carro, una tienda, una zapatera, una casa, en un ropero, etc.

En conclusión, todos tenemos la capacidad de inventar cosas nuevas, lo podemos aplicar en diferentes campos de la vida, en diferentes situaciones, por ejemplo, transformar cosas en la cocina, como también inventar ideas nuevas en el modelaje, en los diferentes diseños que podemos realizar. Cada ser humano se pronunciará de acuerdo al contexto en que viven y de acuerdo a los diferentes materiales que tiene a su alcance esto les motivará la creación de cosas trascendentales. Y si nos trasladamos a nuestra labor docente nuestros niños y niñas son capaces de dibujar, pintar, danzar, entonar canciones con diversas melodías, realizar diferentes movimientos de manera muy personal, representando sus vivencias, dando a conocer el contexto donde vive. Todas estas creaciones cada niño o niña tiene su propio interés, su propio estilo porque cada niño es un ser único e irrepetible.

Sin embargo, es claro que hay personas que tienen un sentido de la creatividad mucho más desarrollado. Usualmente son las que se fijan en sus sentimientos, en su parecer, en lo que los rodea, en la imaginación. También son creativas las personas que logran buscar alternativas a una acción como respuesta a un estímulo, por ejemplo, un futbolista que sabe que perderá la pelota si la patea desde un punto lejano al arco y debe entonces buscar otro camino para realizar el gol. Hay estudios llevados a cabo por especialistas de la Universidad de California que establecen que el sueño, es decir, el correcto dormir, hace a las personas un 60% más creativas y permite desarrollar mejor la imaginación.

Es preciso resaltar, que cada persona tiene su nivel de creatividad, algunos lo tienen más alto y otros en término medio. Por ejemplo algunos niños o niñas son muy creativos para inventar cuentos, lo tienen la imaginación bien desarrollada, otros son muy capaces de dibujar y pintar con mucha precisión, otros son muy creativos inventando diferentes pasos de movimientos en el baile; quizás otros niños entonan canciones con melodías muy agradables; cada niño(a) es una cajita de sorpresa con habilidades y potencialidades únicas e irrepetibles, que en cualquier momento lo despliegan para transformar la realidad y crear cosas nuevas.

Por lo tanto, la creatividad es un rasgo esencial del ser humano y que toda persona tiene la capacidad de crear o inventar algo nuevo en su vida con un estilo propio.

3. Las ventajas de la creatividad:

Según Parra y Gómez (2006) establece las siguientes ventajas:

- ❖ Contribuye a un buen autoaprecio de uno mismo.
- ❖ Eleva la valoración de cada niño o niña.
- ❖ Ayuda a expresar mejor nuestras ideas, pensamientos, necesidades y a una escucha atenta.
- ❖ Apoya a mejorar las interacciones con nuestros semejantes y llevar una buena convivencia.
- ❖ Promueve las virtudes de todo ser humano.

Mediante la creatividad las personas resolvemos nuestras dificultades de manera asertiva en el momento oportuno.

Autores como Parra y Gómez (Creatividad para padres) y The Creativity Institute crearon guías para incentivar la creatividad:

- ❖ A las preguntas de los estudiantes, repregunte, cuál es su opinión.
- ❖ Desarrolla la iniciativa de todo ser humano.
- ❖ Creación de diversas historias.

Transformen el final de la historia, realizando diversas preguntas ¿Qué hubiera pasado?

- ❖ Ante cualquier dificultad, siempre debe perdurar la paciencia.
- ❖ Explique la discapacidad y cómo aceptar la diferencia.

Como padres de familia debemos generar los escenarios apropiados y tener en cuenta siempre:

- ❖ Estimule los cinco sentidos de su hijo.

En conclusión, los materiales u objetos que brindemos a nuestros hijos o estudiantes ayudarán mucho a formar su personalidad adulta, permitiéndole a que por propia iniciativa solucionen los problemas que se le presenta de manera cotidiana, también debemos de brindar diferentes alternativas de solución a las falencias encontradas, propiciando la continuidad de ciertas creaciones para que ellos lo continúen, el juego libre es de vital importancia en estas creaciones en donde el niño se sienta con libertad de realizar sus actividades y plasme todo lo que siente o piense y siempre con la intervenciones oportunas del adulto mayor, donde se sienta acogido, con esa mirada respetuosa y una escucha atenta, seguro de desplegar todas esas potencialidades y habilidades que posee en su interior, construyendo de esta manera diversos aprendizajes significativos e innovando cosas nuevas, sintiéndose feliz por sus proyectos de acción que ejecuta de manera divertida.

4. Factores importantes para la expresión de la creatividad

- ❖ La curiosidad del niño debe estar siempre presente.
- ❖ Actuar si miedo.
- ❖ Fomentar la fantasía, así como la orientación a la realidad
- ❖ Animar la interacción con las personas creativas
- ❖ Promover la diversidad y la individualidad

Podemos concluir, que estos factores deben estar presente siempre, que toda persona de los errores aprende, dejar que nuestros estudiantes concreten su curiosidad por explorar o descubrir cosas nuevas, percibir en nuestro esquema mental la fantasía , imaginarnos cosas fantásticas, valorando mucho los vínculos afectivos entre los estudiantes, cuidadores o maestros como también ofreciéndole diversas actividades contextualizadas.

5. Factores que indican el desarrollo de la creatividad:

Menchen; Dadamia y Martínez, 1984, teniendo en cuenta estos autores podemos mencionar los siguientes factores:

- ❖ **Fluidez:** facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería, por ejemplo, pidiéndole al estudiante que relacione entre hechos, palabras, sucesos, etc.

Por ende, todo ser humano es capaz de brindar diversas alternativas de solución ante un problema que se le presenta en la vida cotidiana.

- ❖ **Flexibilidad:** característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes ángulos.

En nuestro quehacer pedagógico valoramos las diferentes respuestas que nuestros niños y niñas nos brindan, no solo la cantidad sino también todo el e proceso hasta llegar a la solución, valorando todas las fortalezas que poseen, los aspectos positivos, todo el recorrido hasta llegar a la meta de solucionarlo.

Si queremos mostrar una vivencia en nuestra aula de trabajo brindaremos a nuestros estudiantes una historia alterando el orden y ellos plasmando todas sus

habilidades, potencialidades crearan o inventara muchos cuentos a partir de lo entregado por la maestra, cambiando inicios, aumentando personajes, cambiando finales, jugando con su fantasía e imaginación.

❖ **Originalidad:** característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente. Producción de respuestas innovadoras que se dan con poca frecuencia. Dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas ideas que el estudiante propone.

Cada niño o niña es un cúmulo de sorpresa y siempre cada uno de ellos son capaces de brindar respuestas innovadoras, respuestas poco comunes inspirados por si solos que trascienden en sus producciones o soluciones impactantes y que plasman en sus diversos proyectos de acción que realizan día a día en nuestro servicio educativo.

❖ **Sensibilidad ante los problemas:** capacidad, producción de ideas y soluciones que son realizables en la práctica.

Podemos concluir que las maestras del nivel inicial o los padres de familia cumplimos un rol importante en el desarrollo de la creatividad de nuestros estudiantes o nuestros hijos e hijas , fomentando y aplicando diferentes situaciones para desarrollar en nuestros en ellos su creatividad, la transformación o inventos de sus nuevas ideas pero a partir de la realidad y no olvidar que cada niño o niña tiene su propia característica, su propio estilo de resolver tal o cual dificultad que se le presenta y nuestro rol es propiciarlo las situaciones, respetar lo creado o inventado y quizás realizar ciertas sugerencias para obtener mejores resultados, que sea más eficaz, y asertivo, acompañar siempre con intervenciones de calidad, efectivas, en un ambiente de agrado, con mirada respetuosa y siempre desarrollando su autonomía.

6. La Educación Inicial y la creatividad

En el nivel inicial se ejecuta una atención con mucho respeto a nuestros estudiantes, considerándoles sujetos que necesitan condiciones específicas para desarrollarse, también se les considera que son muy capaces de pensar, actuar con todas sus potencialidades creando cosas nuevas, transformándolas en sus

diversos proyectos de acción que ejecutan y también se les reconoce como seres que nacen, viven en una sociedad y necesitan de cuidados esenciales para poder crecer y desarrollarse integralmente.

Si, por el contrario, nos decidimos por dejar al niño tomar sus propias decisiones, se conservará ese potencial creativo y obtendremos unos adultos con mayor capacidad creativa y de resolver situaciones problemáticas.” La imaginación creadora, que es la actividad asimiladora en estado de espontaneidad, no se debilita con la edad, sino que, gracias a los progresos correlativos de la acomodación se reintegra gradualmente en la inteligencia, la cual se amplía en la misma proporción.” (Piaget 1978).

Podemos concluir entonces, que los maestros no debemos bloquear ese proceso de creatividad que tienen nuestros estudiantes ya que ellos por sus mismas características que poseen tienen la plena libertad y el entusiasmo de querer resolver o inventar cosas nuevas, nosotros debemos acompañarles en esa aventura por plasmar sus ideas o fantasía, brindando el soporte emocional que necesita para que se sientan seguros protegidos y pierdan el miedo a equivocarse, así mismo expresar frases positivas para motivar, frases de aliento, valorando su autoestima, expresando que si puede, que lo va a lograr! eso contribuirá en convertirlo en personas capaces de resolver todas las falencias que se le presente en la vida cotidiana.

Educación Inicial primera base de toda la formación, maestras compartiendo diversas experiencias y construyendo aprendizajes duraderos con el lema: “Todo por amor, nada por la fuerza” y siempre con la nueva mirada a los niños y niñas; considerando el enfoque de desarrollo infantil temprano como seres únicos e irrepetibles, en donde se privilegia, el juego, la exploración, el descubrimiento de todos los materiales educativos que se le brinda a los estudiantes en un clima cálido y acogedor; logrando de esta manera seres competentes ante cualquier dificultad que se le presente, sintiéndose personas valiosas, en donde se sienta respetado por el maestro o Promotoras Educativas Comunitarios de PRONOEI.

Nagol, (1960) citado por El niño desde sus primeros contactos con el mundo se

interroga por todo, por su entorno, por las cosas y los sujetos que lo rodean. Por esta curiosidad aparece una actitud de búsqueda y de descubrimiento por lo que sucede, por lo fenoménico. El niño especialmente en la etapa de la educación inicial aprende a través del juego. El descubrimiento es el medio, la participación el método, y los conocimientos los objetivos de búsqueda. (Logan y Logan. 1980 -103)

Por lo tanto, el contexto donde se desenvuelve los niños y niñas deben contar siempre con espacios seguros y materiales adecuados en donde puedan explorar, manipular, descubrir funciones, siempre desarrollando sus actividades con placer, disfrutando de lo que hace y lo que juega, de esta manera se va apropiando del contexto donde se desenvuelve.

Nuestros estudiantes al interactuar con sus compañeros de manera asertiva o con sus maestros logran aprendizajes, también cuando manipulan diversidad de materiales, descubriendo sus características van apropiándose del contexto en que viven y los aprendizajes que van logrando son de manera gradual.

Entonces en los diferentes servicios educativos para lograr buenas interacciones de calidad necesitamos maestros con el siguiente perfil:

Que anticipen a los estudiantes la acción que van a realizar con palabras y gestos, maestros que estén observando permanentemente a sus niños y niñas, resaltando los acuerdos, lo que está permitido hacer y que no está permitido, interrogando usando preguntas abiertas, desarrollando su pensamiento crítico reflexivo, manteniendo un buen estado de ánimo, demostrando paciencia, calma, empatía con una escucha atenta, en un ambiente acogedor en donde se respete todos los principios de la Educación Inicial con una mirada respetuosa a nuestros educandos, considerando: Sujetos de derechos, sujetos de acción y seres sociales en donde se privilegia: la exploración, el descubrimiento y los diferentes cuidados que sean de calidad en donde nuestra comunicación siempre se encuentre a la altura de ellos con una voz suave, tierna, con un lenguaje sencillo y siempre resaltando que en esos espacios se plantee actividades autónomas.

La educación inicial impartida en las diversas Instituciones Educativas y en los Programas No Escolarizados de Educación Inicial, es el primer espacio de institucionalización de la infancia, donde los estudiantes asisten a un ambiente distinto del familiar, en donde es acogido por personas que no son su familia y le brindan todas las posibilidades y los espacios adecuados para que construyan aprendizajes significativos que perdure para toda la vida.

Podemos decir que cuando los maestros interactúan con sus estudiantes de manera amical, con una mirada respetuosa, considerando los principios de la educación y está siempre atento a sus proyectos de acción con intervenciones oportunas, pertinentes; realizando una diversidad de preguntas retadoras en donde los niños piensan, reflexionan del trabajo que van ejecutando a todo ello se le considera un maestro con alto nivel de creatividad para construir aprendizajes duraderos para la vida.

El maestro creativo es aquel que respeta las características de sus estudiantes, sus intereses, su medio donde se desenvuelve, acondicionando espacios que posibilite que los niños realicen sus acciones de manera tranquila sin que estén expuestos a ningún peligro, espacios que permitan a los niños desplazarse con seguridad, demostrando iniciativa, espacios bellos que se encuentren en una ambiente agradable y que estos espacios cuenten con materiales adecuados en donde tengan la oportunidad de observar, explorar, manipular, descubrir, experimentar las diferentes acciones que pueden realizar con ellos, en donde los niños pongan en juego todas sus capacidades, destrezas, habilidades y construyan aprendizajes significativos transformando realidades.

En consecuencia, el maestro(a) debe estar actualizado, a la altura de todas las exigencias educativas, siempre dispuesto a aceptar los diferentes retos que se le presente, para lograr trascender en la vida de nuestros estudiantes; en donde los niños y niñas construyan sus propios aprendizajes interactuando con los materiales pertinentes que se le presenta y las oportunidades para desplegar todas sus potencialidades, el maestro y maestra debe ser innovador, con actualizaciones

permanentes, con todos los avances científicos y tecnológicos, conociendo las características físicas, socioemocionales de nuestros estudiantes y por ende como va evolucionando el desarrollo y que principalmente privilegie el juego libre en los diferentes sectores de trabajo, reconociéndola como una actividad placentera, como ente rector de todos los aprendizajes de los estudiantes y perfeccionando cada vez más nuestro rol de maestro(a) con intervenciones de calidad en la construcción de los aprendizajes de nuestros educandos.

Debemos recordar siempre que el estudiante primero posee una mente que piensa solo en él, que cree en objetos que puede percibir por sus cinco sentidos es decir en cosas reales, luego pasa a un entendimiento más razonable y reflexivo; cumpliendo determinadas fases de manera progresiva.

Es de vital importancia realizar diversas interrogantes a nuestros estudiantes, eso les incentivará a indagar, a buscar posibles respuestas, priorizando una escucha atenta, una mirada respetuosa hacia ellos, hablarles a su altura, con mucha paciencia y expresiones con claridad, con gestos, para que de esta manera los educandos nos escuchen y comprendan nuestras frases y lo acepten ; eso influirá para que interactúen de manera efectiva con sus compañeros, logrando empatía, en un clima de agrado , armonioso, seguro para desarrollar todas esas habilidades y potencialidades que poseen, creando cosas nuevas e innovadoras y desarrollando su creatividad y razonamiento en cada episodio de su vida con las condiciones pertinentes que le ofrecen los maestros o adultos.

Podemos concluir entonces, que de acuerdo a los diferentes materiales educativos que el niño(a) cuenta podrá transformarlos, creando nuevas situaciones, el rol del maestro de Educación Inicial es de acompañar activamente realizando diferentes preguntas retadoras que lo hagan pensar al niño o niña, desarrollando su pensamiento crítico reflexivo y también dependerá de los espacios educativos en donde realizan los diferentes proyectos de acción que sean seguros, saludables, estéticos, contextualizados , limpios, ventilados e iluminados de acuerdo a las características de nuestros estudiantes.

7. Estrategias pedagógicas de la creatividad:

❖ Nuestro trabajo en la Educación Inicial debe ser siempre organizado en base a la exploración, la indagación, al descubrimiento en responder todas las curiosidades de los niños que poseen, en desplegar todas esas potencialidades que traen consigo, en hacer volar su imaginación y sobre todo que esas oportunidades estén acompañadas con interacciones de calidad por un maestro o maestra atento a sus diferentes proyectos de acción con una escucha atenta y asertiva con un dialogo eficaz y amable.

❖ Fomentando siempre el desarrollo del amor propio que deben tener los niños y niñas que incluyan alentar, valorar, superar bloques cognitivos emocionales y culturales, como también valorar todos los aspectos positivos de los estudiantes, todos sus logros y fortalezas que demuestran.

Es muy importante enfatizar que estas estrategias contribuyen a nuestros estudiantes todos los puntos psíquicos, es decir lo emocional, ayuda también a convertirse en seres más expresivos, a expresar con facilidad sus ideas, sus sentimientos, sus preferencias, sus necesidades y poco a poco a perder el miedo, desterrar el temor a equivocarse y a realizar nuestras actividades con ánimo y mucha seguridad.

▪ Despertar el interés a nuestros estudiantes es vital, siempre debemos motivarlos con materiales innovadores, retadores ocasionando el asombro, la concentración, impactar permitiendo que se enganchen en la actividad como también permitir que realicen diferentes actividades lúdicas, de juego, actividades placenteras que le produzcan disfrute y deleite.

▪ Brindando oportunidades de creaciones nuevas, con la plena libertad de elegir libremente, sin consignas específicas.

▪ La presentación de diversas imágenes a nuestros niños y niñas es indispensable, porque propicia en ellos la observación de detalles. Una observación minuciosa contribuye a la locución de sus ideas, pensamientos, pues se sentirán motivados por los diversos colores, formas e inclusive podemos añadir música a las representaciones de situaciones vividas.

En conclusión, los maestros y maestras debemos aplicar diferentes estrategias innovadoras para lograr en nuestros niños y niñas transformar la realidad creando cosas nuevas, de acuerdo a sus intereses, sus deseos, sus inquietudes y propósito, lograr con entusiasmo trascender a solucionar los problemas cotidianos y con ello siempre acompañado de diversidad de materiales educativos apropiados que nuestros estudiantes se sientan cautivados, asombrados y logremos que se enganchen en la actividad, brindando siempre el soporte emocional, pertinente y adecuado que necesitan, con un adulto empático, comprensivo, alegre, sonriente, que se dirige a los estudiantes mirándolo los ojos, llamándolo por su nombre de manera cálida, manteniendo una actitud relajada para interactuar con los niños, con un ánimo positivo, demostrando paciencia, escucha atenta, con expresiones claras, diversos gestos, miradas y disposición corporal, que le acompaña permanentemente convirtiéndose en cómplice de sus proyectos de acción y con ello cada día construyendo aprendizajes duraderos.

Definición de términos básicos:

Juego: Según diccionario, es una actividad de disfrute, en donde participan uno o más integrantes, resaltando el entretenimiento, el placer, pero al mismo tiempo se llega a la construcción de aprendizajes.

Sector: Según el diccionario, es parte de una clase o colectividad que presenta caracteres particulares.

La Hora del Juego libre en los sectores: Teniendo en cuenta MINEDU (2019), resalta el concepto a la hora del juego libre en los sectores como: Uno de los momentos claves de la jornada diaria en la que es posible potenciar el juego simbólico, se realiza todos los días como parte de la jornada pedagógica, considerada de alta relevancia para promover el desarrollo infantil y el logro de competencias. Se privilegia la actividad de disfrute “el como si” un bloque de madera como si fuera un carrito, a una muñeca como si fuera una hija y le dan vida, los niños en este momento representan diferentes juegos de roles, simulando las actividades que de manera diaria lo vivencian en su familia o en su contexto.

6.2 Justificación de la investigación

La investigación se justifica, en primer lugar, porque responde a la necesidad de contar con estudios actualizados con respecto a la hora del juego libre en sectores, consecuentemente, determinar la influencia con el desarrollo de la creatividad, aportando conocimientos teóricos, para partir de ello plantear una Educación Inicial que reconozca lo importante que es el La Hora del Juego libre en los Sectores para la vida de los estudiantes , generando disfrute en las diversas actividades o experiencias de aprendizaje de manera espontánea y con ello vamos a asegurar que nuestros educando formen parte de su organización, funcionamiento y promoviendo su participación y toma de decisiones en su vida cotidiana, sensibilizando a todos los maestros del nivel inicial que reconozcan la importancia de ofrecer diferentes experiencias de aprendizajes, diversidad de materiales educativos en un espacio acogedor que se adecua a los ritmos, necesidades, intereses y a los tiempos de nuestros estudiantes.

Asimismo, existe una razón práctica que justifica la investigación, dado que los resultados que se obtengan contribuirán a la comprensión de la necesidad de orientar el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de los Programas No Escolarizados desde en donde el juego simbólico cumple un papel trascendental en los aprendizajes de nuestros estudiantes, al logro de competencias de las áreas curriculares del Plan de estudio del nivel de Educación Inicial planteado por el Ministerio de Educación para el mejoramiento de la calidad educativa, favoreciendo a los aprendizajes de los estudiantes y respondiendo a sus intereses y necesidades.

El desarrollo infantil es trascendental para los niños, por lo que al ingresar a Educación Inicial se encuentra espacios legítimos de expresión de su libertad y se enrola a expresar su necesidad y darles curso a actividades recreativas de esparcimiento y sobre todo se expresan de manera vital a través del juego libre.

En la ejecución de esta actividad espontánea y placentera los niños y niñas descubre, aventura, goza y se deleita dando espacios a la creatividad, por lo que sería muy difícil imaginar la niñez ideal sin el juego, toda vez que es inherente y

vital para los niños(as), esta actividad produce deleite, en donde se crean millones de neuronas en el cerebro que le posibilita aprender y desarrollarse y por ende a niños felices.

También se justifica la investigación, dado que los resultados que se obtengan contribuirán a tomar conciencia a las maestras del nivel inicial a brindar a los niños y niñas entornos seguros y afectivos, en base a interacciones que propicien y estimulen una comunicación acogedora, elemento esencial para promover el desarrollo saludable y armonioso al niño que le estimule a aprender jugando, aprender a compartir, observar, describir y registrar la información que se obtiene de sus interacciones, construyen sus propias representaciones sobre las cosas, los objetos y sus vivencias y de la naturaleza.

6.3 Problema

En los últimos tiempos podemos darnos cuenta que la mayoría de nuestros estudiantes se inclinan por pasar sus momentos del día observando televisión o quizás poseen padres irresponsables que lo alcanzan las Tablet o cualquier pantalla volviéndose cada vez más dependientes de esos aparatos tecnológicos y por ende convirtiéndose en sujetos pasivos, que solo decepcionan diferente información pero no les permiten interactuar, no respetando de esta manera los principios de la Educación Inicial el de movimiento y juego libre.

Entendido como el lenguaje natural en donde cada niño es protagonista de su propia historia en donde representaran diversos juegos de roles que le va ayudar al desarrollo de su imaginación, el niño plasmará sus sueños, sus fantasías, como también expresa sus diversas emociones, sentimientos y todas las vivencias vividas. No se respetará el principio del Juego Libre si en nuestras aulas de trabajo el niño o niña permanece sentado frente a una pizarra, sin realizar ni expresar lo que siente en su mundo interior, solo se convierte en sujetos pasivos que no actúan solo obedecen las consignas de los maestros por querer que aprender la escritura de las vocales o quizás de los números.

Es preciso resaltar que los PRONOEIS son los servicios educativos adecuados que debe de estar a la par de los adelantos, a la tecnología, que enriquezca su práctica pedagógica, construyendo de esta manera el pensamiento crítico, reflexivo de los niños y niñas y ellos mismos reflexionando de lo que van aprendiendo de manera autónoma.

En los PRONOEIS registramos que nuestros estudiantes no elegían con autonomía el sector a jugar como también esperaban decisiones o consignas de las maestras que hacer, o como ejecutar las actividades, demostrando aburrimiento y rutinas sin motivación alguna, sin interés por desplegar todas sus potencialidades.

De ahí que el interés por la investigación de la hora del juego libre en sectores se ha sustentado en la necesidad de mejorar la calidad educativa y obteniendo mejores resultados en nuestros educandos, sentando las bases para el desarrollo de las diferentes competencias.

Por tanto, formulamos la siguiente pregunta:

¿Cuál es la relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018?

6.4. Conceptualización y Operacionalización de las variables

6.4.1. Definición conceptual de las variables

Hora del juego libre en sectores

La hora del juego libre en sectores es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y niña, es de naturaleza no literal, se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”, siempre resulta placentero y gozoso. Es una actividad flexible en donde el niño ni el observador sabe cómo se va a desenvolver, es como una película de suspenso, no se sabe cómo viene y como termina, el adulto es el que planifica, diseña, e implementa los sectores dentro o fuera de la Institución Educativa o del PRONOEI, atendiendo a los intereses y necesidades de juego de los niños.

Es el momento pedagógico oportuno que los maestros con una mirada respetuosa consideremos estudiantes como seres de acción, capaces de pensar, actuar por propia iniciativa, relacionarse con sus compañeros y apropiarse de su contexto para crecer y modificarlos, en donde con diversos materiales educativos propiciarán la movilización de muchas capacidades, habilidades y construcción de aprendizajes duraderos de manera placentera, no dirigida., ejecutando actividades autónomas acompañados de maestros respetuosos que anticipen la actividad a realizar, maestros empáticos, que conversen a la altura de los estudiantes, maestros que realicen intervenciones oportunas y de calidad..

La creatividad:

Es la capacidad que tiene cada persona para innovar sucesos permanentes de pensar y actuar ante situaciones problemáticas, encontrando soluciones a los conflictos presentados. Sus rasgos esenciales son: la fluidez, la flexibilidad y la originalidad, expresando diferentes ideas, reflexionando sobre el proceso y creando cosas innovadoras, no comunes ejecutadas de manera libre y espontánea.

6.4.2. Definición operacional de las variables

La hora del juego libre en sectores:

Momento de la jornada diaria que los maestros del nivel inicial realizamos de lunes a viernes como parte de la jornada pedagógica tiene una duración de 60 minutos cada día y se ejecuta en el patio o en el aula, tiene tres momentos: Planificación y organización, Desarrollo del juego y socialización, representación, meta cognición y orden y se desarrolla en los sectores de: Sector del hogar la familia, sector de la tienda/ bodega/mercado, sector de la peluquería, sector del restaurante, sector de teatro y títeres, sector de construcción, sector de música, sector de dramatización, sector biblioteca, sector de juegos tranquilos que produce en los niños y niñas disfrute, goce y felicidad.

La creatividad:

Es la forma más libre de expresión propia que tiene cada niño y niña, sus características esenciales son la fluidez, flexibilidad y originalidad.

6.4.3. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	SECTOR HOGAR	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tiene un tiempo establecido para el juego libre en los sectores. ▪ Los sectores han sido creados por los propios niños convirtiéndola en un espacio original. ▪ Los niños usan su originalidad relacionadas para representar roles de su hogar con su experiencia 	1
			2
			3
	SECTOR CONSTRUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuentan con un espacio ambientado con materiales indicados para el sector de construcción ▪ Los niños realizan creaciones espontaneas en el sector. 	4
			5
SECTOR DRAMATIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuentan con un espacio ambientado con elementos adecuados para el sector de dramatización ▪ Los niños se socializan entre sí, demostrando flexibilidad en sus ideas 	6	
			7
SECTOR BIBLIOTECA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuentan con espacio ambientado con diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca. ▪ Los niños muestran habilidades comunicativas al manipular los distintos materiales de lectura que se encuentra en el sector de biblioteca. ▪ Manifiestan fluidez en su sector ▪ Usan vocabulario al socializar sus experiencias realizadas en el sector. 	8	
			9
			10

LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	SECTOR DE JUEGOS TRANQUILOS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuentan con un espacio ambientado con diferentes materiales indicados para el sector de juegos tranquilos. 	11
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños siguen las indicaciones que tienen los distintos juegos que se encuentra en el sector 	12
CREATIVIDAD	FLUIDEZ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores. 	13
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños dan soluciones a sus problemas planteados al jugar en los sectores. 	14
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara. 	15
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta. 	16
	FLEXIBILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en los distintos sectores. 	17
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores. 	18
	ORIGINALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores. 	19
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores. 	20
SENSIBILIDAD ANTE LOS PROBLEMAS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario. 	21	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siente empatía por sus compañeros. 	22	

6.5. Hipótesis

Hipótesis de investigación

Existe una relación significativa entre la hora libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

6.6 Objetivos

6.6.1. General

Determinar la relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa.

.6.6.2. Específicos

- a. Identificar las frecuencias porcentuales sobre la hora del juego libre en el sector de Hogar en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.
- b. Identificar las frecuencias porcentuales sobre la hora del juego libre en el sector de Construcción en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.
- c. Identificar las frecuencias porcentuales sobre la hora del juego libre en el sector de Dramatización en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.
- d. Identificar las frecuencias porcentuales sobre la hora del juego libre en el sector de Biblioteca en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.
- e. Identificar las frecuencias porcentuales sobre la fluidez de la creatividad en el juego en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

- f. Identificar las frecuencias porcentuales sobre la flexibilidad de la creatividad en el juego en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.
- g. Identificar las frecuencias porcentuales sobre la originalidad de la creatividad en el juego en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

7. METODOLOGIA

7.1. Tipo y Diseño de la investigación:

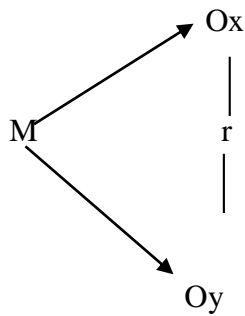
Tipo de la investigación: Será básica, explicando la relación que existe entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad.

Investigación es **correlacional** (Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P., 2010)

Diseño:

El diseño según Hernández S (2014) es la estrategia para adquirir información.

Es de nivel descriptivo correlacional, cuyo diagrama es el siguiente:



Donde:

M = Muestra de investigación

Ox = La hora del juego libre en sectores

Oy = Desarrollo de la creatividad

r = Relación entre la variable 1 y la variable 2.

7.2. Población:

4 PRONOEI de Santa del II ciclo, 35 niños y niñas de 03, 04 y 05 años.

- h. **Distribución de la población estudiantil en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.**

PROGRAMAS EDUCATIVOS	03 AÑOS		04 AÑOS		05 AÑOS		TOTAL
	H	M	H	M	H	M	
Jesús mi fiel amigo	2	3	2	1	1	-	09
Gotitas de Amor	-	-	3	2	3	4	12
Luz de Esperanza	2	-	2	2	2	2	10
Semillitas del futuro	1	-	1	1	1	-	04
	5	3	8	6	7	6	35

Fuente: Nominas de matrícula de los estudiantes de los PRONOEIS 2018

Muestra

Según Hernández Sampiere (2014) es en esencia, un subgrupo de la población, Es un subgrupo de elementos que pertenece a ese conjunto que ya está definido en cuanto a características similares.

La muestra es no probalística según Hernández Sampiere (2014) en donde la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador.

En la primera etapa se seleccionó los niños y niñas del Programa No Escolarizados de Educación Inicial “Jesús mi fiel amigo” de la comunidad de Barrio Guapo y en la segunda etapa, se seleccionó a los niños y niñas del Programa No Escolarizado de Educación Inicial “Gotitas de Amor” de la comunidad de Pampa Alta de Vinzos. El tamaño de la muestra comprendió 21 niños y niñas de 03, 04 y 05 años ciclo II EBR, cuya distribución fue la siguiente:

Distribución de la muestra estudiantil en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

PROGRAMAS EDUCATIVOS	03 AÑOS		04 AÑOS		05 AÑOS		TOTAL
	H	M	H	M	H	M	
Jesús mi fiel amigo	2	3	2	1	1	-	09
Gotitas de Amor	-	-	3	2	3	4	12
	2	3	5	3	4	4	21

Fuente: Nominas de matrícula de los estudiantes de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial. 2018.

7.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información:

Las listas de cotejo aplicados en los diferentes niños y niñas de los PRONOEIS permitieron recoger información de los proyectos de acción que realizan los estudiantes en los sectores de trabajo.

Dichos instrumentos de evaluación fueron aplicados a los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de edad de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial.

Para medir la variable 1 la hora del juego libre en los sectores hemos trabajado con el cuadro recomendado por MINEDU (2010), se aplicó a los estudiantes 03, 04 y 05 años de edad de los PRONOEIS: “Jesús Mi Fiel Amigo” y “Gotitas de Amor” del distrito de Santa, utilizando la técnica de la observación objetiva, una observación real de las actitudes de nuestros educandos.

Las dimensiones que evalúa la hora del juego libre en los sectores son los siguientes:

DIMENSIONES	VALORACION		
	NUNCA 1	AVECES 2	SIEMPRE 3
Sector de Hogar			
Sector de Construcción			
Sector de Dramatización			
Sector Biblioteca			
Sector de Juegos Tranquilos			

Para medir la variable 2 el desarrollo de la creatividad, utilizaremos un cuadro propuesto por Menchén Bellón citado por Barraca y Artola (2015), en donde se aplicó a los estudiantes de 03, 04 y 05 años de edad de los PRONOEIS: “Jesús Mi Fiel Amigo” y “Gotitas de Amor” del distrito de Santa utilizando la técnica de la observación objetiva, en donde nos orientó a ubicar el nivel de su creatividad de nuestros estudiantes.

Baja (1)

Moderada (2)

Alta (3)

Así mismo se debe marcar una alternativa con un aspa (X) si se marca más de una alternativa se invalida la respuesta.

Las dimensiones de la variable creatividad:

DIMENSIONES	VALORACION		
	BAJA 1	MODERADA 2	ALTA 3
Fluidez			
Flexibilidad			
Originalidad			
Sensibilidad ante los problemas			

Validez de los instrumentos

La validez del instrumento: Participaron dos doctores que trabajan en la Universidad San Pedro y una magister que trabaja como Directora en una Institución Educativa del nivel Inicial, cada uno de ellos obtuvo ciertos valores que fluctuó de 0 a 100%., cada Doctor y magister consideró el 95% de sus resultados obtenidos.

95% Dr. William Cueva Valverde
 95% Dra. Tania Cáceres Mamani
 95% Mg. Dominga Alcántara Campos

Promedio de validez 95.00%

Fuente:

Elaboración
 propia.

La presente tabla nos explica los diferentes niveles de validez:

Valores de los niveles de
 validez

Valores	Niveles de validez
95 – 100	Excelente
86 - 94	Muy bueno
76 - 85	Bueno
66 - 75	Regular
55 - 65	Malo

Con los resultados obtenidos de los doctores y la magister sobre la validez de los instrumentos referente a las dos variables se logró obtener un 95% concluyendo que los instrumentos tienen una validez Excelente.

Los tres expertos con grados de doctores y magister validaron los instrumentos brindando opiniones favorables permitiendo de esta manera evaluar satisfactoriamente evaluar el proceso.

N°	Grado académico	Nombres y apellidos	Cargo	Institución
01	Doctor	William Honorio Cueva Valverde	Director de Innovación Educativa	Universidad San Pedro

02	Doctora	Tania Mercedes Cáceres Mamani	Docente del nivel Inicial	Universidad San Pedro
03	Magister	Dominga Alcántara Campos.	Directora de I.E	UGEL-SANTA

7.4. Procesamiento y análisis de la información

Se tomó en cuenta a las herramientas de la Estadística Descriptiva, para el análisis tales como tablas simples y tablas bidimensionales o de contingencia, para calcular poder determinar la relación entre las variables se calculó el coeficiente de correlación de **Pearson**

8. RESULTADOS

8.1. Resultados sobre la hora del juego libre en Sectores en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa.

Tabla 1

Frecuencias porcentuales sobre la hora del juego en el sector hogar en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018

Frecuencia de juego en el sector de hogar	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca juega	7	33,3	33,3	33,3
A veces juega en el sector	9	42,9	42,9	76,2
Siempre juega en el sector	5	23,8	23,8	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Fuente: Lista de cotejo de la hora del juego libre en sectores

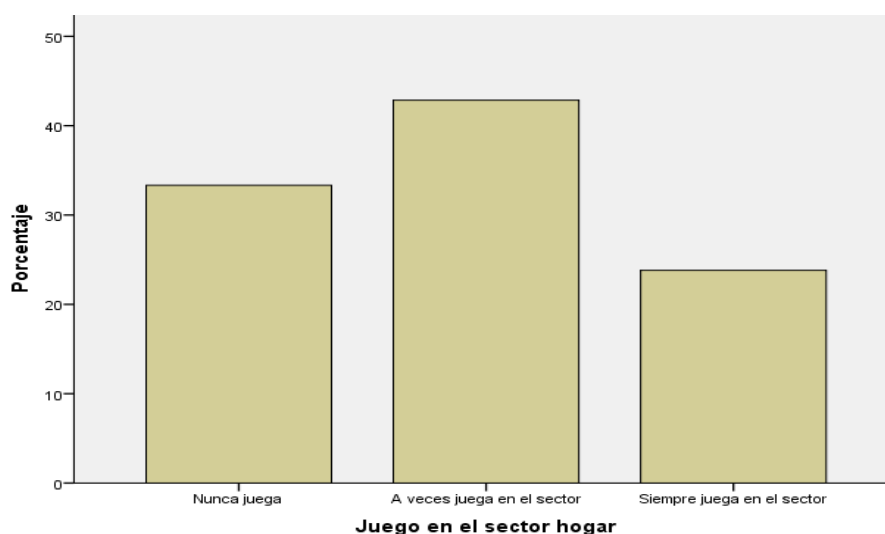


Figura 1

Frecuencias porcentuales sobre la hora del juego en el sector hogar en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial

Fuente: Tabla 1

En la tabla 1 se aprecia que 9 niños que simbolizan el 42.9 % a veces realizan el juego libre en sectores del hogar los estudiantes , 7 estudiantes que simbolizan el 33.7 % nunca realizan el juego libre en sectores en el hogar; mientras que 5 estudiantes que simbolizan el 23.8 % siempre juegan libremente en sectores del hogar los estudiantes Por lo tanto, se concluye que la mayoría a veces realizan el juego libre en sectores del hogar los niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Tabla 2:

Frecuencias porcentuales sobre el juego en el sector construcción en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Frecuencia de juego en el sector de construcción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca juega en el sector	3	14,3	14,3	14,3
A veces juega en el sector	9	42,9	42,9	57,1
Siempre juega en el sector	9	42,9	42,9	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Fuente: Lista de cotejo de la hora del juego libre en sectores

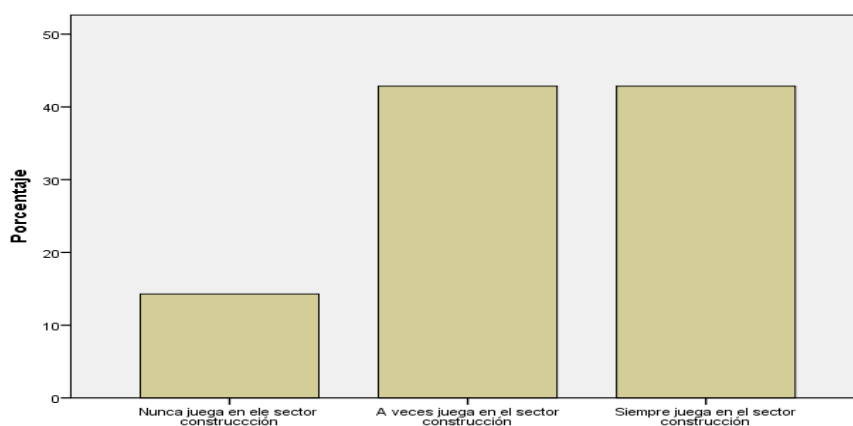


Figura 2

Frecuencias porcentuales sobre el juego en el sector construcción en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Fuente: Tabla N° 02

En la tabla 2 se aprecia que 9 estudiantes que simbolizan el 42.9 % a veces realizan el juego libre en el sector construcción los estudiantes, compartiendo el porcentaje que siempre lo hacen; mientras que 3 estudiantes que representan el 14.3 % nunca juegan libremente en el sector de construcción los estudiantes. Entonces, se concluye que la mayoría comparte a veces y siempre ejecutan el juego libre en el sector de construcción los niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Tabla 3:

Frecuencias porcentuales sobre el juego en el sector dramatización en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Frecuencia de juego en el sector de dramatización	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca juega en el sector	9	42,9	42,9	42,9
A veces juega en el sector	10	47,6	47,6	90,5
Siempre juega en el sector	2	9,5	9,5	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Fuente: Lista de cotejo de la hora del juego libre en sectores

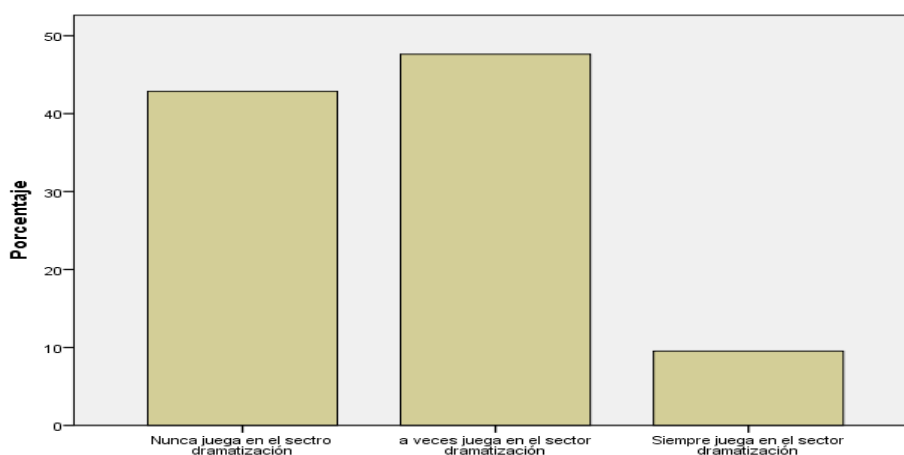


Figura 3:

Frecuencias porcentuales sobre el juego en el sector dramatización en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Fuente: Tabla N°3

En la tabla 3 se aprecia que 10 estudiantes que simboliza el 47.6 % a veces realizan el juego libre en el sector dramatización los estudiantes, 9 estudiantes que simbolizan el 42.9 % nunca realizan el juego libre en el sector dramatización; mientras que 2 niños que representan el 9.5 % siempre juegan libremente en el sector dramatización los niños. Entonces, se concluye que la mayoría a veces realizan el juego libre en el sector dramatización los niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Tabla 4:

Frecuencias porcentuales sobre el juego en el sector biblioteca en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Frecuencia de juego en el sector de biblioteca	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca juega en el sector	6	28,6	28,6	28,6
A veces juega en el sector	10	47,6	47,6	76,2
Siempre juega en el sector	5	23,8	23,8	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Fuente: Lista de cotejo de la hora del juego libre en sectores

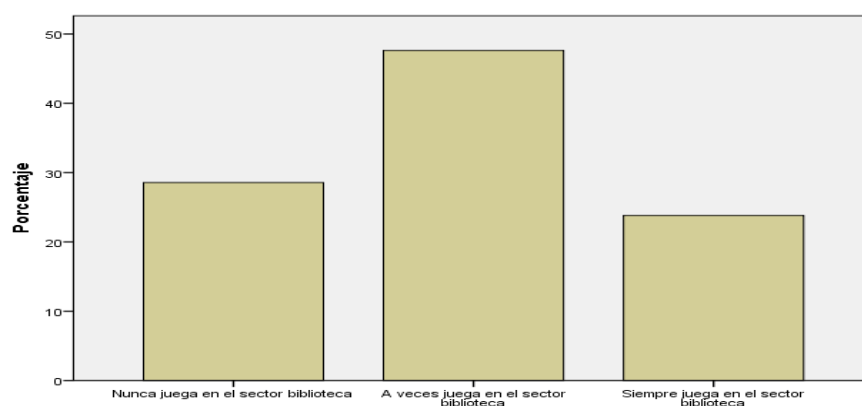


Figura 4:

Frecuencias porcentuales sobre el juego en el sector biblioteca en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Fuente: Tabla N°4

En la tabla 4 se aprecia que 10 estudiantes que representan el 47.6 % a veces ejecutan el juego libre en el sector biblioteca los estudiantes, 6 estudiantes que representan el 28.6 % nunca ejecutan el juego libre en el sector biblioteca; mientras que 5 estudiantes que representan el 23.8 % siempre juegan libremente en el sector biblioteca los niños. Entonces, se concluye que la mayoría a veces realizan el juego libre en el sector biblioteca los niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

8.2. Resultados sobre la creatividad en el juego en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa.

Tabla 5:

Frecuencias porcentuales sobre la fluidez de la creatividad en el juego en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Frecuencia de fluidez de la creatividad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje e válido	Porcentaje acumulado
Baja	9	42,9	42,9	42,9
Moderada	9	42,9	42,9	85,7
Alta	3	14,3	14,3	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Fuente: Lista de cotejo de la creatividad

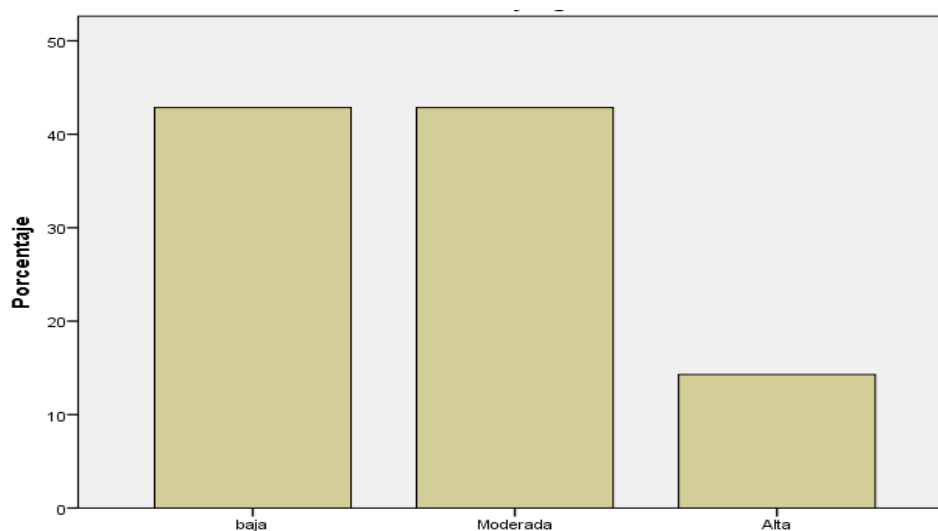


Figura 5:

Frecuencias porcentuales sobre la fluidez de la creatividad en el juego en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Fuente: Tabla N°5

En la tabla 5 se aprecia que 9 niños que simbolizan el 42.9 % comparten el porcentaje entre moderado y bajo la fluidez de la creatividad en el juego de los niños, 3 estudiantes que representan el 14.3 % es alta la fluidez de la creatividad de los estudiantes, Por consiguiente, se concluye que la mayoría comparten que es moderado y bajo la fluidez de la creatividad en el juego de los niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Tabla 6:

Frecuencias porcentuales sobre la flexibilidad de la creatividad en el juego en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Frecuencia de flexibilidad de la creatividad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Baja	10	47,6	47,6	47,6
Moderada	8	38,1	38,1	85,7
Alta	3	14,3	14,3	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Fuente: Lista de cotejo de la creatividad

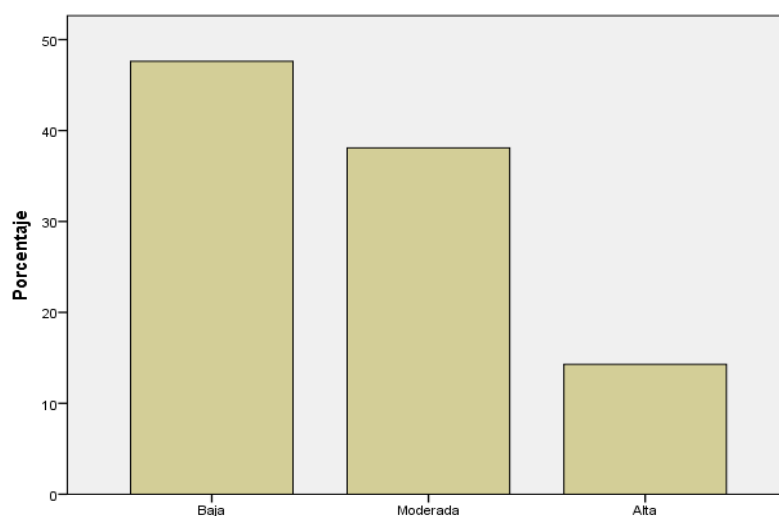


Figura 6:

Frecuencias porcentuales sobre la flexibilidad de la creatividad en el juego en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Fuente: Tabla N°6

En la tabla 6 se aprecia que 10 niños que simbolizan el 47.6 % es baja la flexibilidad de la creatividad en el juego de los estudiantes, 8 estudiantes que simbolizan el 38.1 % es moderado la flexibilidad de la creatividad de los estudiantes; mientras que 3 estudiantes que representan el 14.3 % es alta la flexibilidad de la creatividad en el juego de los niños. Entonces, se concluye que la mayoría es baja la flexibilidad de la creatividad en el juego de los niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Tabla 7:

Frecuencias porcentuales sobre originalidad de la creatividad en el juego en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Frecuencia de originalidad de la creatividad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Baja	16	76,2	76,2	76,2
Moderada	5	23,8	23,8	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Fuente: Lista de cotejo de la creatividad

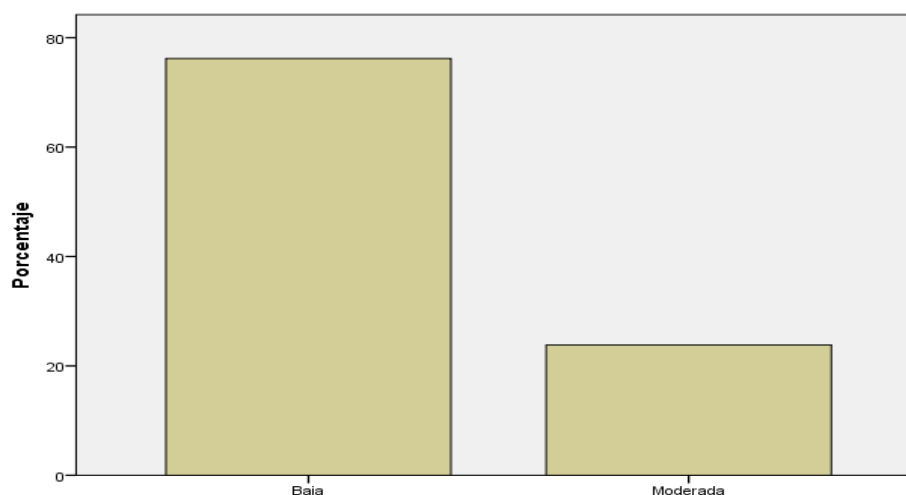


Figura 7:

Frecuencias porcentuales sobre originalidad de la creatividad en el juego en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Fuente: Tabla N°7

En la tabla 7 se aprecia que 16 estudiantes que representan el 76.2 % es baja la originalidad de la creatividad en el juego de los estudiantes; mientras que 5 estudiantes que representan el 23.8 % es moderada la originalidad de la creatividad en el juego de los niños. Entonces, se concluye que la mayoría es baja la originalidad de la creatividad en el juego de los niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

Tabla: 08: Prueba de la hipótesis

Correlaciones entre la hora de juego libre en sectores y la creatividad en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

		Hora del juego libre en sectores	Juego en el sector hogar	Juego en el sector construcción	Juego en el sector dramatización	Juego en el sector biblioteca	Creatividad en juego	Fluidez en juego	Flexibilidad en juego	Originalidad en juego
Hora del juego libre en sectores	Correlación de Pearson	1	,404	,331	,436*	,127	,061	-,588**	,056	,194
	Sig. (bilateral)		,070	,143	,048	,585	,793	,005	,809	,398
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Juego en el sector hogar	Correlación de Pearson	,404	1	,415	,428	-,360	-,466*	-,687**	-,416	,220
	Sig. (bilateral)	,070		,062	,053	,109	,033	,001	,061	,338

	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Juego en el sector de construcción	Correlación de Pearson	,331	,415	1	,318	-,256	-,287	-,417	-,382	,411
	Sig. (bilateral)	,143	,062		,160	,263	,207	,060	,088	,064
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21
juego en el sector de dramatización	Correlación de Pearson	,436*	,428	,318	1	,171	-,203	-,424	-,035	,638**
	Sig. (bilateral)	,048	,053	,160		,458	,378	,056	,881	,002
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Juego en el sector biblioteca	Correlación de Pearson	,127	-,360	-,256	,171	1	,623**	,350	,802**	,037
	Sig. (bilateral)	,585	,109	,263	,458		,003	,120	,000	,874
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Creatividad	Correlación de Pearson	,061	-,466*	-,287	-,203	,623**	1	,622**	,694**	-,332

	Sig. (bilateral)	,793	,033	,207	,378	,003		,003	,000	,142
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Fluidez en la creatividad	Correlación de Pearson	-,588**	-,687**	-,417	-,424	,350	,622**	1	,477*	-,411
	Sig. (bilateral)	,005	,001	,060	,056	,120	,003		,029	,064
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Flexibilidad en la creatividad	Correlación de Pearson	,056	-,416	-,382	-,035	,802**	,694**	,477*	1	-,052
	Sig. (bilateral)	,809	,061	,088	,881	,000	,000	,029		,822
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Originalidad en la creatividad	Correlación de Pearson	,194	,220	,411	,638**	,037	-,332	-,411	-,052	1
	Sig. (bilateral)	,398	,338	,064	,002	,874	,142	,064	,822	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21

Sensibilidad ante los problemas	Correlación de Pearson	,265	,636**	,215	,753**	-,035	-,422	-,592**	-,247	,605**
	Sig. (bilateral)	,246	,002	,348	,000	,881	,057	,005	,281	,004
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21

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

**.. Podemos concluir que la correlación entre las dos variables es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El cuadro muestra el coeficiente de correlación **r de Pearson** es significativa, en donde indica una alta correlación entre las variables, es decir si mayor es la hora del juego libre en los sectores, mayor será la creatividad. El valor significativo (bilateral) es 0.05, podemos asegurar la relación entre variables es altamente significativo

9. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Después de haber analizado los resultados se llega a concluir que existe una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizados de Educación Inicial del distrito de Santa, al respecto Otero (2015) en su tesis “El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 05 años de la Institución Educativa N° 349 Palao” llega a la siguiente conclusión que entre las habilidades comunicativas que poseen nuestros estudiantes y la actividad placentera y natural que ejecutan nuestros educandos en los diferentes sectores de nuestras aulas del nivel inicial existe una positiva relación.

Cabe resaltar a Pumarica y Paredes (2015) en su tesis: “Estrategias que utilizan las docentes de educación inicial para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de las instituciones educativas públicas de Chimbote – 2014” Chimbote, concluyeron; la gran mayoría de maestros ejecutan experiencias directas, que realizan dentro del aula como también fuera de ella, esas experiencias contribuyen a desarrollar el pensamiento crítico creativo, de los estudiantes para plasmar estas experiencias directa utilizan diversidad de materiales y lo ejecutan durante todo el año escolar.

Así mismo mencionaremos a Fernández (2014) quien concluye que existe una relación positiva entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 03, 04 y 05 del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, quien realizó su tesis denominado “El juego libre y espontáneo en educación infantil ” concluyó que cuando el niño realiza la actividad de disfrute utilizando diferentes formas para comunicar sus ideas, sus pensamientos, intereses por ejemplo utilizando palabras, mímicas, gestos y diversos movimientos que ayudan a lograr un mejor desarrollo de la i la creatividad y la fantasía de nuestros educandos..

Resaltaremos también a Valverde (2015) quien concluye que existe relación positiva entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la

originalidad en los niños de, 03, 04 y 05 del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, a “ El juego y Trabajo en sectores en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo de Educación Inicial Nuevo Chimbote -2014” resaltando que es muy significativo que los estudiantes elijan libremente los sectores y materiales de acuerdo a sus intereses, necesidades deseos, la libre elección desarrollará en nuestros educandos la diferentes inteligencias múltiples.

De los resultados a que se han arribado en el presente concluimos que existe una relación positiva entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas del Programa No Escolarizados de Educación Inicial del distrito de Santa 2018. Sin embargo, es necesario puntualizar que la investigación de Otero se coincide plenamente con las dos variables seleccionadas y con el diseño correlacional que se ha trabajado.

10. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

10.1 Conclusiones

a. Se determinó que hay una relación significativa entre la hora del juego libre en los sectores y la creatividad, como se aprecia en la tabla 8, en donde se concluye que la correlación en las dos variables es significativa en el nivel 0,01 (bilateral), en donde indica una alta correlación entre las variables, es decir si mayor es la hora del juego libre en los sectores, mayor será la creatividad en los estudiantes de los PRONOEIS del distrito de Santa.

b. Se determinó las frecuencias porcentuales sobre la hora del juego libre en el sector del hogar, como se aprecia en la tabla 1, llegando a la conclusión que la mayoría a veces realizan el juego libre en sectores del hogar los niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

c. Se determinó las frecuencias porcentuales sobre la hora del juego libre en el sector de construcción, como se aprecia en la tabla 2, llegando a la conclusión que la mayoría comparte a veces y siempre ejecutan el juego libre en el sector de construcción los niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

d. Se determinó las frecuencias porcentuales sobre la hora del juego libre en el sector de dramatización como se aprecia en la tabla 3, llegando a la conclusión que la mayoría a veces realizan el juego libre en el sector dramatización los niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

e. Se determinó las frecuencias porcentuales sobre la hora del juego libre en el sector de biblioteca como se aprecia en la tabla 4, llegando a la conclusión que la mayoría a veces realizan el juego libre en el sector biblioteca los niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

f. Se determinó la fluidez de la creatividad en el juego de los niños y niñas

como se aprecia en la tabla 5, llegando a la conclusión que la mayoría comparten que es moderado y bajo la fluidez de la creatividad en el juego los niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

g. Se determinó la flexibilidad de la creatividad en el juego de los niños y niñas como se aprecia en la tabla 6, llegando a la conclusión que la mayoría de niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa se ubica en flexibilidad baja.

h. Se determinó la originalidad de la creatividad en el juego de los niños y niñas como se aprecia en la tabla 7, llegando a la conclusión que la mayor cantidad de niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa se ubica en originalidad baja.

10.2 Recomendaciones

- Que los maestros(as) del nivel Inicial, Escolarizado y No Escolarizado reconozcan la significativa influencia de la actividad placentera y libre en la vida de nuestros estudiantes para lograr la construcción de aprendizajes espontáneos y duraderos.
- Sensibilizar a las Profesoras Coordinadora y Promotoras Educativas Comunitarias en que deben ejecutar diariamente la Hora del Juego libre en los sectores cumpliendo los momentos y realizando los registros de los proyectos de acción de nuestros niños y niñas con las intervenciones oportunas y pertinentes en una ambiente agradable y acogedor.
- Las Profesoras Coordinadoras como las Promotoras Educativas Comunitarias deben ambientar e implementar los espacios educativos de nuestros servicios con materiales pertinentes y de su contexto como también con producciones de los propios niños y niñas para que se apropien de los espacios y puedan desplegar todas sus potencialidades desarrollando su creatividad.
- Sensibilizar a las familias sobre lo importante de acompañar a sus hijos(as) en la etapa inicial, demostrando paciencia, respondiendo sus inquietudes y sobre todo propiciando actividades autónomas y placenteras para nuestros estudiantes.

11. AGRADECIMIENTO

En primer lugar y en todo momento de mi vida agradecer a nuestro Padre Celestial, creador del mundo entero, por iluminar mis pensamientos, por ser la fortaleza en aquellos momentos de dificultad; a mi familia por su apoyo incondicional hacia mi persona y a todos los que confiaron en mis expectativas para seguir adelante escalando peldaños en mi vida profesional.

Agradezco también a los doctores y maestros de la Facultad de Educación de la Universidad Privada San Pedro, por su dedicación, sus conocimientos, sus experiencias y a todos por su valioso aporte para mi investigación.

12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, J. (2008). Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil. (Tesis doctoral).
- Bembibre (2011). “Importancia de la Creatividad”
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar.
- Cánepa y Evans (2015) sobre “Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años - San Miguel Lima
- Carrasco, S. (2009) Metodología de la investigación científica. Lima: Editorial San Marcos. 2009. pp. 474.
- Fernández (2014), realizó un estudio denominado “El juego libre y espontáneo en educación infantil”, en España
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. Y Baptista, P. (2006), Metodología de la investigación (4a ed). México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Metodología de la investigación (2014) (6a ed.). México: McGraw-Hill.
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación (5ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Herradora, Olivas y Cruz. (2013), en la tesis sobre “Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí - Managua”, Nicaragua,
- Logan y Logan. (1980). “La educación Inicial y la creatividad”
- Mamani (2017) sobre “Significación del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en Educación Inicial” La Paz Bolivia
- Martínez (2008). “La creatividad en la educación”; Madrid. ED. Escuela Española. Recuperado de: <https://educreea.cl/desarrollo-creativo/>
- Nagol, (1960). “La educación Inicial y la creatividad”

Otero (2015) en “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” Lima.

Parra y Gómez (2006) Creatividad para padres - Ventajas de la creatividad

Pumarica y Paredes (2014) “Estrategias que utilizan las docentes de educación inicial para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de las instituciones educativas públicas de Chimbote – 2014”

Ramírez (2016) “Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el Programa No escolarizado de Educación Inicial Set Pequeños Angelitos pueblo joven Miraflores Bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014”

Sosa (2016) “Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 talara – 2014.

Valverde (2015) “El Juego y Trabajo en Sectores en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial. Propuesta. Nuevo Chimbote – 2013

13. APÉNDICES Y ANEXOS

ANEXO 01: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
SECCIÓN DE POSGRADO EN EDUCACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES

Nombre y apellidos del estudiante: _____

Sexo:

Fecha de Nacimiento: / / Edad:

PRONOEI: Comunidad:

N°	INDICADOR	VALORACION		
		NUNCA 1	A VECES 2	SIEMPRE 3
1 2 3	SECTOR HOGAR <ul style="list-style-type: none">▪ Tiene un tiempo establecido para el juego libre en los sectores.▪ Los sectores han sido creados por los propios niños convirtiéndola en un espacio original.▪ Usan su originalidad relacionadas para representar roles de su hogar con su experiencia			
4 5	SECTOR CONSTRUCCION <ul style="list-style-type: none">▪ Cuentan con un espacio ambientado con materiales indicados para el sector de construcción▪ Realizan creaciones espontaneas e imaginación al jugar en los sectores.			

6 7	<p style="text-align: center;">SECTOR DRAMATIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se socializan entre sí, demostrando flexibilidad en sus ideas ▪ Cuentan con espacio ambientado con diversos materiales adecuados para el sector de dramatización. 			
8 9	<p style="text-align: center;">SECTOR BIBLIOTECA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestran habilidades comunicativas al manipular los distintos materiales de lectura que se encuentra en el sector de biblioteca. ▪ Presentan fluidez en su vocabulario al socializar sus experiencias realizadas en el sector. 			
10 11	<p style="text-align: center;">SECTOR JUEGOS TRANQUILOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuentan con un espacio ambientado ▪ Cuentan con diferentes materiales indicados para el sector de juegos tranquilos. 			

ANEXO 02: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
SECCIÓN DE POSGRADO EN EDUCACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Nombre y apellidos del estudiante: _____

Sexo:

Fecha de Nacimiento: / / **Edad:**

PRONOEI:

Localidad:

DIMENSION	INDICADOR	VALORACION		
		BAJA 1	MODERADA 2	ALTA 3
FLUIDEZ	<ul style="list-style-type: none">▪ Propone ideas nuevas al jugar en los distintos sectores.▪ Los niños dan soluciones a sus problemas planteados al jugar en los sectores.▪ Manifiesta sus ideas y respuestas de manera clara.▪ Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta.			
FLEXIBILIDAD	<ul style="list-style-type: none">▪ Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en los distintos sectores.▪ Propone distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores.			
ORIGINALIDAD	<ul style="list-style-type: none">▪ Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores.▪ Elabora y construye nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.			
SENSIBILIDAD ANTE LOS PROBLEMAS	<ul style="list-style-type: none">▪ Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario.▪ Siente empatía por sus compañeros.			

ANEXO 03: AUTORIZACION PARA EJECUCION MATRIZ DE CONSISTENCIA DE PROYECTO DE INVESTIGACION

I. RESUMEN DEL PEDIDO: Solicito permiso para ejecución de proyecto de Investigación en los PRONOEIS: “Jesús Mi Fiel Amigo” y “Gotitas de Amor”.

II.DEPENDENCIA O AUTORIDAD: Especialista de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial de la UGEL-SANTA.

III.DATOS DEL SOLICITANDO:

LEON ALCANTARA HEIDA MARIELA

Profesora Coordinadora de PRONOEI

D.N.I N° 32940610

IV. DIRECCION: Dirección: Calle Santa Rosa Mz: 6 Lt: 16 San Francisco de Asís.-
Chimbote

Departamento: Ancash Provincia: Santa Distrito: Chimbote

Teléfonos: 992706030

V. FUNDAMENTACION DEL PEDIDO:

Que estudiando el grado de maestría en Educación en mención en Psicología Educativa y siendo necesario ejecutar un Proyecto de investigación para la obtención del título, solicito a Ud. El permiso correspondiente para la realización de dichos estudios y la aplicación de los instrumentos de evaluación, en los Programas No Escolarizados de Educación Inicial de: “Jesús Mi Fiel Amigo” de la comunidad de Barrio Guapo y “Gotitas de Amor” de la comunidad de Km 24 Pampa Alta de Vinzos del distrito de Santa.

Es justicia que espero alcanzar

Nuevo Chimbote, agosto del 2018

ANEXO 04: MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA INTERNA		
Título: Juego libre en sectores y desarrollo de creatividad en niños de PRONOEI- SANTA 2018		
PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS
¿Cuál es la relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018 ?	Existe una relación entre la hora libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.	Determinar la relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.
		Identificar las frecuencias porcentuales sobre la hora del juego libre en el sector de Hogar en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.
		Identificar las frecuencias porcentuales sobre la hora del juego libre en el sector de Construcción en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.
		Identificar las frecuencias porcentuales sobre la hora del juego libre en el sector de Dramatización en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.
		Identificar las frecuencias porcentuales sobre la hora del juego libre en el sector de Biblioteca en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del

		Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.
		Identificar las frecuencias porcentuales sobre la fluidez de la creatividad en el juego en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.
		Identificar las frecuencias porcentuales sobre la flexibilidad de la creatividad en el juego en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.
		Identificar las frecuencias porcentuales sobre la originalidad de la creatividad en el juego en niños y niñas de 03, 04 y 05 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial del distrito de Santa, 2018.

10	GOTITAS DE AMOR	04 años	Jiménez Pantoja, Alex Sair																		
11			Rosito Santisteban, Yasmín Liseth																		
12			Torres Mendoza, Juan Manuel																		
13			Trujillo Hidalgo, Neymar Miguel																		
14			Villacorta De loa Cruz. Sayuri																		
15		05 años	Córdova Silvestre, Alexandro Del Piero																		
16			Custodio Barroso, Areliz Lizbet																		
17			Diestra Torres, Lady Kahory																		
18			Miranda Pantoja, Nataly Sarai																		
19			Narro Terrones, Dayiro Yair																		
20			Pantoja Méndez, Ana Sofía Antonella																		
21			Venturo Zúñiga, Yoshua Dayiro																		

LEYENDA:

N= Nunca

A= A veces

S = Siempre

CONSTRUCCION

N°	PRONOEI	EDAD	APELLIDOS Y NOMBRES	DIMENSION: CONSTRUCCION					
				Cuenta con un espacio ambientado con materiales			Realizan creaciones espontaneas e imaginación al jugar.		
				N	A	S	N	A	S
01	JESUS MI FIEL AMIGO	03 años	Dionisio Aguirre, Aracely Melany						
02			Portilla Moreno, Leonela						
03			Rosito Ibáñez, Liam Junior						
04			Suarez Amaya , Ivanna Valentina						
05			Valverde Pinedo, Josmar Samir						
06		04 años	Aquino Velásquez, Marisela Lisset						
07			Gamboa Cotrina, Thiago Natansel						
08			Iglesias Echevarría, Cristian Daniel						
09		05 años	Cherre Reyes, Aarón Samir						

10	GOTITAS DE AMOR	04 años	Jiménez Pantoja, Alex Sair						
11			Rosito Santisteban, Yasmín Liseth						
12			Torres Mendoza, Juan Manuel						
13			Trujillo Hidalgo, Neymar Miguel						
14			Villacorta De loa Cruz. Sayuri						
15		05 años	Córdova Silvestre, Alexandro Del Piero						
16			Custodio Barroso, Areliz Lizbet						
17			Diestra Torres, Lady Kahory						
18			Miranda Pantoja, Nataly Sarai						
19			Narro Terrones, Dayiro Yair						
20			Pantoja Méndez, Ana Sofía Antonella						
21			Venturo Zúñiga, Yoshua Dayiro						

LEYENDA: N= Nunca

A= A veces

S = Siempre

DRAMATIZACION

N°	PRONOEI	EDAD	APELLIDOS Y NOMBRES	DIMENSION: DRAMATIZACION					
				Se socializan entre sí, demostrando flexibilidad			Cuenta con un espacio ambientado con materiales		
				N	A	S	N	A	S
01	JESUS MI FIEL AMIGO	03 años	Dionisio Aguirre, Aracely Melany						
02			Portilla Moreno, Leonela						
03			Rosito Ibáñez, Liam Junior						
04			Suarez Amaya , Ivanna Valentina						
05			Valverde Pinedo, Josmar Samir						
06		04 años	Aquino Velásquez, Marisela Lisset						
07			Gamboa Cotrina, Thiago Natansel						
08			Iglesias Echevarría, Cristian Daniel						
09		05 años	Cherre Reyes, Aarón Samir						
10		O G	04 años	Jiménez Pantoja, Alex Sair					

11			Rosito Santisteban, Yasmín Liseth						
12			Torres Mendoza, Juan Manuel						
13			Trujillo Hidalgo, Neymar Miguel						
14			Villacorta De loa Cruz. Sayuri						
15		05 años	Córdova Silvestre, Alexandro Del Piero						
16			Custodio Barroso, Areliz Lizbet						
17			Diestra Torres, Lady Kahory						
18			Miranda Pantoja, Nataly Sarai						
19			Narro Terrones, Dayiro Yair						
20			Pantoja Méndez, Ana Sofía Antonella						
21			Venturo Zúñiga, Yoshua Dayiro						

LEYENDA:

N= Nunca

A= A veces

S = Siempre

BIBLIOTECA

N°	PRONOEI	EDAD	APELLIDOS Y NOMBRES	DIMENSION: BIBLIOTECA					
				Muestran habilidades comunicativas al manipular materiales			Presenta fluidez en su vocabulario al socializar sus experiencias		
				N	A	S	N	A	S
01	JESUS MI FIEL AMIGO	03 años	Dionicio Aguirre, Aracely Melany						
02			Portilla Moreno, Leonela						
03			Rosito Ibáñez, Liam Junior						
04			Suarez Amaya , Ivanna Valentina						
05			Valverde Pinedo, Josmar Samir						
06		04 años	Aquino Velásquez, Marisela Lisset						
07			Gamboa Cotrina, Thiago Natansel						
08			Iglesias Echevarría, Cristian Daniel						
09		05 años	Cherre Reyes, Aarón Samir						

10	GOTITAS DE AMOR	04 años	Jiménez Pantoja, Alex Sair						
11			Rosito Santisteban, Yasmín Liseth						
12			Torres Mendoza, Juan Manuel						
13			Trujillo Hidalgo, Neymar Miguel						
14			Villacorta De loa Cruz. Sayuri						
15		05 años	Córdova Silvestre, Alexandro Del Piero						
16		Custodio Barroso, Areliz Lizbet							
17		Diestra Torres, Lady Kahory							
18		Miranda Pantoja, Nataly Sarai							
19		Narro Terrones, Dayiro Yair							
20		Pantoja Méndez, Ana Sofía Antonella							
21		Venturo Zúñiga, Yoshua Dayiro							

LEYENDA: N= Nunca

A= A veces

S = Siempre

JUEGOS TRANQUILOS

N°	PRONOEI	EDAD	APELLIDOS Y NOMBRES	DIMENSION: JUEGOS TRANQUILOS					
				Cuenta con un espacio ambientado			Cuenta con materiales apropiados		
				N	A	S	N	A	S
01	JESUS MI FIEL AMIGO	03 años	Dionicio Aguirre, Aracely Melany						
02			Portilla Moreno, Leonela						
03			Rosito Ibáñez, Liam Junior						
04			Suarez Amaya , Ivanna Valentina						
05			Valverde Pinedo, Josmar Samir						
06		04 años	Aquino Velásquez, Marisela Lisset						
07			Gamboa Cotrina, Thiago Natansel						
08			Iglesias Echevarría, Cristian Daniel						
09		05 años	Cherre Reyes, Aarón Samir						
10	06	04 años	Jiménez Pantoja, Alex Sair						

11			Rosito Santisteban, Yasmín Liseth						
12			Torres Mendoza, Juan Manuel						
13			Trujillo Hidalgo, Neymar Miguel						
14			Villacorta De loa Cruz. Sayuri						
15		05 años	Córdova Silvestre, Alexandro Del Piero						
16			Custodio Barroso, Areliz Lizbet						
17			Diestra Torres, Lady Kahory						
18			Miranda Pantoja, Nataly Sarai						
19			Narro Terrones, Dayiro Yair						
20			Pantoja Méndez, Ana Sofía Antonella						
21			Venturo Zúñiga, Yoshua Dayiro						

LEYENDA: N= Nunca

A= A veces

S = Siempre

10	GOTIAS DE AMOR	04 años	Jiménez Pantoja, Alex Sair																		
11			Rosito Santisteban, Yasmín Liseth																		
12			Torres Mendoza, Juan Manuel																		
13			Trujillo Hidalgo, Neymar Miguel																		
14			Villacorta De loa Cruz. Sayuri																		
15		05 años	Córdova Silvestre, Alexandro Del Piero																		
16			Custodio Barroso, Areliz Lizbet																		
17			Diestra Torres, Lady Kahory																		
18			Miranda Pantoja, Nataly Sarai																		
19			Narro Terrones, Dayiro Yair																		
20			Pantoja Méndez, Ana Sofía Antonella																		
21			Venturo Zúñiga, Yoshua Dayiro																		

LEYENDA:

B= Baja

M= Moderada

A= Alta

09	GOTITAS DE AMOR	05 años	Cherre Reyes, Aaron Samir															
10		04 años	Jiménez Pantoja, Alex Sair															
11			Rosito Santisteban, Yasmín Liseth															
12			Torres Mendoza, Juan Manuel															
13			Trujillo Hidalgo, Neymar Miguel															
14			Villacorta De loa Cruz. Sayuri															
15		05 años	Córdova Silvestre, Alexandro Del Piero															
16			Custodio Barroso, Areliz Lizbet															
17			Diestra Torres, Lady Kahory															
18			Miranda Pantoja, Nataly Sarai															
19			Narro Terrones, Dayiro Yair															
20			Pantoja Méndez, Ana Sofía Antonella															
21			Venturo Zúñiga, Yoshua Dayiro															

LEYENDA:

B= Baja

M= Moderada

A= Alta

FLEXIBILIDAD

N°	PRONOEI	EDAD	APELLIDOS Y NOMBRES	DIMENSION: FLEXIBILIDAD					
				Cambia la manera de pensar			Propone distintas ideas sin rigidez		
				B	M	A	B	M	A
01	JESUS MI FIEL AMIGO	03 años	Dionicio Aguirre, Aracely Melany						
02			Portilla Moreno, Leonela						
03			Rosito Ibáñez, Liam Junior						
04			Suarez Amaya , Ivanna Valentina						
05			Valverde Pinedo, Josmar Samir						
06		04 años	Aquino Velásquez, Marisela Lisset						
07			Gamboa Cotrina, Thiago Natansel						
08			Iglesias Echevarría, Cristian Daniel						
09		05 años	Cherre Reyes, Aaron Samir						
10		06	04 años	Jiménez Pantoja, Alex Sair					

11			Rosito Santisteban, Yasmín Liseth						
12			Torres Mendoza, Juan Manuel						
13			Trujillo Hidalgo, Neymar Miguel						
14			Villacorta De loa Cruz. Sayuri						
15		05 años	Córdova Silvestre, Alexandro Del Piero						
16			Custodio Barroso, Areliz Lizbet						
17			Diestra Torres, Lady Kahory						
18			Miranda Pantoja, Nataly Sarai						
19			Narro Terrones, Dayiro Yair						
20			Pantoja Méndez, Ana Sofía Antonella						
21			Venturo Zúñiga, Yoshua Dayiro						

LEYENDA:

B= Baja

M= Moderada

A= Alta

ORIGINALIDAD

N°	PRONOEI	EDAD	APELLIDOS Y NOMBRES	DIMENSION: ORIGINALIDAD					
				Propone ideas nuevas e innovadoras			Elabora y construye nuevas creaciones		
				B	M	A	B	M	A
01	JESUS MI FIEL AMIGO	03 años	Dionisio Aguirre, Aracely Melany						
02			Portilla Moreno, Leonela						
03			Rosito Ibañez, Liam Junior						
04			Suarez Amaya , Ivanna Valentina						
05			Valverde Pinedo, Josmar Samir						
06		04 años	Aquino Velásquez, Marisela Lisset						
07			Gamboa Cotrina, Thiago Natansel						
08			Iglesias Echevarría, Cristian Daniel						
09		05 años	Cherre Reyes, Aarón Samir						
10		OG	04 años	Jiménez Pantoja, Alex Sair					

11			Rosito Santisteban, Yasmín Liseth						
12			Torres Mendoza, Juan Manuel						
13			Trujillo Hidalgo, Neymar Miguel						
14			Villacorta De loa Cruz. Sayuri						
15		05 años	Córdova Silvestre, Alexandro Del Piero						
16			Custodio Barroso, Areliz Lizbet						
17			Diestra Torres, Lady Kahory						
18			Miranda Pantoja, Nataly Sarai						
19			Narro Terrones, Dayiro Yair						
20			Pantoja Méndez, Ana Sofía Antonella						
21			Venturo Zúñiga, Yoshua Dayiro						

LEYENDA:

B= Baja

M= Moderada

A= Alta

ANEXO 06:

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO:

**PLANTILLA PARA LA EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS DE
RECOLECCIÓN DE DATOS**

1. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO:

NOMBRE _____ **DEL** _____ **EXPERTO:**
_____ **DNI.** _____

PROFESIÓN: _____

LUGAR _____ **DE** _____ **TRABAJO:**

CARGO _____ **QUE** _____ **DESEMPEÑA:**

DIRECCIÓN:

TELÉFONO FIJO: _____

DIRECCIÓN _____ **ELECTRÓNICA:**

FECHA _____ **DE** _____ **EVALUACIÓN:**

2. PLANILLA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA			
	EXCELENTE (4)	BUENO (3)	REGULAR (2)	DEFICIENTE(1)
Presentación del instrumento.				
Claridad en la redacción de los ítems.				

Pertinencia de las variables con los indicadores.				
Relevancia del contenido.				
Factibilidad de la aplicación.				

APRECIACIÓN

CUALITATIVA: _____

OBSERVACIONES:

3. JUICIO DE EXPERTOS:

- En líneas generales, considera Ud. que los indicadores de las variables están inmersos en su contexto teórico de forma:

SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
------------	----------------------------	--------------

OBSERVACIÓN:

- Considera que los reactivos del instrumento miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
------------	----------------------------	--------------

OBSERVACIÓN:

- El instrumento diseñado mide la variable de manera:

SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
------------	----------------------------	--------------

OBSERVACIÓN:

- El instrumento diseñado es:

SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
------------	----------------------------	--------------

OBSERVACIÓN:

4. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

ITEMS	ESCALA				OBSERVACIONES
	DEJAR	MODIFICAR	ELIMINAR	INCLUIR	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					