

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



**LA HORA DEL JUEGO LIBRE Y EL DESARROLLO DE
LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 004 DE APARICIO
POMARES -2018**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL**

**TESISTAS: CORI MATO, ELIZABETH
MARQUEZ SOTO, YULISSA ROSARIO
MELENDEZ VALENTIN, LIHECY VIOLETA**

ASESOR: Mg. SEBASTIÁN CAMPOS MEZA

HUÁNUCO – PERÚ

2020

DEDICATORIA

A mis padres Dominga y Néstor Alejandro por su apoyo permanente y por ser el motor y motivo de mi superación por inculcarme el ejemplo de superación y responsabilidad para alcanzar mis metas.

Elizabeth

A Dios Todopoderoso por su infinito amor.

In memoriam de mi madre Ciriaca que desde el cielo guía mis pasos para ser una persona de bien y seguir cumpliendo mis anhelos y metas trazadas

Yulissa Rosario

A Dios Todopoderoso por guiar mis pasos para ser una persona de bien.

A mis padres Violeta y Silverio por su apoyo incondicional, a mis hijos Nelsy Nayely y Astrid Ariana por ser la razón principal de mi superación.

Lihecy Violeta

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional Hermilio Valdizán por acogernos en sus aulas para cumplir una de nuestras metas

A los docentes del Programa de Segunda Especialidad, Mención: Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación por sus conocimientos y valiosas experiencias compartidas.

A nuestro asesor por su dedicación y sugerencias oportunas para culminar el presente estudio

A la Directora María Ángela Castello Trujillo, profesores y personal administrativo de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares por su apoyo desinteresado en la realización de la presente investigación.

A nuestros familiares, colegas y amigos por su apoyo permanente y consejos oportunos.

Las autoras

RESUMEN

La presente investigación titulada: La hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares -2018 cuya finalidad fue determinar la relación o grado de asociación que existe entre el juego libre y el desarrollo de la creatividad. La investigación es de tipo no experimental de alcance descriptivo correlacional con un diseño también correlacional-transversal. La población en estudio estuvo constituida por 74 estudiantes matriculados de ambos sexos de la edad de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018. La muestra de estudio fue seleccionada en forma intencional, y estuvo conformada por 41 estudiantes de 5 años. La técnica utilizada fue la observación y como instrumentos dos fichas de observación que midieron al juego libre y al desarrollo de la creatividad conformado por 12 ítems cada una, las mismas que fueron validados por juicio de expertos. Los resultados de la presente investigación indican que existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018, puesto que en la prueba de hipótesis el nivel de significancia o p-valor igual a cero es menor que el error estimado (0,01), se acepta la hipótesis de investigación, es decir, Del mismo modo dichas variables tienen relación muy alta ($r = 0.961$).

Palabras clave: Juego libre, creatividad, flexibilidad, originalidad.

ABSTRACT

The present investigation entitled: The time of free play and the development of creativity in 5-year-old children of the Educational Institution No. 004 of Aparicio Pomares -2018 whose purpose was to determine the relationship or degree of association that exists between free play and the development of creativity. The research is of a non-experimental type of correlational descriptive scope with a correlational-cross-sectional design. The study population consisted of 74 students enrolled in both sexes of the age of 5 years of the Educational Institution No. 004 of Aparicio Pomares - 2018. The study sample was intentionally selected, and consisted of 41 students of 5 years. The technique used was the observation and as instruments two observation sheets that measured the free judge and the development of creativity consisting of 12 items each the same that were validated by expert judgment. The results of this research indicate that there is a positive correlation between the time of free play and the development of creativity in 5-year-olds of the Educational Institution No. 004 of Aparicio Pomares - 2018, since in the hypothesis test the level of significance or p-value equal to zero is less than the estimated error (0.01), the research hypothesis is accepted, that is, in the same way these variables have a very high ratio ($r = 0.961$).

Keywords: Free play, creativity, flexibility, originality.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
RESUMEN	IV
ABSTRACT	V
ÍNDICE	VI
INTRODUCCIÓN	VIII
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	
1.1. Antecedentes	10
1.2. Bases Teóricas	18
1.3. Definición de términos básicos	55
1.4. Hipótesis	56
1.4.1. Hipótesis general	56
1.4.2. Hipótesis específicas	57
1.5. Variables	57
1.6. Formulación del problema	60
1.6.1. Problema general	60
1.6.2. Problemas específicos	60
1.7. Objetivos	60
1.7.1. Objetivo general	60
1.7.2. Objetivos específicos	61
1.8. Población y muestra	61
1.8.1. Población	61
1.8.2. Muestra	62
CAPITULO II: MARCO METODOLÓGICO	
2.1 Tipo y nivel de investigación	63
2.1.1. Tipo de investigación	63
2.1.2. Nivel de investigación	63
2.2 Diseño y esquema de investigación	63
2.3 Definición operativa del instrumento de recolección de datos	64
2.4 Técnica de recojo, procesamiento y presentación de datos	64
CAPÍTULO III: RESULTADOS	
4.1 Presentación, descripción e interpretación de los resultados	66
4.2 Prueba de hipótesis	76

DISCUSIÓN	81
CONCLUSIONES	83
RECOMENDACIONES	85
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	86
ANEXOS	
ANEXO 1: Instrumentos	90
ANEXO 2: Matriz de consistencia	92
ANEXO 3: Ficha de validación	94

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia el niño siempre ha jugado permitiéndole esta actividad, relacionarse y comunicarse con los demás. En la actualidad el juego es reconocido como un derecho lo cual los niños deben gozar y una herramienta fundamental para favorecer el aprendizaje y desarrollo especialmente en las aulas de educación inicial.

Por ello, el MINEDU en el año 2009 propone el juego libre en los sectores como espacio libertad, espontaneidad y contacto con los elementos de los sectores donde el estudiante interactúa y desarrolla creatividad mediante el juego espontaneo.

Sin embargo, a pesar de contar con esta propuesta educativa, no es considerada en todos los jardines de infancia ni bien conocida por los docentes, más aún cuando existen escasas investigaciones sobre esta actividad y su relación al desarrollo de la creatividad. Por ello, el presente trabajo se dedica a determinar el grado de correlación entre el juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 PPJJ de Aparicio Pomares – 2018.

Muchos de nosotros sabemos que el juego libre es muy importante para el buen desarrollo y el aprendizaje de los niños menores de 6 años. Sin embargo otras personas no conocen aun los beneficios que traen esta práctica para la calidad de vida y la educación de los pequeños. Estudios recientes al rededor del mundo y del Perú han demostrado que los niños que más juegan son más despiertos crecen mejor y se desarrollan y obtienen alto logros de aprendizaje que los niños que se ven restringidos para jugar.

El juego libre, es aquel que hace el niño cuando nadie le dice lo que tiene que hacer. Cuando lo intentas controlar esto deja de ser libre y ya no es lo mismo”, “las cosas más importantes de la vida, las hemos aprendido jugando.

La resolución de problemas, de trabajo en equipo y de creatividad son algunas de esas cosas que se construyen en la espontaneidad del juego y por eso mismo, darle prioridad a esos momentos o espacios (como el recreo), debería ser fundamental dentro y fuera de la escuela. (Londoña, 2017, p.35).

El juego libre tiene lugar en la etapa infantil es el pilar sobre el que se sostienen otras habilidades como la imaginación, la creatividad, la perseverancia, el esfuerzo, etc. De ahí la importancia del juego libre. Permitirles experimentar esta fase lúdica de los primeros años libremente, dando espacio a la creatividad, y conteniéndoles pero sin entrometiéndonos, contribuirá a construir una personalidad sólida, basado en autoestima y en la capacidad para llevar a cabo actividades y resolver conflictos más complejos a lo largo de la vida.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

1.1.1. A nivel internacional

Fernández, (2014), realizó la investigación: El juego libre y espontaneo en educación infantil una experiencia práctica, en la Universidad de Cantabria. La investigación llegó a la siguiente conclusión.

1. Que la necesidad de la psicomotricidad en educación infantil, o más bien la necesidad de jugar y entender que el juego de estas edades solo es comprensible si observamos a cada niño y le aceptamos y entendemos cómo se refleja estas sesiones pueden dar estas imágenes muy bien además aprendemos a apreciar el juego en su fundamento.
2. Jugar es esencial para los infantes, por el hecho de jugar y porque conlleva otros calificativos asociados a lo que podemos llamar de aula, o más escolar. También me hace reflexionar sobre las individualidades. Jugar de mil maneras y formas diferentes. Si el juego es diverso sus necesidades también planteamiento de una misma actividad para todos quizás no sea lo más adecuado para estas edades.
3. A La convivencia entre alumnos. Ellos se comunican entre sí no solo por las palabras, los gestos, sonidos, contactos, están tan presentes como las palabras. Así como una relación intensa con sus compañeros de juego, profundas, sinceras. Quizás bases de futuras relaciones entre iguales sin diferencias sociales, presenciar actividades más físicas que simbólicas más sensorio motoras, donde quizás el niño disfruta más que en el juego simbólico.

4. A la necesidad de casi todos los niños de jugar. Y de jugar y de repetir situaciones con un promedio de movimiento sin ser simbólico. Un tipo de movimientos muy ligados a etapas de bebe, de adquisición de motricidad muy básica. De esta motricidad tan sencilla aparecen nuevas situaciones que requieren otra movilidad. Pero tiene en común un alto disfrute evidenciando en sus caras, mucho más que el simbólico, y llamadas de atención. Un juego muy en consonancia con los juegos de roles o disfraces que suceden en las aulas: casitas, princesas. Ya interrogarnos por el objetivo de estos juegos, la mayoría de estos juegos son grupales.
5. El juego y sus variaciones, como los niños cambian de uno a otro y como se adaptan a las nuevas situaciones siendo ellos los creadores. Jugar es diversión placer pero requiere concentración, individualidad, introspección, cambios y nuevas propuestas. La mayoría del juego observado esconde o comparte cualidades asociados a otras tareas que podemos denominar escolares. Cabe destacar la importancia de una educación sensoria motriz desde edades tempranas, ya que ellos les va a ayudar a un mejor desarrollo posteriormente. En la etapa infantil, los niños necesitan el movimiento como un ejercicio básico diario, no solo por su naturaleza activa, sino porque a través del movimiento van a experimentar, observar, automatizar nuevos movimientos y en definitiva maduran.
6. Por lo tanto, debemos dedicar un rato diario a la sensorio motricidad en la escuela, debe de plantearse de manera integrada con la dinámica del aula y con el resto de aprendizaje que se realice en ella, ya que los niños, necesitan un espacio para el movimiento y además, este tipo de actividades potencia las relaciones sociales entre ellos. Para llevarlos a cabo, se deben facilitar las

normas básicas de convivencia así como proporcionar al niño plena libertad de acción.

Vera (2017), realizó la investigación. El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V emblemático CHORDELEG periodo lectivo 2016 – 2017, en la Universidad Politécnica Salesiana Sede CUENCA ECUADOR. La investigación llegó a las siguientes conclusiones:

1. A partir del marco teórico referencial se determinó la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la creatividad.
2. Se considera que todos los niños son creativos y mediante el juego se busca potencializar esa creatividad en cada niño, para que se desenvuelva de una mejor manera, y puedan alcanzar los objetivos esperados dentro de la enseñanza aprendizaje.
3. Desde los primeros años de vida es fundamental proporcionar un medio adecuado para desarrollar la creatividad pues esto ayuda al aprendizaje de los niños dentro del aula.

Soto, (2013), realizó la investigación: Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación, infantil- 2013, en la Universidad Complutense de Madrid Facultad de Educación Didáctica y Organización Escolar. La investigadora llegó a las siguientes conclusiones:

- Como lo indican las fuentes consultadas y la revisión bibliográfica, todos los niños son creativos, pero dicha habilidad hay que trabajar para que forme parte del día a día de las personas y en todos los aspectos de la misma.

- Al ser la creatividad una de las características propiamente humana, la etapa infantil es el mejor momento para aplicar un programa de creatividad se desarrolla el pensamiento divergente en los niños a los que se les aplico el programa Depdi.
- El aprendizaje de los niños es más atractivo e interesante si este es introducido de modo creativo, de igual manera el programa Depdi desarrollo en los niños destrezas de razonamiento y solución de problemas, técnicas de investigación, estrategias de memorización independencia autonomía mejora la auto estima y la aceptación a la diversidad y al cambio, entre otras conductas las cuales son esenciales para enfrentar las distintas soluciones del día a día.
- Los niños con mayor puntuación en el test de inteligencia fueron los que obtuvieron mayor provecho del programa y mayores puntuaciones en los post test respondidos por los padres y profesores. Al aplicar un programa de creatividad en etapas infantiles, la misma ayuda la temprana identificación de niños con alta capacidades, obtendrán mayor provecho del mismo. Estos resultados corroboran los mismos expuestos por otros autores que han trabajado la creatividad.

1.1.2. A nivel nacional.

Otero (2015), realizó la investigación: 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 -2015, en la escuela de Post Grado de la Universidad Peruana Cayetano Heredia. La investigación llegó a las siguientes conclusiones:

1. Que el 99% de los estudiantes, casi en su totalidad alcanzó un nivel favorable en el juego libre en los sectores.
2. Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en estudiantes de 5 años, con un valor de $P < 0,05$.
3. Como hallazgo complementario se identificó que el 28% de los estudiantes presentan un nivel de desarrollo durante el momento de la planificación, por lo cual las situaciones del juego se han hecho rutinarias y esquematizadas.
4. Que el 99% de los estudiantes, casi en su totalidad alcanzo un nivel favorable en el juego libre en los sectores.
5. Se demostró la relación significativa del juego del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en los estudiantes de 5 años, con un valor de $P < 0,05$.
6. Como hallazgo complementario se identificó que el 28% de los estudiantes presentan un nivel de desarrollo durante el momento de la planificación, por lo cual las situaciones del juego se han hecho rutinarias y esquematizadas.
7. Que el 99% de los estudiantes, casi en su totalidad alcanzo un nivel favorable en el fuego libre en los sectores.
8. Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en estudiantes de 5 años, con un valor de $P < 0,05$.
9. Como hallazgo complementario se identificó que el 28 % de los estudiantes presentan un nivel de desarrollo durante el momento de la planificación, por lo cual las situaciones del juego se han hecho rutinarias y esquematizadas.

Castillo Fonseca, Deysi Elvira del Carmen. Peña Sánchez, América Solanghe (2014), realizo la investigación: Pujllay para mejorar las relaciones de convivencia democrática en los niños de 4 años de la institución educativa jardín de niños N° 215 de la ciudad de Trujillo -2014, en la Universidad Nacional de Trujillo. La investigación llego a las siguientes conclusiones:

1. Se demostró la influencia del programa Pujllay en la mejora de las relaciones de convivencia democrática en los niños de 4 años de la institución educativa jardín de niños N° 215 de la ciudad de Trujillo. En los resultados obtenidos en el análisis estadístico a través de la "T" de estudiantes se obtuvo que la TC= 28.00 en comparación a la TT= 1.85 con una significación de 0.05 fue mayor, la cual nos conduce aceptar la hipótesis alterna que los niños de 4 años adquieran una mejora en las relaciones de convivencia democrática gracias al programa propuesto.
2. Los niños de 4 años de ambos grupos: control y experimental, durante la aplicación del pre test se ubicaron en el nivel regular con 88% y 100% respectivamente. Sin embargo, finalizada la aplicación del programa Pujllay, los niños del grupo experimental que inicialmente se ubicaron en el nivel regular con un 100% lograron finalizar el programa cambios significativos. Esta cifra se redujo a un 3% y avanzaron al nivel bueno con un 97% caso contrario, casi la totalidad de los niños del grupo control permanecieron en el mismo nivel deficiente, con un 88%.
3. La metodología empleada en el diseño del programa Pujllay, resulto ser eficaz en los niños de 4 años de la I.E. Jardín de Niños N° 215, para mejorar las relaciones de convivencia democrática .La cual enfatizo en: Cumplimiento de normas, disminución de agresividad, mejora de la comunicación y solidaridad.

4. Se constata que los niños necesitan de actividades creativas y lúdicas que le permitan desarrollarse de manera espontánea mediante el juego para mejorar sus relaciones de convivencia democrática.

Arce. D. y Saldaña. A, (2014), realizo la investigación: Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad, en niños de 5 años de la I.E. N° 252 “Niño Jesús”, de Trujillo – 2014, en la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación Escuela Académica Profesional de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Trujillo. La investigación llego a las siguientes conclusiones:

1. Los educandos del grupo experimental y grupo control de acuerdo a los resultados del pre test tiene un bajo nivel de creatividad; sin embargo el grupo control entra a la investigación ligeramente en mejores condiciones que le grupo experimental.
2. Los educandos del grupo experimental de acuerdo al post test lograron incrementar su creatividad en originalidad, complejidad y penetración total de 15.64 (86.90 %).
3. Los educandos del grupo control según los resultados del post test lograron mejorar mínimamente su creatividad como lo demuestra su puntaje promedio total 4.76 (26.47 %).
4. Los educandos del grupo experimental según los resultados comparativos del pre y post test lograron mejorar su creatividad en originalidad, complejidad y penetración. Como queda evidenciado en el puntaje promedio total de las diferencias de 11.78 (65.479%)
5. Los educandos del grupo experimental según los resultados comparativos de las diferencias como el grupo control nos a conocer que después de haber

aplicado el programa “juego de construcción”. Lograron mejorar significativamente su creatividad en el puntaje promedio total de las diferencias 11.73 (65.14%)

6. Las conclusiones que anteceden nos demuestran que los educandos del grupo experimental de la I.E. “Niño Jesús” de 5 años lograron mejorar significativamente su creatividad después de haber aplicado el programa “Juego de Construcción”. Lo que nos demuestra la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula.

1.1.3. A nivel regional.

Mato, (2018), realizó la investigación “Juegos para desarrollar coordinación y equilibrio en niños y niñas” .En Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. La investigación llegó a las siguientes conclusiones:

1. La propuesta pedagógica alternativa, consistió en aplicar estrategias lúdicas en base a los juegos durante la enseñanza del momento de psicomotricidad y teniendo en cuenta la secuencia metodológica: asamblea o inicio, expresión motriz, relajación, representación gráfica y cierre, como el uso de materiales educativos estructurados y no estructurados, logra que los niños y niñas desarrollen adecuadamente la coordinación y equilibrio de manera divertida y significativa, tal como se aprecia en los resultados y en el registro de los diarios de campo.
2. La planificación pertinente de las sesiones de aprendizaje, facilita que el proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolle de manera significativa, evitando las actividades rutinarias e improvisaciones de sesiones.
3. La aplicación de estrategias de juegos vivenciales permite a los niños y niñas desarrollar con facilidad el momento de psicomotricidad que tiene como

interés el desarrollo de las capacidades de expresión, creatividad, coordinación y equilibrio a partir del uso del cuerpo.

4. Al finalizar el estudio en la fase de reconstrucción de la práctica pedagógica se comprobó la efectividad de las estrategias de juegos vivenciales para desarrollar la coordinación y equilibrio en los niños y niñas en forma activa y significativa.

1.2 Bases teóricas

1.2.1. Teoría del juego

Schiller” (2002), nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución.

La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna.

Ortega (1992) nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto,

cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas.

Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea. En su libro “Aprendizaje a través del juego”, Chateau (1958) nos menciona que el juego prepara para la vida y el surgimiento de la personalidad; por lo tanto, el juego no solo favorece en la adquisición de saberes, en la relación con el mundo exterior sino también en la personalidad del niño Zapata (1988), indica que al juego infantil como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Mediante el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas.

La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño.

Se puede afirmar que el juego es una herramienta muy útil y fundamental para todos los seres humanos y especialmente para los que se encuentran cursando la primera infancia, ya que fortalece el ámbito cognitivo, emocional y social.

Huizinga (2009) en su libro Homo Ludens presenta el juego como un fenómeno cultural y resulta para él tan importante como la reflexión y el trabajo.

El libro de “Juegos para entrenar el cerebro” Batlori (2005) da información de algunas capacidades, conocimientos, actitudes y habilidades que se desarrollan mediante el juego, estas son las siguientes:

- Favorecer la movilidad; es decir, ayuda a mejorar la parte motora del niño.
- Estimular la comunicación, es un refuerzo de la adquisición del lenguaje.
- Ayuda al desarrollo de la comunicación.
- Facilita la adquisición de nuevos conocimientos.
- Fomenta la diversión individual y grupal. . Desarrolla la lógica y el sentido común, favoreciendo en la resolución de problemas venideros.
- Proporciona experiencias nuevas.
- Ayuda a explorar potencialidad y limitaciones.
- Ayuda a la aceptación de jerarquías y trabajo en equipo.
- Fomenta la confianza y la aceptación.
- Desarrolla habilidades manuales, motricidad fina.
- Establece valores.
- Ayuda al desarrollo físico y mental.
- Fomenta el respeto a las demás personas.
- Aprender a resolver problemas o dificultades y a buscar alternativas de solución.
- Estimula la aceptación de normas.

Las habilidades mencionadas son algunas de las tantas que se pueden adquirir gracias al juego, por ello el juego es vital para los niños. Ya que es la forma más

natural, innata y divertida de aprender. Aun cuando el juego no tenga un fin determinado o educativo, logra hacer que el niño adquiera conocimientos y por lo tanto aprenda, lo que significa que el juego es una actividad de constante aprendizaje y liberación de energía que brinda al niño placer y felicidad cuando llega a lograr la acción deseada.

Es importante mencionar que el juego es una actividad libre, la cual es elegida por el niño en el contexto en el que se encuentre, no solo necesita de juguetes, instrumentos o personas para jugar. Es necesario mencionar que la actividad lúdica de cada niño varía por cuestiones de madurez.

Existen diferentes teorías sobre el juego, las cuales tienen una tendencia diferente por cada etapa histórica en la cual se encuentra. Las primeras aproximaciones teóricas sobre el juego se sitúan históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX.

A continuación se explicarán las 4 principales teorías dispuestas por Moreno (2002) y Spencer (1985) a mitad del siglo XIX propone esta teoría, mencionando que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego. Spencer apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobre vivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad.

Spencer comenta que el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres. Spencer apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo

para sobre vivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad.

Spencer comenta que el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres. Lazarus (1993), creó la teoría del descanso promoviendo el juego como una actividad dedicada al descanso, el cual se caracteriza por ser activo, donde la alternancia del trabajo serio e intensivo con el juego, puede favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central (el juego aplicado a los adultos). Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades.

El juego está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio de no trabajo dedicado al descanso, a la diversión y a la satisfacción de necesidades humanas.

1.2.2. Clasificación del juego

Según Moreno (2002) el juego puede clasificarse en 5 tipos si se toma en cuenta el siguiente criterio.

a) Juego funcional o de acción

Esta característica de juego aparece alrededor de los dos primeros años de vida y antes que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico.

El niño, poco a poco, va realizando actividades que se perfilan dentro de las características del juego funcional, en las que el niño realiza actividades sobre su propio cuerpo, como la de objetos y dejará de simbolizar al juego. Estas actividades de juego carecen de normas internas y se realizan más por placer.

Los 9 primeros meses el niño experimenta con su propio cuerpo, explora sensaciones; por ejemplo, mete los dedos a la boca, luego la mano, explora sus movimientos psicomotrices y poco a poco va incorporando objetos a sus movimientos, lanza objetos, atrapa, golpea, juega con cajas y figuras; las ubica en un espacio determinado.

Minerva (2001). indica que el juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida no desaparece después de esta edad, diferentes formas de juego funcional se van presentando en la vida del niño hasta llegar a la vida adulta: montar bicicleta, jugar y bromear con los compañeros, hasta asistir a una fiesta.

b) Juego de construcción

Durante este periodo surgen diversas manifestaciones de juego de construcción. Cuando Moreno (2002) hace referencia al juego de construcción, entiende que toda actividad conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, algo que solo se crea en el imaginario del niño, quien rediseña, proyecta, crea, cambia y utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginario se logre proyectar en un instrumento concreto.

Diferentes autores mencionan que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo del hombre, y que no es específico de una edad determinada, apreciando las primeras manifestaciones, aunque no sea estrictamente casos puros de juego de construcción en el periodo sensoriomotor, ya que el niño en esa etapa carece de la capacidad representativa.

c) Juego simbólico

El juego simbólico para Huizinga (2009) es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en la que el niño tiene que aprender a vivir.

A partir de los 2 años surge por parte del niño la emergente capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado “juego simbólico”, representacional o sociodramático (Moreno 2002).

Este juego es predominante en el estadio pre operacional (Piaget) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; durante esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego, que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad.

El juego simbólico, puede ser de carácter social o individual, así como de distintos niveles de complejidad. El juego simbólico evoluciona de formas simples en las que el niño utiliza objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad.

En el juego simbólico el niño realiza actividades simuladas e imaginativas, pruebas y ensayos. Para Garvey (1985) el juego es un tipo particular de comportamiento simulativo, parecido al comportamiento serio, pero realizado fuera de contexto. El juego, en su esencia, proporciona placer. Es una fuente de placer y un medio de expresión, experimentación y creatividad. Se habla de juego simbólico como necesidad biológica. El juego, en su esencia, proporciona placer. Es una fuente de placer y un medio de expresión, experimentación y creatividad. Se habla de juego simbólico como necesidad biológica, orden y convivencia,

como viene siendo desde la antigüedad. A su vez comprende un deseo de desarrollar un objetivo específico que el niño tiene que cumplir y hasta para sentir placer y alegría

Según Piaget, estos juegos dan inicio con las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, estas en un comienzo son imitadas o aprendidas de los adultos, sin embargo, poco a poco irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo, que más adelante serán predisposiciones para la identidad. Por medio de estas reglas establecidas, el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés

d) Juego cooperativo

Se trata de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva.

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Dada las peculiaridades de los distintos tipos de juego, es fácil intuir que todos ellos no aparecen en todas las etapas del ciclo vital y que cada niño hace uso de

los distintos juegos en distintas etapas y estas varían de acuerdo al ritmo de madurez de cada niño.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no solo a sí mismo, sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano.

Juegos que no plantean “ganar” o “perder”: la propuesta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos. Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos “aptos”, los menos inteligentes, los menos “vivos”, etc. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir.

Una característica propia del juego cooperativo es que su juego es organizado en el cual el grupo de participantes se reparten funciones y roles para así lograr los objetivos a conseguir.

Para Orlick (1998) es importante aplicar experimentos y estudios en el campo educativo para poder conocer el efecto de los juegos cooperativos y la influencia de este. Este autor realizó un estudio en niños de 5 años con una muestra de 73 Alumnos dividiéndolos en dos grupos uno se le aplicó juegos cooperativos y otros juegos tradicionales para conocer el efecto y la comparación de estos.

e) **Juego de ficción**

El juego de ficción es una de las principales actividades del niño, conforma un elemento decisivo en su desarrollo cognitivo y social, además, es una experiencia que ayuda a la adaptación con el medio y en los procesos de interacción, es por esto, que el juego se convierte en un facilitador para que el niño pueda comprender el funcionamiento de las cosas y la existencia de reglas que se van estableciendo.

El niño durante el juego de ficción puede manejar una realidad ficticia porque combina experiencias reales y fantásticas. Ese vínculo puede convertirse en una herramienta de trabajo pedagógica y un elemento mediacional para el desarrollo del infante porque responde a la característica natural del niño, está dentro de su medio y permite la visualización de él desde todas las dimensiones cognitiva, corporal, social y comunicativa.

Algunas características importantes del juego de ficción son:

Puede generar satisfacción.

Es una actividad mental de tipo simbólico, espontáneo y voluntario son con frecuencia reflejo de lo que éstos ven y oyen de los adultos. En los juegos, los

niños no se limitarían según este autor a recordar experiencias vividas, sino que las reelaborarían creativamente, combinándolas entre sí y construyendo con ellas nuevas realidades acordes con sus aficiones y necesidades. Es decir, los niños sienten la necesidad de fantasear las cosas y situaciones en una actividad imaginativa como lo hace en los juegos.

En este sentido, Vigotsky, propone que los niños preescolares entran en un mundo imaginario en el que sus deseos ficticios se pueden hacer realidad: en el juego los niños crean situaciones imaginarias, adoptan el papel de un adulto, el de su propia representación o el rol que desean, y a partir de la simulación crean por sí mismos circunstancias lúdicas. En la situación imaginaria se aprende a actuar en un terreno cognitivo, no solo porque los niños guían su conducta a través de la percepción inmediata de los objetos o por la situación que le afecta de modo inmediato, sino también por el significado de dicha situación.

Por eso, el juego simbólico enseña a los niños a crear personajes imaginarios de acuerdo con un papel determinado para ellos mismos y teniendo en cuenta una reglas establecidas previamente, permitiendo con esta actividad logros en el desarrollo. El juego de ficción en el ambiente de clase puede propiciar espacios creadores para que el niño se proyecte hacia el futuro y otorgar la posibilidad de modificar su presente, postulando de esta forma a la imaginación como la base de la creación artística, científica y técnica, así, el mundo creado por el niño sea producto de su imaginación y son con frecuencia reflejo de lo que éstos ven y oyen de los adultos. En los juegos, los niños no se limitarían según este autor a recordar experiencias vividas, sino que las reelaborarían creativamente, combinándolas entre sí y construyendo con ellas nuevas realidades acordes con

sus aficiones y necesidades. Es decir, los niños sienten la necesidad de fantasear las cosas y situaciones en una actividad imaginativa como lo hace en los juegos.

1.2.3. El juego libre en los sectores.

El juego es la pregunta que por muchos años se han planteado psicólogos, pedagogos, educadores y también padres de familia al observar como juegan sus hijos. Ante esta interrogante existen diversas concepciones del juego, a continuación se expone algunos de ellas.

El juego libre en los sectores, tal y como aquí lo entendemos, tiene algunas características importantes a ser tomadas en cuenta:

- Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete ya que es su propia creación.
- El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.
- El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- **El juego es flexible** pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolver; es como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.
- El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo mismo de

cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre “aquí y ahora”, se vive siempre en tiempo presente.

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

La hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.

Planificación

Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos:

- La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. “Ahora nos toca nuestra hora del juego libre en los sectores. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando”.
- La educadora y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia entre los niños durante la hora del juego libre en los sectores. Por ejemplo, entre todos dicen: “no debemos golpearnos”, “debemos compartir juguetes” o las reglas que se consideren importantes.
- Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. Por ejemplo: “Quiero jugar a hacer puentes con los carros”, “yo quisiera jugar hoy día con José”.

Organización

Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.

Orden

La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez. Además contribuye al buen hábito del orden. Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea para que:

- Cuenten a qué jugaron y con quién.
- Cómo fue su experiencia, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego.

Socialización

Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su

juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres no cocinan”, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc.

Representación

La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.

1.2.5. Aspectos para implementar exitosamente la hora del juego libre en los sectores.

a) El tiempo y el espacio para jugar libremente

El tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden.

El tiempo

En primer lugar, se debe disponer de 60 minutos diarios para esta actividad. Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe ser utilizado para otra actividad porque es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Para algunos educadores la mejor hora para esta actividad es la primera de la mañana, ya que esto les permite a los niños “descargar” sus tensiones, les da energía y, luego de jugar, aprenden mejor durante las siguientes horas.

Otros educadores señalan que prefieren la última hora, ya que los niños incorporan mejor los contenidos académicos de las primeras horas de la mañana. Colocar la hora del juego libre en los sectores al final permite que los niños se relajen y regresen a casa tranquilos.

Los docentes deben decidir en qué momento de la jornada pedagógica funciona mejor en el aula. Lo importante es que los 60 minutos que destines a la hora del juego libre en los sectores sean respetados y valorados, y se cumpla todos los días a la misma hora. Esto da a los niños seguridad, entusiasmo y confianza.

El espacio

Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo. El espacio, ante todo, debe estar despejado de muebles u otros elementos que interfieran con el movimiento.

Para elegir el mejor espacio de juego, se debe observar en qué escenario los niños se sienten más cómodos y seguros y dónde expresan mejor su creatividad e imaginación.

Pero de una u otra forma, es necesario que el aula cuente con materiales e insumos variados organizados en los sectores bien definidos.

Por la diversidad de nuestro país existen algunas aulas, especialmente de zonas rurales, que no cuentan con sectores organizados, generalmente por falta de espacio. En este caso se utilizan las “cajas temáticas”, las cuales son cajas con los materiales, juguetes e insumos para que los niños jueguen.

b. Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores

Hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica.

Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica, ya que permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad. Un mediador es un elemento que permite convertir en acción la fantasía y la imaginación.

Los siguientes juguetes y materiales conforman el equipo básico para organizar un aula de 20 niños en promedio y realizar la hora del juego libre en los sectores:

- Al menos tres muñecas tipo bebé de mínimo 30 cm. de largo y sus accesorios: biberón, peine, ropita, pañal, etc.
- Conjunto de 20 animales domésticos y/o granja de aproximadamente 10 a 12 cm. de largo: perro, gato, vaca, gallo, gallina, chanco, caballo, entre otros.
- Conjunto de 20 animales salvajes de aproximadamente 10 a 12 cm. de largo: felinos, cocodrilo, lobo o zorro, dinosaurios, entre otros.
- Paños de telas de diversas dimensiones, texturas y colores: desde 30 x 30 cm. a 1 x 1 m. para tapar, disfrazarse, usar como mantel, etc.
- 20 muñequitos y personajes diversos de mínimo 5 cm. de alto: soldados, indios, vaqueros, trabajadores, entre otros.
- Una o dos familias de muñecos: papá, mamá, hijos, bebito, entre otros, de mínimo 15 cm. de alto.
- Camiones, autos u otros vehículos. Es preferible los camiones que puedan llevar carga antes que los volquetes.
- Material de construcción: bloques de construcción (maderitas de diversos largos y grosores), latas, palitos, Legos, tubos, piedritas, entre otros.
- Cuerda delgada de al menos 1 m. de largo para jalar carritos, amarrar cosas.

- Menaje de cocina y comedor: tazas, ollitas, platos, jarras, recipientes pequeños. Si es posible cubiertos.
- Herramientas de juguete: martillo, serrucho, destornillador, alicate, entre otros.
- 3 muñecos de peluche.
- Algunos juegos de mesa: rompecabezas, juegos matemáticos, memoria, dominó, encajes, entre otros.
- Cajas de cartón forradas y bien conservadas que los niños puedan usar como camitas, muebles pequeños, recipientes, entre otros.
- Diferentes tipos de textos, tanto elaborados por los niños, los padres, la docente y/o comprados, donados, etc.

Sectores o cajas temáticas

Hogar

Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje.

El sector o caja temática Hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y

otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.

Construcción

El niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas.

En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos.

El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.

Dramatización

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

El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.

El sector o la caja temática de Dramatización permite a los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños actores que representan diversos personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional.

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.

Es deseable que en este sector el niño también cuente con papel y crayolas/colores para dibujar libremente si así lo desea. Una pizarrita también es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente. Este sector debe ser ambientado con letras, palabras escritas y material de lectura con el fin de estimular la lectura. Los cuentos deben estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso valioso.

Además de los sectores mencionados se pueden implementar los de música (para que expresen sus emociones y sentimientos a través de la música), experimentos (para que descubran las propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación, desarrollen la curiosidad e investigación) y aseo (desarrollan hábitos de aseo, orden e higiene).

Juegos en miniatura

Además de los sectores organizados en el aula también es importante tener un espacio con juegos en miniatura.

Los juegos en miniatura ponen en marcha un alto grado de pensamiento simbólico. Este sector o caja temática cuenta con los elementos propios de la realidad cotidiana o imaginaria del niño en pequeña escala. Con estos materiales el niño representa la realidad “en pequeño”, armando diversos escenarios y situaciones propias de su experiencia real o fantaseada.

Según el MINEDU, (2009), es un momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarle al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás. Este proceso cuenta con seis momentos en su desarrollo los cuales son: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

Según Huizinga (1984), el juego es una acción u ocupación libre del hombre y de su cultura, que se realiza dentro de un tiempo y espacio determinado, siguiendo ciertas reglas que son libremente aceptadas, asimismo, esta actividad va acompañada con sentimientos de alegría y de tensión. Corrobora con esta idea.

Ortega (1992), quien indica que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro del niño con otras personas; consigo mismo al tener que adaptarse y enfrentarse a reglas de juego; con las cosas que se convierten en elementos de significación y con el lugar donde juega siendo el juego una gran ocasión de aprendizaje y comunicación. Sobre este mismo aspecto, Díaz (1997), señala que es un acto deliberado donde el niño interactúa con los demás niños, con los

juguetes y con elementos imaginativos como son las representaciones concretas o simbólicas, porque el juego es un recurso para socializarse

1.2.6. Enfoque socio-cultural.

La teoría de Vygotsky, desde una mirada constructivista donde el estudiante es actor activo en la construcción de su aprendizaje en interacción con su desarrollo, es relevante en el ámbito educativo. Según este investigador ruso, la cultura y el contexto social ejercen una gran influencia en el aprendiz, es así que, llama “internalización”, a la reconstrucción interna de una operación externa que hace el individuo, es decir, cualquier función presente en su desarrollo cultural, aparece dos veces y en dos planos distintos, primero en el plano social para luego hacerlo en el plano psicológico, siendo el medio social y la mediación de los demás de gran importancia en este proceso de reconstrucción. Asimismo, en esta influencia socio-cultural, el mismo autor señala que el juego cumple un papel muy importante porque es un factor básico en el desarrollo del niño, que surge cuando emergen las numerosas tendencias irrealizables y deseos pospuestos en su proceso evolutivo, ante las necesidades que no fueron satisfechas en su accionar inmediato y el niño preescolar las satisface mediante la imaginación, por ello, el juego es un rasgo predominante en la infancia. Es así que en el contexto de las relaciones socioculturales que son exclusivamente de la persona, se puede decir que la educación y la mediación de los demás son importantes. Por ello, en la educación inicial la organización de espacios, de materiales, de recursos y de actividades, en situaciones de interacción con la docente y con otros niños, supone nuevos retos que benefician grandemente al estudiante, donde el juego es una fuente de desarrollo y de aprendizaje.

1.2.7. Características del juego

La mayoría de los investigadores, como los que anteriormente han sido mencionados, señalan que el juego tiene las siguientes características: a) Es libre, porque se presenta de manera espontánea e incondicional no es impuesto, donde el niño empieza a explorar en esta libertad el mundo que le rodea. b) Implica una actividad que puede ser física o mental, de tal manera que contribuye en el desarrollo de capacidades intelectuales y psicomotrices. c) Produce placer porque es agradable para el ser humano propiciando alegría y diversión y, es innato porque nace con el ser humano y es propio en su desarrollo, sin embargo, para Vygotsky (2000), señala que no siempre el jugar puede ser placentero para el niño. d) Se desarrolla en un tiempo y espacio propio, en los más estructurados se delimita claramente y con anticipación el lugar y la hora en que se realizarán, mientras que en los juegos más libres el espacio y el tiempo del juego se van fijando en el devenir del mismo, es decir, los niños de hoy no juegan los mismos juegos del ayer, asimismo, los juegos que realizan los niños de nuestro país por ejemplo, no son los mismos juegos en otro lugar del mundo.

1.2.8. El juego como propuesta educativa.

Sarlé (2008) manifiesta que el juego desde el punto de vista educativo, parece tener un sentido diferente que obedece al hecho de propuestas planificadas y esta actividad se convierte en una herramienta de aprendizaje que debe ser considerado en la educación preescolar y que en ocasiones se da con participación libre de los estudiantes.

Según Sarlé (2008), esta apreciación, es considerada desde los años sesenta, donde el juego surge como estructura y propuesta didáctica denominada “juego trabajo” y planteada como actividad a aplicarse en los jardines de infancia, con una forma especial de organizar el aula en espacios denominados “rincones”, cada espacio estaría vinculado con las actividades y contenidos que la docente enseña en forma grupal. Asimismo, el juego trabajo tiene una estructura didáctica, el momento de la planificación que supone la elección por parte de los estudiantes del rincón y la propuesta a trabajar; el momento del desarrollo donde los estudiantes juegan en los diferentes rincones; el momento del orden, y finalmente, el momento de la evaluación. Sin embargo, ante esta propuesta surgen oposiciones defendiendo la situación propia del juego como actividad libre del niño.

Es así que Chateau (1980), considera que es excesiva la estructuración del aula, la direccionalidad del juego por parte de la docente entre otros aspectos. Además manifiesta la autora, que ante esta polarización de posturas surge una nueva forma de ver el juego en las aulas preescolares. Por lo tanto, a esta nueva forma que mantiene la estructura y la organización, pero se desliga de los contenidos de enseñanza y minimiza la intervención del maestro, se le denomina juego libre en rincones”.

Chateau (1980). sostiene que el juego libre en los sectores implica la posibilidad de jugar en el aula utilizando los espacios organizados en sectores sin consigna de trabajo alguna, simplemente los niños juegan orientados por sus intereses propios y de los demás que juegan en el mismo sector. Asimismo, es una propuesta de juego espontáneo donde los niños comparten e interactúan, precisando que este juego se realiza en sectores y no en rincones, ya que nos

aleja de la idea de arrinconar materiales en los espacios determinado que se construyen y reconstruyen constante y creativamente.

A partir del año 2009, el MINEDU plantea que el juego libre en los sectores debe considerarse como un momento pedagógico a desarrollarse en el día, y hoy por hoy son muchos jardines de infancia en nuestro país que llevan a cabo esta propuesta educativa.

Mitjans (1995), que asevera que “la creatividad es el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple con exigencias de una determinada situación social, proceso que, además tiene un carácter personal lógico”.

El mismo autor indica que para desarrollar la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje, se necesita de un profesor que, como educador, incentive, potencie, promueva la creatividad independiente en la búsqueda de nuevos conocimientos, que estimule las motivaciones e intereses personales, la formación de sentimientos de valores. El aprendizaje como la creatividad es un proceso interno de la persona, la cual el educador no puede acceder directa ni exhaustivamente, pero a la vez, es un proceso que tiene condiciones que se pueden propiciar, controlar y evaluar.

1.2.9. Juego y creatividad.

El juego es la estrategia más adecuada y real para promover el desarrollo de las capacidades creativas del niño. El juego es la actividad primigenia del ser humano, donde encontramos el origen de la fantasía y la creación. Solo en la medida que el hombre juega puede crear, por medio de este acto desarrolla todo su potencial creativo, siendo su carácter esencial, la libertad.

En esta libertad reside el modo de ser del juego. Los niños por medio de la creatividad creadora impulsan actitudes vitales que los orientan hacia una vida productiva y placentera para sí y para los otros. El juego les concede la libertad para hacer y deshacer, para crear y recrear un mundo posible, donde se conjuga imaginación, fantasía, pensamiento y acción. Por el juego el niño ingresa en el mundo simbólico, donde crecerá todo su potencial de abstracción, pero también lo conectará consigo mismo favoreciendo la formación de una filosofía personal, así mismo con generaciones, costumbres que hacen a su acervo familiar y sociocultural, a través del cual aprenderá su relación con la ética y los valores.

En la cotidianidad de la actividad lúdica los niños organizan: el espacio de juego, eligen los compañeros, los circuitos de juegos, las variantes de juego, elaboran y eligen objetos lúdicos. Por medio de dicha actividad se acercan conocimientos del mundo que los rodea, porque en el ensayan, experimentan, elaboran hipótesis, arriban a resultados y soluciones de problemas, critican, se convierten en juez y parte, construyen su autonomía tomando conciencia de sí mismo y de los otros que lo rodean.

La creatividad, como ocurre con otras capacidades del cerebro como son la inteligencia y la memoria, engloba varios procesos mentales entre los cuales que no han sido completamente descifrados por la fisiología.

Los niños ven el mundo con otros ojos, interpretan la realidad a su manera y son capaces de convertir lo ordinario en extraordinario. La creatividad infantil, es una capacidad que si no se estimula corre el peligro de bloquearse y desaparecer a medida que el pequeño crece.

Por otro lado el juego contiene factores que indican el desarrollo de la creatividad: originalidad, fluidez, flexibilidad, inventiva, elaboración, apertura mental, sensibilidad ante los problemas, entre otros (Garaigordobil, 2003).

La originalidad. Es uno de los rasgos característicos de la creatividad, y se basa en lo único, irrepetible. Los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juegos nuevos, innovadores.

Fluidez. Los niños son capaces de dar gran cantidad de respuesta o soluciones a problemas planteados, sus ideas van y vienen como en torrentes de aguas cristalinas. Debido a que ellos son curiosos exploran y ensayan las hipótesis que se plantean es que su pensamiento es móvil y pueden dar varias respuestas a un tema o juego.

Flexibilidad. En las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas; no se estancan en una idea, operan contrariamente a la rigidez. Prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado.

Inventiva y elaboración. Aparecen las ideas y se ponen en acción, opera todo el ser en ello: mente, cuerpo, emociones, sentimientos. Inventar permite generar ideas, imágenes a nivel abstracto, mental, espiritual y cuando eso se plasma en el mundo de lo concreto vamos a la elaboración a la obtención por medio de un producto, este reflejo es el cómo, que circula dentro del SER. Por medio de la elaboración se comunica las ideas e imágenes internas para que el exterior las observe, las conozca, las disfrute y comparta.

1.2.10. Planteamiento teórico sobre el desarrollo

El término desarrollo se refiere a ciertos cambios que ocurren en los seres humanos y animales desde la concepción hasta la muerte pero de aquellos cambios se dan de forma ordenada y permanente por un periodo de duración razonable. Según Papalia (1998) nos dice que, desarrollo son los cambios que se dan y su continuación a través del tiempo. Estos cambios se dan en dos aspectos:

- Cuantitativos: cambios en cantidad.
- Cualitativos: cambios en clase, como en la naturaleza de la inteligencia.

Hurlock (1996), nos dice que el desarrollo se refiere a cambios cuantitativos y cualitativos, se puede definir como una serie progresiva de cambios ordenados y coherentes. Progresivo es cuando los cambios son direccionales y avanzan, en lugar de retroceder. Ordenado y coherentes indicando que hay una relación definida entre los cambios que tiene lugar a los procedimientos que seguirán.

1.2.11. Factores que influyen en el desarrollo

Sociales, psicológicos, biológicos y cognitivos. El desarrollo humano, se refiere al proceso por el cual se extiende las oportunidades de crecimiento del ser humano; para hacerlo, se debe crear un entorno para que hagan realidad sus metas y lograr vivir de forma productiva, para lograr un desarrollo efectivo. La herencia y el ambiente interactúan continuamente para influir en el desarrollo. Desde el punto de vista de la psicología la herencia se refiere a las características físicas que los padres transmiten a los hijos mediante los genes, la herencia también es responsable de la conducta del individuo mediante la reproducción

que se tiene en las estructuras corporales como el sistema nervioso. El ambiente abarca varias influencias; el ambiente químico, químico postnatal experiencias sensoriales variables, eventos físicos traumáticos.

- El ambiente químico es el que actúa antes del parto, como son los fármacos nutrición y hormonas.
- El químico postnatal son las que actúan después del nacimiento, como oxígeno y nutrición.
- Las experiencias sensoriales variables constantes son todos aquellos sucesos que los órganos de los sentidos procesan antes y después del nacimiento.

Las experiencias sensoriales variables son todos aquellos eventos que proporcionan experiencias a los órganos de los sentidos y los procesos cognitivos.

Los eventos físicos traumáticos. Son las experiencias que ocasionan la destrucción de la célula antes o después del nacimiento. Las condiciones del ambiente y la herencia pueden modificar al individuo, el desarrollo a medida que los infantes se adentra en la niñez y a la edad adulta. Los factores psicológicos se relacionan con los factores perceptuales, cognitivas, emocionales y de la personalidad que también influyen en el desarrollo. Los factores socio culturales se refieren a las relaciones interpersonales, sociales y culturales, es importante la cultura y el contexto social en donde el individuo se desenvuelve, debido a que estos factores van a permitir actuar de manera eficaz y con independencia en su entorno, permitiéndole aprender a pensar a

solas o con ayuda de alguien más, creando así un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con su medio y otras personas.

1.2.12. Teoría del desarrollo

Teoría Psicoanalíticas (Freud).

Nos centramos en las aportaciones de Freud. Según este autor cada persona hereda una serie de conflictos infantiles junto con forma de enfrentarnos a ellas. Si estas son buenas experiencias somos personas capaces de superar conflictos, determinadas situaciones. Si por el contrario, son experiencias traumáticas no sabemos afrontar determinadas situaciones, tendremos un yo débil. Por otro lado Freud introduce tres conceptos hipotéticos:

- Ello es el inconsciente. Cuando nace el niño es el puro ello, el puro instinto. El ello seguía por el principio del placer determina que el instinto sea saciado al momento.
- Yo. Es la parte racional y se va generando a partir de la interacción con la realidad. El yo por tanto tiene la misión de ir domesticando el ello. El yo se rige por el principio de la realidad, es decir, hay que satisfacer el ello pero de una manera apropiada y realista (yo fuerte yo débil)
- Superyó. El superyó busca la perfección y busca el auto crítica. Y asimila los valores morales de los padres. Teniendo esto en cuenta, el desarrollo humano se podía secuenciar en distintas etapas. Las etapas que determinan son los siguientes:
 - De los 0 a los 6 años el niño pasa del ello al súper yo.

- Etapa oral: la etapa de la lactancia, todo el placer, todo el interés está centrado en la zona de la boca. El niño experimenta placer con todo lo relacionado a la boca.
- Etapa anal: va desde la lactancia hasta los tres años y todo el interés se centra en el control y autocontrol de los esfínteres. El niño empieza tener autonomía.
- Etapa fálica: desde los 3 a 4 años a los 6, el centro del placer se establece en el falo. Los varones experimentan orgullo por tener a las mujeres lo envidian. Aparecen el súper yo.
- De los 6 a los 12 años es la etapa de la latencia. Los impulsos sexuales se adormecen.
- Etapa genital, corresponde con la adolescencia por tanto con el despertar de la madurez sexual. Si lo pasamos sin dificultad seremos adultos sanos y si tiene problemas seremos adultos reprimidos.

1.2.13. Teoría Psicosocial (Erikson)

Aporto que la teoría psicosexual de Freud, las etapas son pocas y limitadas. El desarrollo del ser humano se forma de etapa, pero se engrandese con el ambiente. Para cada etapa del desarrollo implica una dificultad, lo que se denomina crisis de madurez, que cada persona deberá resolver y añade el factor que explica que se superen o no se superen: la interacción entre las características propias de cada uno y el ambiente social en el que vive el sujeto.

Distinguen las siguientes etapas:

- Etapa de la confianza versus desconfianza.(0 al año) es la primera dificultad que el niño tiene que abordar. El niño necesita confiar en que sus necesidades básicas van a ser cubiertas por los adultos responsables de estas tareas. Si el niño aprende esta confianza desarrollara síntomas neuróticos.
- Etapa de autonomía versus vergüenza y duda. (1 a 3 años) el niño empieza a explorar el mundo que le rodea. Empieza por el control de esfínteres, comienza a hablar llama la atención. El niño empieza a ser autosuficiente o bien aprende a sentir miedo y a dudar de sus propias actitudes, capacidades.
- Etapa de iniciativa versus culpabilidad. (3 a 6 años) el niño quiere emprender muchas actividades, superando incluso los límites que le pone los padres y por tanto se sentirá culpable. Del estudio de esta etapa, se deriva que unos padres caóticos hacen más daño que unos padres autoritarios.
- Etapa de la actividad versus inferioridad. (7 a 11 años) coinciden con la etapa escolar, por lo que le da importancia a todo lo relacionado con la escuela. Él niño debe aprender a sentirse competente en algunas cosas y no tanto en otras. También es importante el apoyo social que tiene.
- Etapa de la adolescencia. (12 años en adelante) hay un reto importante ¿Quién soy yo? Identidad sexual, rol social. Es la etapa en la que se conquista la identidad o se dará la confusión de roles.

- Etapa de la intimidad versus aislamiento. En estos años adultos vamos buscando amor, cariño o el aislamiento por miedo por miedo al rechazo.
- Etapa de la creatividad versus estancamiento. Uno aprende a sentirse útil, activo por los hijos, en lo profesional o de lo contrario siente que no aporta nada se queda estancado.
- Etapa de la integridad versus desaparición. Vejes plena nos planteamos si en la vida hemos conseguido lo que nos hemos planteado, si la vida a merecido la pena e incluso se empieza a pensar si se ha vivido la vida ha pasado por ti, al muerte.

1.2.14. Importancia del desarrollo

Es importante porque mediante el desarrollo lleva a la autorización de los potenciales genéticos. A estos Maslow le dio el nombre autorrealización: el esfuerzo para persona posible, tanto física como mentales. Es la urgencia de hacer aquello para lo que está capacitado, para que se sienta feliz y este bien a gusto se le debe dar a una persona la oportunidad de satisfacer ese apreciación.

1.2.15. Creatividad

Para Marín, R. y de la Torre, S. (1991), a lo largo de la historia han sido muchas las definiciones de creatividad que han dado, a raíz de las cuales podemos generalizar, diciendo que:

- La creatividad es un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente.
- La creatividad es la ciencia el arte y el vivir son las formas con las que se expresa la necesidad de trascender, de dar luz a algo nuevo.

- Es la capacidad de encontrar conexiones nuevas e inesperadas. Es un poder que no tiene dueño. Si quisiéramos concretar lo anteriormente dicho en una sola definición, en contrariamos que la creatividad es la capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de manera innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conducta habituales. En psicología se le atribuye los siguientes atributos: originalidad, flexibilidad, viabilidad, fluidez y elaboración.

Papalia (1990) describe la creatividad como la habilidad para darse cuenta de los casos, bajo un punto de vista nuevo, para detectar problemas que quizás nadie haya sabido que existe y para enfrentar esos problemas con soluciones nuevas desacostumbradas y efectivas. La creatividad implica pensamientos divergentes, más que convergentes, en términos de Guilford (1959) en lugar de tratar de dar una respuesta correcta a la persona creativa intenta buscar para cada problema tantos caminos como sean posibles, para encontrar nuevas alternativas de solución.

Hurlack (2003, p.344). Nos dice que unos de los significados más populares de la creatividad hacen hincapié en el hecho de hacer algo que sea nuevo y diferente. La mayoría de las personas creen que la creatividad se puede juzgar por el producto o lo que crea la persona, sin embargo la creatividad no siempre genera productos que se puedan observar o juzgar. Por ejemplo, la ensoñación sabe de qué se trata. En consecuencia, la creatividad se puede considerar como un proceso mediante el cual se genere algo nuevo, ya sea una idea o un objeto en una disposición o una forma nueva. El hincapié en el acto de producir más

que en el resultado final de la creación, se acepta en la actualidad como algo crucial para el concepto de la creatividad.

1.2.16. Características de la creatividad

Según Menchen y Martínez (1984, pág. 128). Es un hecho que algunas personas son muy creativas y otras muy rutinarias. Un análisis de las características del pensamiento, puede aclarar la dinámica de la creatividad y por qué existen diferentes grados de creatividad en distintas personas. A continuación analizaremos las características esenciales, las cuales son descritas por:

- **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 alumno que relacione entre hechos, palabras, sucesos.
- **Flexibilidad:** características 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. Dentro del ámbito escolar se desarrollara exigiéndole al alumno no solo un gran número de ideas, sino recogiendo categorías y tipos diferentes de respuestas o soluciones. Un ejemplo para trabajarla sería el siguiente: damos al alumno diferentes fotos y alternándole el orden deberá inventar distintas historias.
- **Originalidad:** características que define a la idea, proceso producto, como algo único o diferente. Producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas ideas que el alumno propone.

- **Viabilidad:** capacidad de producir ideas o soluciones que sean realizables en la práctica.
- **Elaboración:** es el nivel del detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Para fomentar dentro del aula, se le presentan al alumno ilustraciones de historias con dibujos en los que tengan que percatarse de los detalles. Los tres primeros factores, fluidez, flexibilidad y originalidad, son funciones del pensamiento divergente o lateral, actúa como un explorador que va a la aventura. Es el que no se paraliza con una única respuesta ante un problema, es la libre asociación de ideas e imágenes. Es la reestructuración de lo conocido de un modo nuevo. En definitiva, provoca la creatividad por el contrario el llamado pensamiento convergente el que evoca ideas y trata de encadenarlas para llegar a un punto ya existente y definido, si bien oscuro para el sujeto.

1.2.17. Factores que influyen en la creatividad

Como se ha explicado el potencial creativo se presenta desde que uno es pequeño hasta muy avanzada edad en todo los niños aun cuando difieren en el grado de creatividad que poseen.

La creatividad es importante para las buenas adaptaciones personales y sociales que todo lo impide su desarrollo sea peligro cuando las condiciones ambientales fomentan el desarrollo de rigidez mental o pensamiento convergente, impedirá el desarrollo de la flexibilidad mental o los pensamientos divergentes (citados por Hurlock, 1988). En consecuencia es un hecho aceptado que al igual que cualquier otro potencial, el ambiente debe proporcionar oportunidades para

ese desarrollo. De igual modo el medio ambiente es importante en la habilidad de los individuos para ser más creativos, pues el que tenga la oportunidad para explorar el entorno les provee a los chicos la información necesaria para hacer asociaciones novedosas que son muy importantes para el desarrollo creativo, si por el contrario estuvieran impedidos de hacer estas asociaciones, las habilidades creativas se ven refrenados.

1. Factores positivos:

- De orden físico: se estimula la creatividad cuando el sujeto se encuentra dentro de un ambiente propio, como cuando están en contacto con la naturaleza, paseos de recreación , viajes , congresos, etc.; los cuales permiten asimilar y estimular el pensamiento creativas.
- De orden cognitivo: el entorno intelectual, familiar influye en el pensamiento creativo. El tener padres con un nivel intelectual con amplio interés cultural y creativo hace propicia la estimulación creativa de los hijos.
- De orden afectivo: las personas que temen ser aceptados y actúan en plena confianza de su actividad desarrollan más su creatividad en el medio en el que se desenvuelven ya sea en el estudio trabajo. Hogar, etc.
- De orden social – cultural: desarrollarse dentro de una sociedad influye en el desarrollo creativo de la persona; pues una sociedad inquieta y ambiciosa, crea un ambiente propi para estimular la creatividad.

2. Factores negativos:

- De orden físico: un medio monótono tranquilo, estático constituye un obstáculo para la creatividad ya que la pobreza de estímulos origina reacciones pobres, rutinarias, perezosas.

- De orden cognitivos: un ambiente de prejuicios y rechazos sistemáticos a los nuevos, van a perjudicar el desarrollo creativo.
- De orden afectivo: existen estímulos que congelan la creatividad de una persona.
- La inseguridad, una persona con miedo a equivocarse, con temor al ridículo y al fracaso no podrá desarrollar su creatividad.
- Sentimientos vagos de culpa, la creatividad puede ser perseguida como un desafío o rebeldía por la persona ya que esta pretende cambiar las cosas y negar en parte la realidad; creando así un sentimiento de culpa lo cual no favorece la creatividad.
- De orden socio- cultural: una sociedad democrática y burocrática llega a formar obstáculos en las personas puesto que una situación siempre significa disminución en el individuo de la capacidad de afrontar y resolver situaciones nuevas pierden su elasticidad mental.

1.3 Definición de términos básicos

- **El juego.**-Es una actividad libre que siempre acompañará al hombre y especialmente al niño en su relación y en su conocimiento con el mundo que le rodea, siendo además un elemento importante para su aprendizaje.
- **La creatividad.**-Es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, la creatividad es sinónimo del pensamiento original, la imaginación constructiva el pensamiento o el pensamiento creativo. La creatividad es una habilidad típica de la cognición humana presenta hasta cierto punto en algunos primates superiores, y ausente en la computación algorítmica,

- **Bases epistémicas.** En relación con el juego, señala con una gran intuición Bateson (2013) afirma que “Adviértase que el juego, como rótulo, no limita o define los actos que lo componen. La palabra juego es aplicable solo a ciertas premisas ampliadas del intercambio. En el lenguaje corriente “juego” no es el nombre de un acto o acción, sino el nombre de un marco de acción. Cabe esperar entonces, que el juego no estará sujeto a las reglas habituales del refuerzo”.
- “El juego y la creación del juego deben verse como un fenómeno único y de hecho, es verosímil en lo subjetivo decir que la secuencia solo es realmente jugable en la medida en que conserva elementos creativos e inesperados. Si la secuencia es totalmente conocida, es un ritual, aunque aun así quizá sea conformación de carácter.
- Se pretende en este espacio abordar la relación que se puede establecer entre el juego, creatividad, aprendizaje y juego, tanto desde una perspectiva epistemológica como práctica. Se trata de explorar las interrelaciones y mutuas resonancias que se dan entre el juego y el desarrollo de la creatividad, sus impactos y el desarrollo de capacidades para el logro de aprendizajes requeridos.

1.4 Hipótesis

1.4.1. Hipótesis general.

Hi. Existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Ho. No existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

1.4.2. Hipótesis específicas

Existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la elaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018

1.5 Variables

Variable 1 : Juego libre.

“El juego libre, es el qué hacer, el niño cuando nadie le dice lo que tiene que hacer. Cuando lo intentas controlar, este deja de ser libre, deja de ser juego y ya no es lo mismo”. Esta es la clara y sencilla descripción que hace el pediatra Carlos Gonzales sobre esta actividad vital para el desarrollo de los niños, una

actividad que según mencionan varios expertos, tiene que tener un carácter espontáneo, pues justamente, esta característica es lo que hace que un juego sea juego un juego. El juego es libre por naturaleza y se debe entender así en los procesos de aprendizaje.

A partir del año 2009, el MINEDU plantea que el juego libre en los sectores debe considerarse como un momento pedagógico a desarrollarse en las instituciones educativas, y hoy por hoy son muchos jardines de infancia en nuestro país que llevan a cabo esta propuesta educativa.

Variable 2: Desarrollo de la creatividad.

La infancia es la edad idónea para el desarrollo de la creatividad, porque el niño es mucho más receptivo a los estímulos y tiene una gran capacidad de imaginación que aún no está limitada por el conocimiento ni la racionalidad que impone la sociedad. El niño es por naturaleza un ser creativo, sin embargo esa creatividad tendrá pocas manifestaciones si no se desarrolla en un clima adecuado, con condiciones favorables para la creatividad del niño

Operacionalización de variables.

VARIABLES	DIMENSIONES	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS	INDICADORES
V1: LA HORA DEL JUEGO LIBRE	Organización	Responde a la consecución de unos objetivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños por grupos se organizan ¿dónde jugar?¿a qué jugar?¿con quién jugar?
	Ejecución o desarrollo	Acción de realizar o desarrollar algo.	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan en los diferentes sectores.
	Socialización	Acción de afianzarse, relacionarse y equilibrarse.	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso del juego.
	Representación	Imitación o imaginación que hace pensar en determinadas cosas.	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan a través del dibujo, oralmente como pintura o modelado lo que jugaron.
V2: DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	Fluidez	Capacidad de dar respuestas o soluciones a los problemas.	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados.(a un tema o juego)
	Flexibilidad	Capacidad de acomodarse a distintas situaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado.
	Originalidad	No copia ni imita a otros.	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juegos nuevos.
	Elaboración	Capacidad de comunicar las ideas e imágenes internas para que el exterior las observe, las conozca, las disfrute y comparta.	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños operan todo el ser en ello: mente, cuerpo, emociones, sentimientos.

1.6 Formulación del problema

1.6.1. Problema General

¿Qué relación existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018?

1.6.2. Problemas Específicos:

¿Qué correlación existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018?

¿Qué correlación existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018?

¿Qué correlación existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018?

¿Qué correlación existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la elaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018?

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo General

Establecer el grado de correlación entre la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°004 de Aparicio Pomares – 2018.

1.7.2. Objetivos Específicos

Determinar la correlación que existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Determinar la correlación que existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Determinar la correlación que existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Determinar la correlación que existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la elaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

1.8 Población y muestra

1.8.1. Población

La población de estudio estuvo constituida por 74 estudiantes de 5 años de ambos sexos de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018, cuya distribución se observa en el presente cuadro:

Tabla 1
Población de estudiantes de la Institución Educativa N° 004 Aparicio Pomares – 2018.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	NOMBRE DEL AULA	SEXO		TOTAL
		M	F	
N° 004 DE APARICIO POMARES	RESPE TO	21	20	41
	TOLERANCIA	18	15	33
TOTAL		39	35	74

Fuente: Nóm ina de matrícula de la I.E. N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Elaboración: Las tesis tas.

1.8.2 Muestra

La muestra de estudio fue de tipo no probabilístico seleccionada en forma intencional, y estuvo conformada por 41 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018, cuya distribución se observa en el siguiente cuadro:

Tabla 2
Muestra de estudiantes de La Institución Educativa N° 004 De Aparicio Pomares – 2018.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	EDAD	SEXO		TOTAL
		M	F	
N° 004 de Aparicio Pomares – 2018	5 AÑOS	21	20	41

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

2.1 Tipo y nivel de investigación de investigación

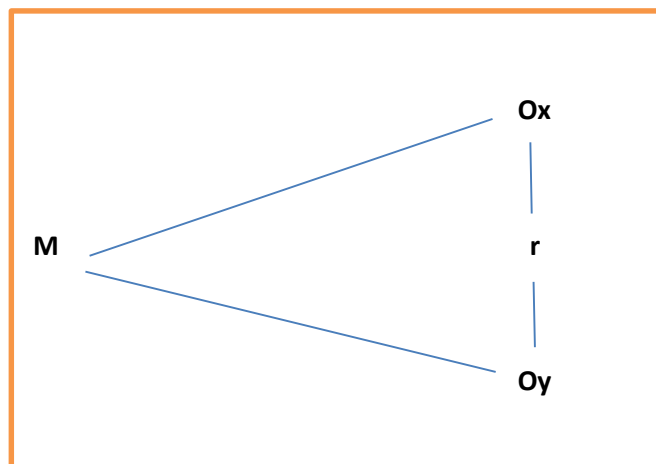
2.1.1. Tipo. La presente investigación es de tipo no experimental de alcance correlacional. No experimental puesto que no existe manipulación de variables, es decir, no existe un tratamiento metodológico para observar influencia entre variables y correlacional porque determinó el grado de relación entre las variables investigadas.

2.1.2. Nivel. El nivel es correlacional ya que trató de conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular (Hernández y otros, 2014)

2.2 Diseño y esquema de investigación

El diseño que se empleó en el trabajo de investigación es el diseño correlacional, toda vez que me permitió correlacionar cada uno de las variables en una muestra definida.

La presente investigación estuvo basada en un diseño correlacional-transversal, cuyo diagrama es:



Dónde:

M= Representa la muestra de estudio

O_x= Representa una variable de estudio como es la hora del juego libre.

O_y= Representa una variable de estudio como es el desarrollo de la creatividad.

r= Representa el grado de correlación entre ambas variables.

2.3. Definición operativa del instrumento de recolección de datos

Instrumentos. Los instrumentos son medios auxiliares para recoger y registrar los datos obtenidos a través de las técnicas.

En la presente investigación se utilizaron dos instrumentos:

- Una ficha de observación para medir el juego libre y sus dimensiones conformadas por 12 ítems, donde cada una de sus dimensiones como organización, ejecución o desarrollo, socialización y representación se medirán por 3 ítems cada una.
- Una ficha de observación para medir el desarrollo de la creatividad conformado también por 12 ítems, donde cada una de sus dimensiones como fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración se medirán por 3 ítems cada una.

2.4 Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos

Para el procesamiento y presentación de los datos se empleó la estadística descriptiva, considerando los indicadores y dimensiones para cada variable. Se determinaron las frecuencias absolutas, relativas las medidas de tendencia central y las medidas de dispersión, así como se realizó la prueba de hipótesis empleando el estadígrafo que es coeficiente de correlación de r de Pearson.

Para la discusión se establecieron comparaciones con los resultados obtenidos y resultados de investigaciones anteriores, así como con la opinión de expertos.

Una vez elaborados los instrumentos, se procedió con el siguiente plan:

- Se aplicaron los instrumentos a la muestra previa autorización de la institución respectiva para la recolección de la información.
- Se ordenó la información o los datos en función a las variables y sus dimensiones.
- Se procesó la información y se presentaron en tablas y figuras.
- El procesamiento de datos se realizó mediante el software SPSS (versión 25.0)

CAPÍTULO III

RESULTADOS

3.1. Presentación, descripción e interpretación de los resultados

Tabla 1

El juego libre en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

ESCALA	fi	%
Inadecuado	4	10%
Poco adecuado	18	44%
Adecuado	19	46%
Total	41	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado en diciembre del 2018

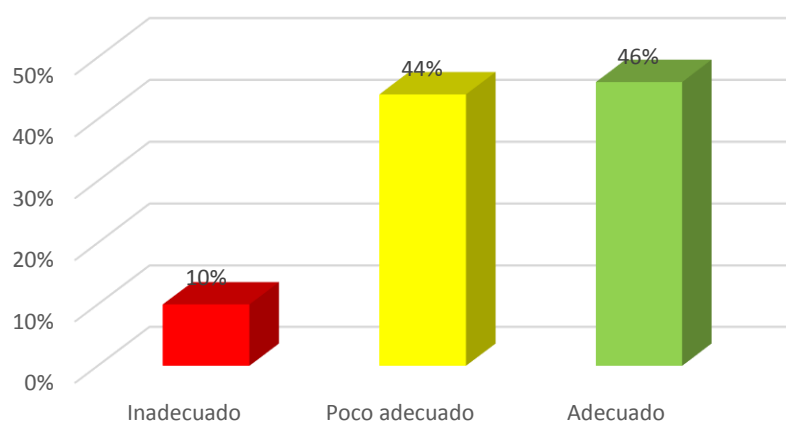


Figura 1. El juego libre en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018

Descripción e interpretación

En la tabla y figura, se tiene que el 46% de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares desarrollan en forma adecuada los juegos libres, el 44% lo hacen en forma poco adecuada y el 10% lo hacen en forma inadecuada. Estos resultados se deben porque las dimensiones de del juego libre como la organización, la ejecución o

desarrollo, la socialización y la representación también la mayoría de estudiantes lo hacen en forma adecuada.

Tabla 2.

La organización del juego libre en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

ESCALA	fi	%
Inadecuado	5	13%
Poco adecuado	19	46%
Adecuado	17	41%
Total	41	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado en diciembre del 2018
Elaboración: El autor

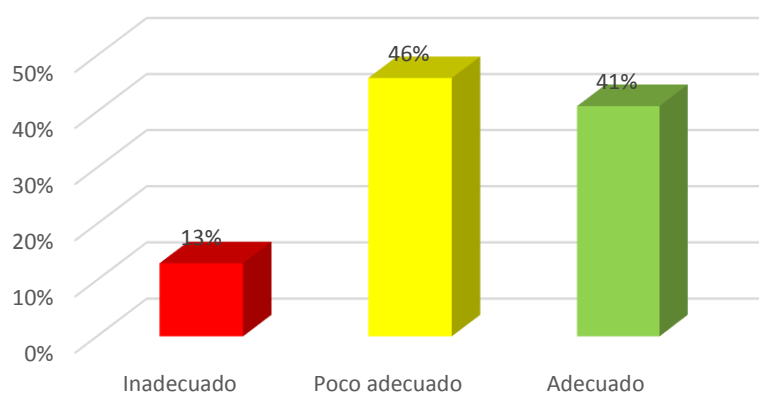


Figura 2. La organización del juego libre en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018

Descripción e interpretación

En la tabla y figura 02, se tiene que el 46% de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares desarrollan en forma poco adecuada la organización del juego libre, el 41% lo hacen en forma adecuada y el 13% lo hacen en forma inadecuada. Estos resultados se deben porque a veces los estudiantes se organizan de acuerdo a las normas acordadas en la asamblea, deciden democráticamente los tipos de juegos a desarrollar y determinar democráticamente los integrantes de cada grupo.

Tabla 3. La ejecución o desarrollo del juego libre en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018

ESCALA	f _i	%
Inadecuado	4	10%
Poco adecuado	16	39%
Adecuado	21	51%
Total	41	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado en diciembre del 2018
Elaboración: El autor

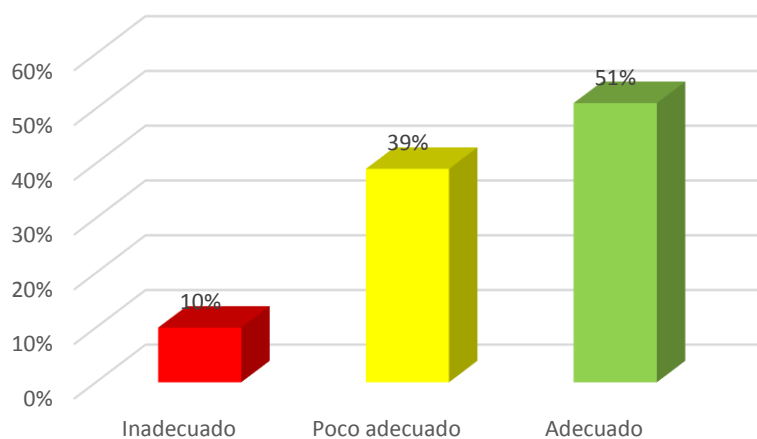


Figura 3. La ejecución o desarrollo del juego libre en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018

Descripción e interpretación

En la tabla y figura 03, se tiene que el 51% de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares desarrollan en forma adecuada los juegos libres, el 39% lo hacen en forma poco adecuada y el 10% lo hacen en forma inadecuada. Estos resultados se deben porque siempre los estudiantes desarrollan ordenadamente el juego, completan todo el desarrollo del juego y cumplen a cabalidad el personaje asignado.

Tabla 4. La socialización del juego libre en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

ESCALA	fi	%
Inadecuado	6	15%
Poco adecuado	19	46%
Adecuado	16	39%
Total	41	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado en diciembre del 2018

Elaboración: El autor

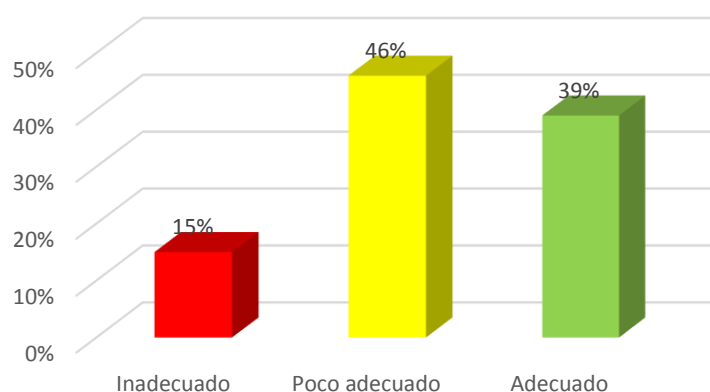


Figura 4. La socialización del juego libre en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Descripción e interpretación

En la tabla y figura 04, se tiene que el 46% de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares desarrollan en forma poco adecuada la socialización de los juegos libres, el 39% lo hacen en forma adecuada y el 15% lo hacen en forma inadecuada. Estos resultados se deben porque a veces Los estudiantes cuentan lo que jugaron, cuentan o verbalizan las secuencias del juego y a veces también con quiénes jugaron, es decir no socializan mucho lo hecho o lo aprendido.

Tabla 5

La representación del juego libre en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

ESCALA	fi	%
Inadecuado	3	7%
Poco adecuado	18	44%
Adecuado	20	49%
Total	41	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado en diciembre del 2018

Elaboración: El autor

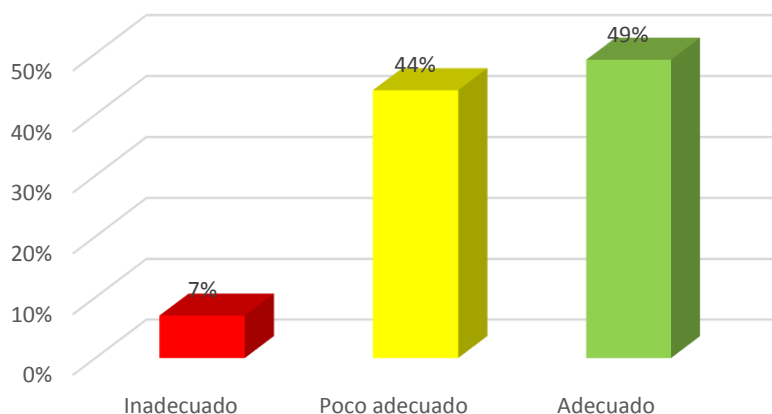


Figura 5. La representación del juego libre en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018

Descripción e interpretación

En la tabla y figura 05, se tiene que el 49% de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares representan en forma adecuada los juegos libres, el 44% lo hacen en forma poco adecuada y el 7% lo hacen en forma inadecuada. Estos resultados se deben porque los estudiantes siempre expresan a través del dibujo el juego desarrollado, también siempre expresan mediante movimientos corporales el desarrollo del juego y representan tridimensionalmente las escenas del juego empleando plastilina u otros materiales.

Tabla 6

Desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

ESCALA	f _i	%
Baja	4	10%
Mediana	17	41%
Alta	20	49%
Total	41	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado en diciembre del 2018
Elaboración: El autor

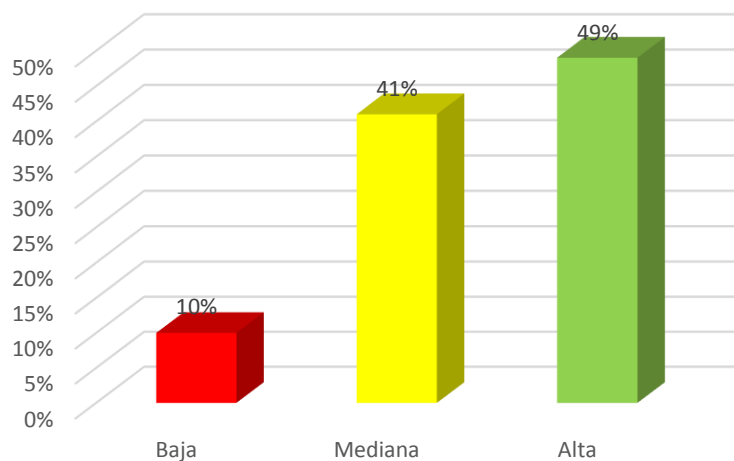


Figura 6. Desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Descripción e interpretación

En la tabla y figura 06, se tiene que el 49% de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares desarrollan la creatividad en un nivel alto, el 41% desarrollan en un nivel mediano y el 10% lo desarrolla en un nivel bajo. Estos resultados se deben porque las dimensiones de la creatividad como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración también tienen un alto desarrollo.

Tabla 7

Desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

ESCALA	fi	%
Baja	3	7%
Mediana	17	41%
Alta	21	52%
	41	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado en diciembre del 2018

Elaboración: El autor

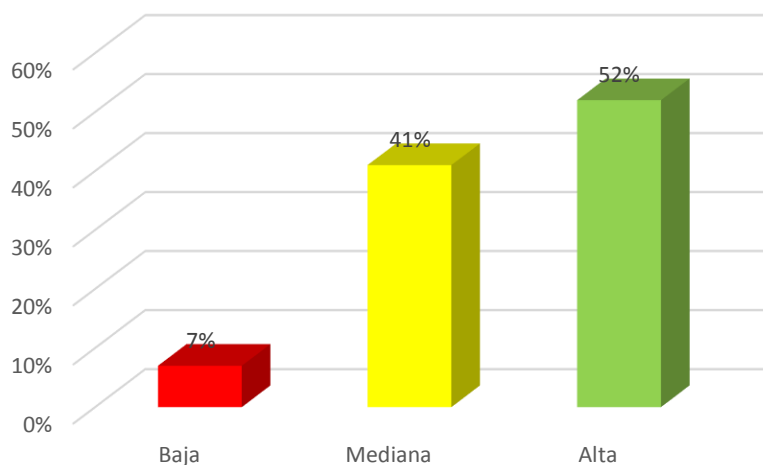


Figura 7. Desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018

Descripción e interpretación

En la tabla y figura 07, se tiene que el 52% de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares desarrollan la fluidez en un nivel alto, el 41% lo hacen en forma mediana o regular y el 7% lo desarrolla en un nivel bajo. Estos resultados se deben porque siempre los estudiantes de opinar en mejora del desarrollo del juego, son capaces de dar respuestas adecuadas y fluidas y dan soluciones a algún problema que se plantea para mejorar el desarrollo del juego.

Tabla 8**Desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.**

ESCALA	fi	%
Baja	4	10%
Mediana	16	39%
Alta	21	51%
Total	41	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado en diciembre del 2018

Elaboración: El autor

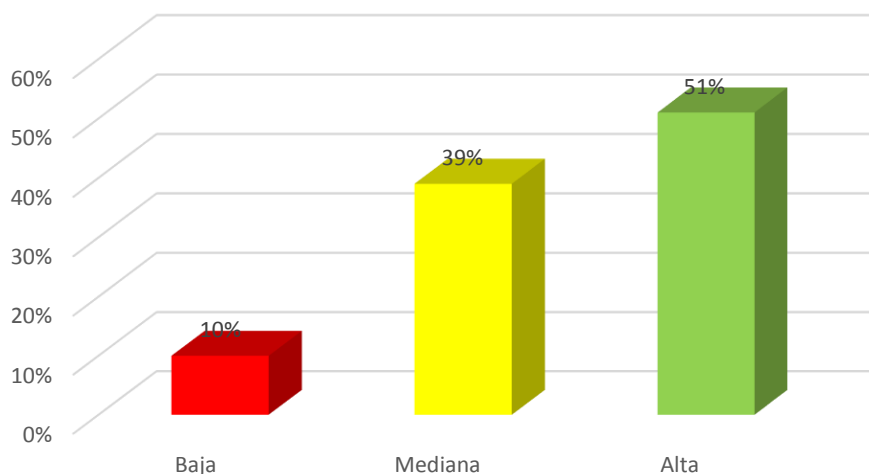


Figura 8. Desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018

Descripción e interpretación

En la tabla y figura 08, se tiene que el 51% de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares desarrollan la flexibilidad en un nivel alto, el 39% lo hacen en forma mediana o regular y el 10% lo desarrolla en un nivel bajo. Estos resultados se deben porque siempre los estudiantes intentan varias veces encontrar mejores resultados, son versátiles y se amoldan a cualquier tipo de juego e intentan mejorar permanentemente los juegos que desarrollan.

Tabla 9

Desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

ESCALA	fi	%
Baja	4	10%
Mediana	18	44%
Alta	19	46%
Total	41	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado en diciembre del 2018

Elaboración: El autor

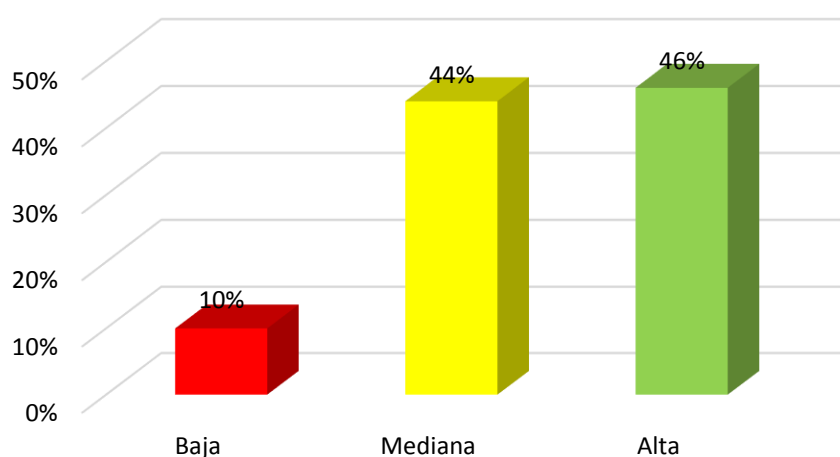


Figura 9. Desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018

Descripción e interpretación

En la tabla y figura 09, se tiene que el 46% de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares desarrollan la originalidad en un nivel alto, el 44% lo hacen en forma mediana o regular y el 10% lo desarrolla en un nivel bajo. Estos resultados se deben porque siempre los estudiantes se atreven a crear situaciones mejores del juego, se arriesgan a sugerir mejoras de cualquier situación y son decididos en resolver problemas concretos.

Tabla 10. Desarrollo de la elaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

ESCALA	f _i	%
Baja	5	13%
Mediana	17	41%
Alta	19	46%
	41	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado en diciembre del 2018
Elaboración: El autor

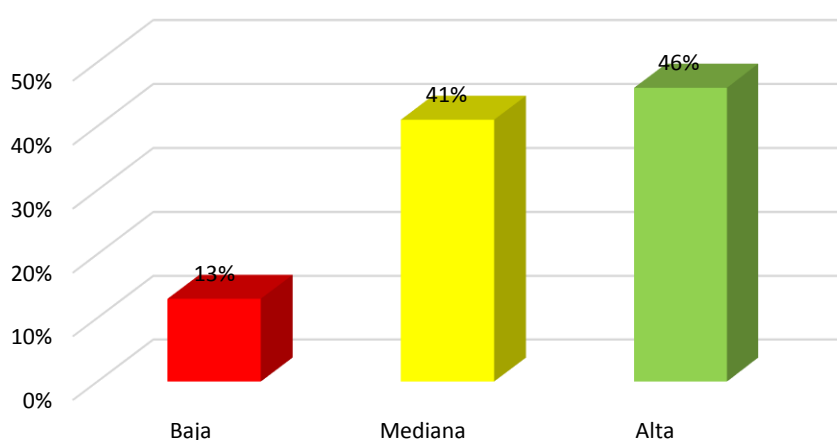


Figura 10. Desarrollo de la elaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Descripción e interpretación

En la tabla y figura 10, se tiene que el 46% de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares desarrollan la elaboración en un nivel alto, el 41% lo hacen en forma mediana o regular y el 13% lo desarrolla en un nivel bajo. Estos resultados se deben porque siempre los estudiantes desarrollan competencias cognitivas, desarrollan emociones asertivas y también desarrollan sentimientos nobles hacia los demás.

4.2. Prueba de hipótesis

Para la prueba de la hipótesis general y específica se utilizó la prueba r de Pearson, tomando como criterio para rechazar o aceptar la hipótesis nula el valor de p .

Si el valor de p (significancia bilateral) es menor a 0,05 se rechaza la hipótesis nula.

Para interpretar los niveles de correlación se utilizó la tabla de valoración siguiente:

INTERPRETACIÓN DE LOS VALORES DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

VALOR O GRADO “ r ”	INTERPRETACIÓN
± 1.00	Correlación positiva o negativa perfecta
De ± 0.91 a ± 0.99	Correlación positiva o negativa muy fuerte
De ± 0.76 a ± 0.90	Correlación positiva o negativa fuerte
De ± 0.51 a ± 0.75	Correlación positiva o negativa considerable
De ± 0.26 a ± 0.50	Correlación positiva o negativa media
De ± 0.11 a ± 0.25	Correlación positiva o negativa baja
De ± 0.01 a ± 0.10	Correlación positiva o negativa muy débil
0.00	No existe correlación alguna entre variables

Fuente: Elaboración a partir de Hernández (2014)

Contrastación de la hipótesis general:

Hi: Existe correlación significativa entre la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Ho: No existe correlación significativa entre la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018

Correlaciones			CREATIVIDAD
R de Pearson	JUEGO	Coefficiente de correlación	,961**
	LIBRE	Sig. (bilateral)	,000
		N	41

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretación: Como el nivel de significancia o p-valor (0,000) es menor que el error estimado (0,05), se acepta la hipótesis de investigación, es decir, existe correlación significativa entre la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018. Asimismo, existe entre las variables una correlación positiva muy fuerte ($r=0.961$)

Contrastación de las hipótesis específicas:

Hipótesis específica 1

Hi: Existe correlación significativa entre la hora del juego libre y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Ho: No existe correlación significativa entre la hora del juego libre y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Correlaciones			FLUIDEZ
R de Pearson	JUEGO	Coefficiente de correlación	,891**
	LIBRE	Sig. (bilateral)	,000
		N	41

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretación: Como el nivel de significancia o p-valor (0,000) es menor que el error estimado (0,05), se acepta la hipótesis de investigación, es decir, existe correlación significativa entre la hora del juego libre y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018. Asimismo, existe entre las variables una correlación positiva fuerte ($r=0.891$)

Hipótesis específica 2

Hi: Existe correlación significativa entre la hora del juego libre y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Ho: No existe correlación significativa entre la hora del juego libre y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Correlaciones			FLEXIBILIDAD
R de Pearson	JUEGO	Coefficiente de correlación	,928**
	LIBRE	Sig. (bilateral)	,000
		N	41

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretación: Como el nivel de significancia o p-valor (0,000) es menor que el error estimado (0,05), se acepta la hipótesis de investigación, es decir, Existe correlación significativa entre la hora del juego libre y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018. Asimismo, existe entre las variables una correlación positiva muy fuerte ($r=0.928$)

Hipótesis específica 3

Hi: Existe correlación significativa entre la hora del juego libre y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Ho: No existe correlación significativa entre la hora del juego libre y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Correlaciones			ORIGINALIDAD
R de Pearson	JUEGO	Coefficiente de correlación	,944**
	LIBRE	Sig. (bilateral)	,000
		N	41

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretación: Como el nivel de significancia o p-valor (0,000) es menor que el error estimado (0,05), se acepta la hipótesis de investigación, es decir, existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018. Asimismo, existe entre las variables una correlación positiva muy fuerte ($r=0.944$)

Hipótesis específica 4

Hi: Existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la elaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Ho: No existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la elaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.

Correlaciones

			ELABORACIÓN
R de Pearson	JUEGO	Coeficiente de correlación	,947**
	LIBRE	Sig. (bilateral)	,000
		N	41

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretación: Como el nivel de significancia o p-valor (0,000) es menor que el error estimado (0,05) se acepta la hipótesis de investigación, es decir, existe correlación significativa entre la hora del juego libre y el desarrollo de la elaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018. Asimismo, existe entre las variables una correlación positiva muy fuerte ($r=0.947$)

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados de la presente investigación indican que existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018, puesto que en la prueba de hipótesis el nivel de significancia o p-valor igual a cero es menor que el error estimado (0,01), se acepta la hipótesis de investigación, es decir, Del mismo modo dichas variables se relacionan con un coeficiente positivo muy alto cuyo valor es 0.961. Así mismo el desarrollo de los juegos libres por parte de los estudiantes es adecuado y el desarrollo de la creatividad está en un nivel alto. Estos resultados se relacionan coincidentemente o en forma discrepante con investigaciones realizadas anteriormente como es el caso de Otero (2015), quien en un trabajo de investigación concluye que el 99% de los estudiantes, casi en su totalidad alcanzó un nivel favorable en el juego libre en los sectores, se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en estudiantes de 5 años, con un valor de $P < 0,05$ y que existe una relación significativa del juego del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en los estudiantes de 5 años, con un valor de $P < 0,05$. Como se puede apreciar se advierte que los resultados de esta investigación es coincidente con la nuestra puesto que los juegos libres tienen una relación significativa con un coeficiente de correlación muy alta entre las variables investigadas, es decir, los juegos libres se relación directamente con variables que tienen que ver con el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Arce. D. Saldaña. A, (2014), dicho investigador llegó a las siguientes conclusiones: Los educandos del grupo experimental de acuerdo al post test lograron incrementar su creatividad en originalidad, complejidad y penetración total de 15.64 886.90 %). Los educandos del grupo experimental según los resultados comparativos del pre y post test lograron mejorar su creatividad en originalidad, complejidad y penetración. Como queda

evidenciado en el puntaje promedio total de las diferencias de 11.78 (65.479%). Los educandos del grupo experimental según los resultados comparativos de las diferencias como el grupo control nos da a conocer que después de haber aplicado el programa “juego de construcción”. Lograron mejorar significativamente su creatividad en el puntaje promedio total de las diferencias 11.73 (65.14%). Estas conclusiones nos demuestran que los educandos del grupo experimental de la I.E. “Niño Jesús” de 5 años lograron mejorar significativamente su creatividad después de haber aplicado el programa “Juego de Construcción”. Lo que nos demuestra la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula. Conclusiones que aseveran los resultados de la presente investigación donde los estudiantes tienen un desarrollo de creatividad alto y una relación positiva muy alta con el desarrollo de los juegos libres. Vera, (2017), en su tesis concluye que todos los niños son creativos y mediante el juego se busca potencializar esa creatividad en cada niño, para que se desenvuelva de una mejor manera, y puedan alcanzar los objetivos esperados dentro de la enseñanza aprendizaje.

Indicamos que todas estas investigaciones ponderan la importancia que tienen los juegos y en especial los juegos libres para potenciar las competencias de los estudiantes en lo que se refiere a su aprendizaje y su desarrollo biopsicosocial que es muy importante para una educación integral.

CONCLUSIONES

- Se determinó existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018, puesto que en la prueba de hipótesis el nivel de significancia o p-valor igual a cero es menor que el error estimado (0,05). Del mismo modo dichas variables se relacionan con un coeficiente positivo muy alto cuyo valor es 0.961. Así mismo el desarrollo de los juegos libres por parte de los estudiantes es adecuado y el desarrollo de la creatividad está en un nivel alto.
- Se determinó que existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018, puesto que el nivel de significancia o p-valor igual a cero menor que el error estimado (0,05). Del mismo modo el juego libre con el desarrollo de la fluidez se relacionan con un coeficiente positivo alto cuyo valor es 0.891. De igual manera la fluidez se encuentra en un nivel alto.
- Se determinó que existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018, puesto que el nivel de significancia o p-valor igual a cero menor que el error estimado (0,05). Del mismo modo juego libre y el desarrollo de la flexibilidad se relacionan con un coeficiente positivo muy alto cuyo valor es 0.928. Así mismo la flexibilidad también se encuentra en un nivel alto.
- Se determinó que existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018, puesto que el nivel de significancia o p-valor igual

a cero menor que el error estimado (0,05). Del mismo modo el juego libre y el desarrollo de la originalidad se relacionan con un coeficiente positivo muy alto cuyo valor es 0.944. De igual manera la originalidad de los estudiantes se encuentra en un nivel alto.

- Se determinó que existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la elaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018, puesto que el nivel de significancia o p-valor igual a cero menor que el error estimado (0,05). Del mismo modo el juego libre y el desarrollo de la elaboración se relacionan con un coeficiente positivo muy alto cuyo valor es 0.947. Así mismo el desarrollo de la elaboración se encuentra también en un nivel alto.

RECOMENDACIONES

- A los directivos y docentes de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, implementar dentro de sus objetivos estratégicos institucionales y curriculares, talleres y programas para desarrollar la creatividad de los estudiantes, puesto que en la presente investigación se diagnosticó que esta variable si bien es cierto el 49% está en un nivel alto la mayoría está en un nivel mediano y bajo.
- A los docentes de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares planificar, diseñar y aplicar estrategias didácticas orientadas a la práctica del juego libre, puesto que tiene una relación muy alta y significativa con la creatividad y sus dimensiones como son la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.
- Los docentes deben atender preferentemente la originalidad de creatividad puesto que es una dimensión de menor desarrollo donde la mayoría tiene un nivel de baja y mediana, para ello se debe optar por otras estrategias complementarias al juego libre.
- Se recomienda a futuros investigadores realizar estudios similares en otros contextos sobre la influencia que tiene el juego libre en la formación integral de los estudiantes de educación inicial.

BIBLIOGRAFÍA

- Arce. D. Saldaña. A, (2014). *Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad, en niños de 5 años de la I.E. N° 252 “Niño Jesús”, de Trujillo – 2014* (tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo, Perú.
- Bateson, G. (2013). *Una teoría del juego y la fantasía*. Recuperado de resumenes-comunicacion-uba.blogspot.com/.../bateson-gregory-una-teoria-del-juego
- Bennett, S. (1973). *La Creatividad y la Personalidad*. Editorial Trillas, Barcelona: Trillas.
- Castillo, D. E. (2014). *Pujllay para mejorar las relaciones de convivencia democrática en los niños de 4 años de la institución educativa jardín de niños N° 215 de la ciudad de Trujillo -2014* (tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo, Perú.
- Chateau, J. (1980). *Psicología de los Juegos Infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Garvey, Catherine (1985). *“El juego infantil”*. Buenos Aires: Morata.
- Fernández, R. (2014). *El juego libre y espontaneo en educación infantil una experiencia práctica, en la Universidad de Cantabria* (tesis de maestría) Universidad de Cantabria. Cantabria, España
- Garaigordobil, M. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta pro social y creatividad*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003). *Intervención Psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta personal y Creatividad*. Madrid: Pirámide.
- Garvey, C. (1985). *“El juego infantil”*. Buenos Aires: Morata.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6a ed.). México: Editorial McGraw-Hill
- Huizinga, J. (1984): *Homo Ludens*. Alianza Editorial/ Emece Editores.
- Hurlock, E. (1988). *Desarrollo del niño*. México: Calipso

- Lavega, B. (2004) *“Teoría y Práctica del Juego: La Dimensión Psicológica del juego”*. México: Siglo XXI
- Lazarus, A. (1973). On assertive behavior: A brief note. *Behavior Therapy*, 4, 697-699.
- Lazarus, A. (1993). On assertive behavior: *A brief note. Behavior Therapy*, 4, 697-699.
- Londoña, A. (2017). *El juego libre: Un elemento fundamental del desarrollo infantil*. Recuperado de: <https://eligeeducar.cl> › Cómo aprenden los niños
- Marín, R. y de la Torre, S. (1991) *Manual de creatividad. Aplicaciones educativas*. Barcelona, Vteens Vives.
- Mato, P. (2018). *Juegos para desarrollar coordinación y equilibrio en niños y niñas* (tesis de licenciatura). Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. Huánuco, Perú
- Menchen, D. y Martinez, R (1984). *Creatividad*. Bogota: Llango
- Minerva, C. (2001). *“El juego como estrategia de Aprendizaje en el aula”*. México: NURRULA
- Mitjans, A. (1995) *Personalidad, Creatividad y Desarrollo*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Moreno, J. (2002). *“Aprendizaje a través del juego”*. Madrid-España: Aljibes.
- Orlick, T. (1986). *Juegos y Deportes Cooperativos*. Madrid: Ed. Popular.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Ediciones. Sevilla: Ed. Algar.
- Otero, I. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 PALAO -2015* (tesis de maestría). Universidad Peruana Cayetano Heredia. Lima, Perú.
- Papalia, D. (2005). *Psicología del desarrollo a influencia a la adolescencia. La Creatividad*. Madrid: Alianza

Sarlé, P. (2008). *“Enseñar el juego y jugar la enseñanza”*. España. Paidós.

Spencer, Z.A. (1985): *150 juegos y actividades preescolares*. Barcelona: CEAC

Torrance, P. (1962). *Desarrollo de la creatividad*. Madrid: Marova.

Vera, L. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V emblemático CHORDELEG periodo lectivo 2016 – 2017* (tesis de maestría). Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca, Ecuador.

Vigotsky, L.S. (2000): *Psicología del arte*. Barral. Barcelona: Barral

Woolfolk, A. (1997). *Desarrollo humano*. Madrid: Paraninfo

ANEXOS

ANEXO 1: INSTRUMENTOS
FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL JUEGO LIBRE
DESARROLLADO POR LOS ESTUDIANTES

Estudiante: _____ **Sección:** _____ **Fecha:** _____

Nunca	A veces	Siempre
0	1	2

Nº	DIMENSIONES/ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
	ORGANIZACIÓN			
1	¿Los estudiantes se organizan de acuerdo a las normas acordadas en la asamblea?			
2	¿Los estudiantes deciden democráticamente los tipos de juegos a desarrollar?			
3	¿Los estudiantes determinan democráticamente los integrantes de cada grupo?			
	EJECUCIÓN O DESARROLLO			
4	¿Los estudiantes desarrollan ordenadamente el juego?			
5	¿Los estudiantes completan todo el desarrollo del juego?			
6	¿Los estudiantes cumplen a cabalidad el personaje asignado?			
	SOCIALIZACIÓN			
7	¿Los estudiantes cuentan lo que jugaron?			
8	¿Los estudiantes cuentan o verbalizan las secuencias del juego?			
9	¿Los estudiantes cuentan con quiénes jugaron?			
	REPRESENTACIÓN			
10	¿Los estudiantes expresan a través del dibujo el juego desarrollado?			
11	¿Los estudiantes expresan mediante movimientos corporales el desarrollo del juego?			
12	¿Los estudiantes representan tridimensionalmente las escenas del juego empleando plastilina u otros materiales?			
	SUB TOTAL			
	TOTAL			

Inadecuado	Poco adecuado	Adecuado
00 a 08	09 a 16	17 a 24

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES

Estudiante: _____ Sección: _____ Fecha: _____

Nunca	A veces	Siempre
0	1	2

Nº	DIMENSIONES/ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
	FLUIDEZ			
1	¿Los estudiantes son capaces de crear o reproducir ideas para mejorar el desarrollo del juego?			
2	¿Los estudiantes son capaces de dar respuestas adecuadas y fluidas?			
3	¿Los estudiantes son capaces de conocer el significado de las palabras durante el desarrollo del juego?			
	FLEXIBILIDAD			
4	¿Los estudiantes dan respuestas variadas?			
5	¿Los estudiantes son versátiles y se amoldan a cualquier tipo de juego?			
6	¿Los estudiantes son capaces de modificar las ideas y superar la rigidez?			
	ORIGINALIDAD			
7	¿Los estudiantes se atreven a crear situaciones nuevas en su experiencia concreta?			
8	¿Los estudiantes se arriesgan a sugerir mejoras de cualquier situación?			
9	¿Los estudiantes son decididos en resolver problemas concretos?			
	ELABORACIÓN			
10	¿Los estudiantes desarrollan competencias cognitivas?			
11	¿Los estudiantes desarrollan emociones asertivas?			
12	¿Los estudiantes desarrollan complejidad de sus ideas creativas?			
	SUB TOTAL			
	TOTAL			

Inadecuado	Poco adecuado	Adecuado
00 a 08	09 a 16	17 a 24

ANEXO 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LA HORA DEL JUEGO LIBRE Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 004 DE APARICIO POMARES -2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Qué relación existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.</p>	<p>Objetivo general Establecer el grado de correlación entre la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.</p>	<p>Hipótesis general Existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.</p>	<p>V.1 La hora del juego libre.</p>	<p>-Organización</p> <p>-Ejecución o desarrollo</p> <p>-Socialización</p> <p>-Representación</p>	<p>-En asamblea los niños recuerdan las normas de convivencia y deciden el sector para jugar.</p> <p>-Los niños por grupos se organizan ¿dónde jugar? ¿a qué jugar?¿con quién jugar?</p> <p>-Los niños juegan en los diferentes sectores.</p> <p>-Los niños ordenan los juguetes</p> <p>-Verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso del juego.</p> <p>-Los niños expresan a través del dibujo, oralmente como pintura o modelado lo que jugaron.</p>	<p>Tipo, nivel y diseño de investigación La investigación es no experimental de alcance correlacional, el nivel es descriptivo correlacional y el diseño correlacional-transversal, cuyo esquema es:</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD M --- Ox M --- Oy Ox --- r --- Oy </pre> </div> <p>Dónde: M = Muestra Ox = Juegos libres Oy = Creatividad r = Relación entre variables</p> <p>Población y muestra La población en estudio está constituida por 74 estudiantes matriculados de ambos sexos de la edad de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.</p>
<p>Problemas específicos ¿Qué relación existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018?</p> <p>¿Qué relación existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de</p>	<p>Objetivos Específicos Determinar la relación que existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.</p> <p>Determinar la relación que existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la</p>	<p>Hipótesis específicas Existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.</p> <p>Existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de</p>	<p>V.2 El desarrollo de la creatividad</p>	<p>-Fluidez</p> <p>-Flexibilidad</p> <p>-Originalidad</p>	<p>-Los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados. (a un tema o juego).</p> <p>- Los niños prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado.</p> <p>- Los niños se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juegos nuevos.</p>	

<p>la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018?</p> <p>¿Qué relación existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018?</p> <p>¿Qué relación existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la elaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018?</p>	<p>flexibilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.</p> <p>Determinar la relación que existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.</p> <p>Determinar la relación que existe entre la hora del juego libre y el desarrollo de la elaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.</p>	<p>la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.</p> <p>Existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.</p> <p>Existe correlación positiva entre la hora del juego libre y el desarrollo de la elaboración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares – 2018.</p>		<p>-Elaboración</p>	<p>-Los niños operan todo el ser en ello: mente, cuerpo, emociones, sentimientos.</p>	<p>La muestra de estudio fue seleccionada en forma intencional, y estuvo conformada por 41 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°004 de Aparicio Pomares – 2018.</p>
---	--	---	--	---------------------	---	--



RESOLUCIÓN N° 1840-2018-UNHEVAL/FCE-D

Cayhuayna, 19 de diciembre de 2018.

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución N° 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

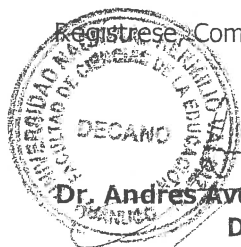
Que con Oficio N° 0146-2018-UNHEVAL-FCE/UI, de fecha 14/12/18, del Director del Instituto de investigación, informa que de acuerdo a las funciones asignadas, se ha procedido a la revisión del proyecto de investigación, quienes emiten opinión favorable para la aprobación del Proyecto de Tesis Colectiva titulada: **LA HORA DEL JUEGO LIBRE Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 004 DE APARICIO POMARES - 2018**, con Mención en **Educación Inicial**, presentada por las alumnas **Elizabeth CORI MATO, Yulissa Rosario MARQUEZ SOTO y Lihecy Violeta MELENDEZ VALENTIN**, en cumplimiento al Artículo 8° del Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad;

Estando a las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL.

SE RESUELVE:

- 1° **APROBAR** el Proyecto de Tesis del Programa de Segunda Especialidad, Titulada: **LA HORA DEL JUEGO LIBRE Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 004 DE APARICIO POMARES - 2018**, con Mención en **Educación Inicial**, presentada por las alumnas **Elizabeth CORI MATO, Yulissa Rosario MARQUEZ SOTO y Lihecy Violeta MELENDEZ VALENTIN**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **AUTORIZAR** a las tesisistas **Elizabeth CORI MATO, Yulissa Rosario MARQUEZ SOTO y Lihecy Violeta MELENDEZ VALENTIN**, desarrollar su Proyecto de Tesis en un tiempo mínimo de treinta (30) días hábiles, si no lo desarrollara en un plazo de dos años, debe presentar un nuevo proyecto de tesis, de acuerdo al Art. 11° del Reglamento de Titulación de la Segunda Especialidad.
- 3° **DAR A CONOCER** la presente Resolución a los interesados para los fines que estimen conveniente.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
Decano

Distribución:
Interesados/Archivo

SOLICITO: Autorización para aplicar mi
proyecto de tesis

Lic. CASTELLO TRUJILLO, MARIA ANGELA

Directora de la Institución Educativa N° 004 PP.JJ Aparicio Pomares - Huánuco.

De mi mayor consideración.

Es grato dirigirme a: Usted para saludarla cordialmente y a la vez para comunicarle que las suscritas Lic. Elizabeth, Cori Mato identificado con DNI 42395625 Lic. Yulissa Rosario Marquez soto identificado con DNI 80007483, ambas estudiantes de la Universidad Hermilio Valdizan segunda especialización en Educación Inicial que nos encontramos realizando un proyecto de tesis no explicativo - correlacional titulado "LA HORA DEL JUEGO LIBRE Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD". Solicito su autorización para poder aplicar el proyecto de mi tesis en la INSTITUCION EDUCATIVA N° 004 PPJJ. APARICIO POMARES. HUANUCO 2018", por la cual ruego a usted nos brinde la autorización para poder aplicar nuestro instrumento de (cuestionario de lista de cotejo) a los niños de su Institución.

Sin otro particular, nos despedimos de Usted reiterándole las muestras de nuestra consideración, agradeciéndole de antemano por la atención debida.

Atentamente.

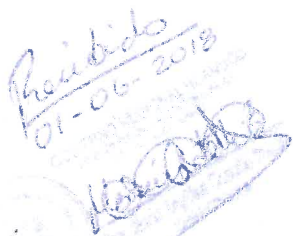


Elizabeth. Cori Mato



Yulissa, Marquez Soto

Recibido
01-06-2018



FICHA DE VALIDACIÓN


I. DATOS INFORMATIVOS		
Apellidos y nombres del informante	Cargo o institución donde labora	Nombre del instrumento de Evaluación
Picoy Gonzales Juan Antonio	Docente UNHEVAL	Ficha de observación para medir el juego libre
TÍTULO: LA HORA DEL JUEGO LIBRE Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 004 DE APARICIO POMARES -2018		

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN						
INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresada en conducta observada					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de claridad y cantidad				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Orientado a la consecución de los objetivos					✓
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos científicos de la investigación					✓
8. COHERENCIA	Relación entre los ítems, indicadores y las dimensiones					✓
9. METODOLOGÍA	Responde a la naturaleza y propósito de la investigación				✓	
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación				✓	

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

- El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado ()
- El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado ()

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 85%

Huánuco 20-02-19	40445675		980033116
Lugar y Fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN


I. DATOS INFORMATIVOS		
Apellidos y nombres del informante	Cargo o institución donde labora	Nombre del instrumento de Evaluación
<i>MENDOZA BALAREZO, JAVIER</i>	<i>UXV- UAF. UNHEVAL</i>	Ficha de observación para medir el juego libre
TÍTULO: LA HORA DEL JUEGO LIBRE Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 004 DE APARICIO POMARES -2018		

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN						
INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				✓	
2. OBJETIVIDAD	Está expresada en conducta observada					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de claridad y cantidad				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Orientado a la consecución de los objetivos				✓	
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos científicos de la investigación					✓
8. COHERENCIA	Relación entre los ítems, indicadores y las dimensiones					✓
9. METODOLOGÍA	Responde a la naturaleza y propósito de la investigación				✓	
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación					✓

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

- El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado (X)
- El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado ()

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 88%

<i>HCO, 6 DICIEMBRE 2018</i>	<i>22405515</i>	 SOCIEDAD ESPAÑOLA DE INVESTIGADORES CIENTÍFICOS <i>Javier Mendonza Balarezo</i> Dr. Javier Mendonza Balarezo <small>SOCIO 67</small>	<i>976959512</i>
Lugar y Fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN

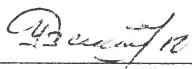
I. DATOS INFORMATIVOS		
Apellidos y nombres del Informante	Cargo o institución donde labora	Nombre del instrumento de Evaluación
BENANCIO REYES, G. G. G.	J.E. N° 363 - Guayaquil	Ficha de observación para medir el desarrollo de la creatividad
TÍTULO: LA HORA DEL JUEGO LIBRE Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 004 DE APARICIO POMARES -2018		

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN						
INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresada en conducta observada					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de claridad y cantidad				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Orientado a la consecución de los objetivos				✓	
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos científicos de la investigación					✓
8. COHERENCIA	Relación entre los ítems, indicadores y las dimensiones					✓
9. METODOLOGÍA	Responde a la naturaleza y propósito de la investigación					✓
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación					✓

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

- El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado ()
- El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado ()

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 90 %

Hca, 07 Diciembre -2018	20000203		
Lugar y Fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono