

**UNIVERSIDAD NACIONAL
TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**

**TESIS PARA OBTENER
EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**

TÍTULO DE LA TESIS

**EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO
ESTÍMULO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4
AÑOS, I.E.I. N° 291 NUNPATKAIM, IMAZA, 2023**

Autora: Bach. Julia Atamain Asangkay

Asesor: Dr. River Chavez Santos

Registro: (.....)

CHACHAPOYAS – PERÚ

2024

Dedicatoria

En honor a mis ancestros, cuya visión y legado han pavimentado el camino para que nosotras, las mujeres indígenas, sigamos luchando incansablemente por alcanzar la excelencia profesional. Su sabiduría y resistencia nos inspiran diariamente a superar obstáculos y a forjar un futuro mejor.

A todas mis compañeras de estudio, cuyo constante apoyo y motivación han sido esenciales para alcanzar mis sueños. Juntas hemos compartido desafíos y éxitos, fortaleciendo nuestro compromiso con la educación y el progreso.

Julia

Agradecimiento

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a Dios Todopoderoso por darme la vida y la oportunidad de alcanzar mis sueños profesionales en Educación Inicial, guiándome y bendiciéndome en cada paso.

Agradezco a mi esposo, Bernabé Kunchikui Akuts, y a mis queridas hijas, Helen Rosmery y Keiko Fátima, por su amor y apoyo incondicional, que me dieron la fortaleza para completar mi carrera.

También extiendo mi gratitud a los docentes de la Universidad Toribio Rodríguez de Mendoza, cuyas enseñanzas y dedicación han sido cruciales para mi crecimiento académico y personal.

**Autoridades de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de
Amazonas**

Ph. D. Jorge Luis Maicelo Quintana
Rector

Dr. Oscar Andrés Gamarra Torres
Vicerrector Académico

Dra. María Nelly Luján Espinoza
Vicerrectora de Investigación

Dr. Linder Cruz Rojas Gómez
Decano de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación

Visto Bueno del Asesor de la Tesis



UNTRM

REGLAMENTO GENERAL
PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL

ANEXO 3-L

VISTO BUENO DEL ASESOR DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

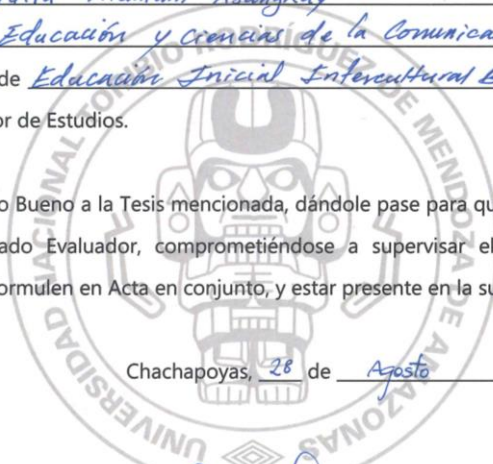
El que suscribe el presente, docente de la UNTRM (X)/Profesional externo (), hace constar que ha asesorado la realización de la Tesis titulada El juego libre en los Sectores Como estímulo de la Creatividad en niños de 4 años,
F.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza, 2023;
del egresado Julia Atamain Asangkay
de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación
Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe
de esta Casa Superior de Estudios.

El suscrito da el Visto Bueno a la Tesis mencionada, dándole pase para que sea sometida a la revisión por el Jurado Evaluador, comprometiéndose a supervisar el levantamiento de observaciones que formulen en Acta en conjunto, y estar presente en la sustentación.

Chachapoyas, 28 de Agosto de 2024

Firma y nombre completo del Asesor

Ricardo Chiriz Soto



Jurado Evaluador de la Tesis



Mg. Edinson Enrique Reyes Alva

PRESIDENTE



Mg. Florentina Villanueva Soplín

SECRETARIO



Mg. Fadia Eudilia Chávez Tejedo

VOCAL

Constancia de Originalidad de la Tesis



UNTRM

REGLAMENTO GENERAL
PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL

ANEXO 3-Q

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD DE LA TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

Los suscritos, miembros del Jurado Evaluador de la Tesis titulada:

El juego libre en los sectores como estímulo de la creatividad en niños de 4 años, I.E.I. N° 291 Numpaticaim, Imaza, 2023

presentada por el estudiante ()/egresado (X) Julia Atamain Asangay
de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

con correo electrónico institucional atamainjuliaz@gmail.com

después de revisar con el software Turnitin el contenido de la citada Tesis, acordamos:

- La citada Tesis tiene 21 % de similitud, según el reporte del software Turnitin que se adjunta a la presente, el que es menor (X) / igual () al 25% de similitud que es el máximo permitido en la UNTRM.
- La citada Tesis tiene _____ % de similitud, según el reporte del software Turnitin que se adjunta a la presente, el que es mayor al 25% de similitud que es el máximo permitido en la UNTRM, por lo que el aspirante debe revisar su Tesis para corregir la redacción de acuerdo al Informe Turnitin que se adjunta a la presente. Debe presentar al Presidente del Jurado Evaluador su Tesis corregida para nueva revisión con el software Turnitin.



Chachapoyas, 13 de agosto del 2024


SECRETARIO


PRESIDENTE


VOCAL

OBSERVACIONES:

.....
.....

Reporte Turnitin

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO ESTÍMULO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS, I.E.I. N° 291 NUNPATKAIM, IMAZA, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

21 %	21 %	3 %	11 %
ÍNDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	5 %
2	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	4 %
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2 %
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
5	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1 %
6	Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante	1 %
7	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
8	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %


Mg. Edinson Enriquez Torres Alva

Acta de Sustentación de la Tesis



UNTRM

REGLAMENTO GENERAL
PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL

ANEXO 3-5

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

En la ciudad de Chachapoyas, el día 06 de setiembre del año 2024 siendo las 18:00 horas, el aspirante: Bach Julia Atamain Asangkay, asesorado por Dr. River Chávez Santos defiende en sesión pública presencial () / a distancia () la Tesis titulada: El juego libre en los sectores como estímulo de la creatividad en niños de 4 años, E.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza, 2023, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, a ser otorgado por la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas; ante el Jurado Evaluador, constituido por:

Presidente: Mg. Edinson Enrique Reyes Alva

Secretario: Mg. Florentina Villanueva Soplin

Vocal: Mg. Fadia Eudilia Chávez Tejedo

Procedió el aspirante a hacer la exposición de la Introducción, Material y métodos, Resultados, Discusión y Conclusiones, haciendo especial mención de sus aportaciones originales. Terminada la defensa de la Tesis presentada, los miembros del Jurado Evaluador pasaron a exponer su opinión sobre la misma, formulando cuantas cuestiones y objeciones consideraron oportunas, las cuales fueron contestadas por el aspirante.

Tras la intervención de los miembros del Jurado Evaluador y las oportunas respuestas del aspirante, el Presidente abre un turno de intervenciones para los presentes en el acto de sustentación, para que formulen las cuestiones u objeciones que consideren pertinentes.

Seguidamente, a puerta cerrada, el Jurado Evaluador determinó la calificación global concedida a la sustentación de la Tesis para obtener el Título Profesional, en términos de:

Aprobado () por Unanimidad () / Mayoría () Desaprobado ()

Otorgada la calificación, el Secretario del Jurado Evaluador lee la presente Acta en esta misma sesión pública. A continuación se levanta la sesión.

Siendo las 19:20 horas del mismo día y fecha, el Jurado Evaluador concluye el acto de sustentación de la Tesis para obtener el Título Profesional.

[Firma]
SECRETARIO

[Firma]
VOCAL

[Firma]
PRESIDENTE

OBSERVACIONES:
.....

Índice

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Autoridades de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas.....	iv
Visto Bueno del Asesor de la Tesis	v
Jurado Evaluator de la Tesis	vi
Constancia de Originalidad de la Tesis.....	vii
Reporte Turnitin.....	viii
Acta de Sustentación de la Tesis.....	ix
Índice	x
Índice de Tablas	xi
Índice de Figuras.....	xii
Resumen.....	xiii
Abstract.....	xiv
Tsatsamamu	xv
I. INTRODUCCIÓN	16
II. MATERIAL Y MÉTODOS	24
III. RESULTADOS	28
IV. DISCUSIÓN	34
V. CONCLUSIONES.....	36
VI. RECOMENDACIONES.....	37
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38
ANEXOS	42

Índice de tablas

Tabla 1. Estudiantes matriculados en la I.E.I. N.º 291 Numpatkaim.....	24
Tabla 2. Nivel de estimulación de la creatividad en niños de 4 años mediante el juego libre en los sectores de la I.E.I. N.º 291 Numpatkaim, Imaza, 2023	28
Tabla 3. Nivel de estimulación de la creatividad por las 3 dimensiones en niños de 4 años mediante el juego libre en los sectores de la I.E.I. N.º 291 Numpatkaim, Imaza, 2023 .	29
Tabla 4. Correlación de Spearman de puntajes de medias en el pretest y postest de la Creatividad.....	31

Índice de figuras

Figura 1. Distribución del nivel de estimulación de la creatividad en niños de 4 años mediante el juego libre en los sectores de la I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza, 2023 .	28
Figura 2. Distribución del nivel de estimulación de la creatividad por las 3 dimensiones en niños de 4 años mediante el juego libre en los sectores de la I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza, 2023.....	30
Figura 3. Correlación de Spearman de puntajes de medias en el pretest y postest de la Creatividad.....	31
Figura 4. Boxplot de diferencia de medias del pretest y postest	32
Figura 5. Gráfica de distribución t de Student de la prueba de hipótesis	33

Resumen

El estudio "El juego libre en los sectores como estímulo de la creatividad en niños de 4 años, I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza, 2023" investiga la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad infantil. El objetivo principal es evaluar el impacto del juego libre en diferentes sectores (arte, construcción, dramatización, etc.) sobre la creatividad de niños de 4 años. Utilizando un diseño preexperimental cuantitativo, se seleccionaron 22 niños divididos en un solo grupo. Durante tres meses, el grupo experimental participó en actividades de juego libre, mientras se empleó la ficha de observación de creatividad infantil, para medir los niveles pre y post intervención. Los resultados demostraron mejoras significativas en fluidez, originalidad y elaboración de ideas creativas en los niños. Concluyendo, el estudio subraya que el juego libre en sectores constituye una herramienta efectiva para fomentar la creatividad en niños pequeños. Se recomienda la integración de estas actividades en el currículo educativo inicial, junto con capacitación docente para su implementación y evaluación. Además, se sugiere la realización de futuras investigaciones que exploren los impactos a largo plazo del juego libre en el desarrollo integral de los niños.

Palabras clave: creatividad infantil, desarrollo educativo inicial, juego libre, sectores de aula.

Abstract

The study "Free play in the sectors as a stimulus of creativity in 4-year-old children, I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza, 2023" investigates the influence of free play on the development of children's creativity. The main objective is to evaluate the impact of free play in different sectors (art, construction, dramatization, etc.) on the creativity of 4-year-old children. Using a quantitative pre-experimental design, 22 children were selected and divided into a single group. For three months, the experimental group participated in free play activities, while the child creativity observation form was used to measure pre- and post-intervention levels. The results showed significant improvements in fluency, originality and elaboration of creative ideas in the children. In conclusion, the study underlines that free play in sectors constitutes an effective tool for fostering creativity in young children. The integration of these activities in the initial educational curriculum is recommended, along with teacher training for their implementation and evaluation. In addition, future research exploring the long-term impacts of free play on children's integral development is suggested.

Keywords: children's creativity, early educational development, free play, classroom sectors.

Tsatsamamu

Uchi ditak takatai aidaun wasugkamainak unuinagtin akantugnabuwai 4 mijan ajamu waimatai dekapatkamu 291 batsatkamu Numpatkaim, Imaza 2023. Juka egawai uchi kuwijush aina nunu ditak anentaimas takatai aidaun wasugkamak unuimagtina nuna. Juju takastin mamikiamua juka jitus augmatui wajuk unuimawa uchish ditak anentaimas takatai mamikamu aina nuna wasugkamainakush juju aina juwish (utuujimkas takamu, ekenja takamu, dakumkagtamu, tikich takat aidau) uchi 4 mijan ajamu ditak anentaimas takastin. Juju takastinuk mamikiamui wajupa uchish unuimawa nunu mamiksa etejamui 22 uchi bakichik akanja ijumja. Kampatum nantutin, uchi akanjamua nunu pachinkaje takat wasugkamku unuimatash wajuk amainaita nuna dekapenak, nunu dutikamunum takasji bakichik papinum uchi ditak anentaimas takainakush wajukeyawa nunu diyaku mamikiatin. Juju jutika diyamunum wainkaji, uchi shiig wakegas, ditak anentaimas takainak unuimainamu. Juju autamua juka mamikiawai agkan uchi wasugkamainak dita anentaimas takainak unuimagtina nuna, juju takat maak jinkimtai wainku segamji, dekas awayamu ati papi disa uchi jintintuatin agagbauwa nuwi dutikamu asantai jintinkagtin aidaushkam shiig unuimatug juna mamikis takainak uchi unuinagtinme tusa. Antsanuk sumajai dekas aan nagkaesa takaki emami dutikaku maak jikmi takat juju uchi ditak anentaimas wasugkamainak unuimagtina nuna.

Chicham mamikiamu: anentaimat uchinu, yama papijam aidau unuimagtinji, agkan wasugkabau, waji takastin akanamu.

I. INTRODUCCIÓN

Juego libre es fundamental para el desarrollo integral de los niños, fomenta habilidades cruciales como la creatividad, autonomía y resolución de problemas (Paredes, 2024). Sin embargo, en la sociedad actual, se observa una tendencia creciente a estructurar excesivamente el tiempo de los niños con actividades dirigidas, limitando así las oportunidades para el juego libre (Mieles-Barrera, 2020). Este fenómeno plantea una problemática significativa, pues el juego libre no solo es una fuente de diversión, sino también un medio vital para el desarrollo cognitivo y emocional (Ministerio de Educación, 2012).

Estudios recientes muestran 20% de los niños en edad escolar tienen acceso regular al juego libre en entornos urbanos (Ginsburg, 2007). Además, investigaciones indican la participación en actividades de juego libre presentan 30% de creatividad en comparación con aquellos que no lo hacen (Whitebread et al., 2017). Sin embargo, a pesar de la evidencia que respalda los beneficios del juego libre, existe una notable falta de investigación sobre cómo diferentes entornos de juego pueden influir sobre desarrollo creativo de los niños.

reconocer y promover esta actividad libre en los sectores como una herramienta esencial para estimular la creatividad en los niños (Ginsburg, 2007). La creatividad es una habilidad vital, no solo para desarrollo personal de los niños, sino también para su futura contribución a la sociedad. Limitar el juego libre equivale a restringir el potencial creativo de futuras generaciones. Por lo tanto, es imperativo que educadores, padres y formuladores de políticas adopten un enfoque que balancee las actividades estructuradas con tiempo adecuado para el juego libre, permitiendo así que los niños desarrollen plenamente sus capacidades creativas.

Institución Educativa Inicial de Numpatkaim, viene promoviendo esta actividad identificada como una herramienta subutilizada, principalmente debido a la falta de recursos materiales y a una capacitación insuficiente del personal docente en metodologías de enseñanza que promuevan la creatividad a través del juego. Según estudios previos, la variable estudia no estructurado promueve desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños pequeños (Mieles-Barrera, et al., 2020). Sin embargo, la ausencia de un entorno adecuadamente equipado y la falta de orientación pedagógica

limitan significativamente oportunidades de los niños para participar en actividades que fomenten su creatividad.

A pesar de la evidencia que respalda los beneficios del juego libre, existe una brecha significativa en la implementación práctica de estas estrategias en contextos rurales como Imaza. La investigación específica sobre el impacto del juego libre en la creatividad de los niños en estas áreas es limitada, y se necesita un mayor enfoque en estudios que exploren las condiciones particulares y los desafíos que enfrentan estas comunidades (Whitebread et al., 2017). Esta brecha en el conocimiento impide desarrollo de políticas educativas y programas de capacitación docente que puedan abordar eficazmente estas necesidades. En tal sentido, nos formulamos una pregunta de investigación: ¿En qué medida juego libre en los sectores estimula la creatividad en niños de 4 años en la I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza, 2023?

Por ello, el objetivo general fue Evaluar nivel de estimulación de la creatividad en niños de 4 años mediante juego libre en los sectores de la I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza, 2023 y como objetivos específicos, se propuso: 1. Medir el nivel de estimulación en la fluidez, flexibilidad y originalidad de la creatividad en pretest y postest en los niños de 4 años a través del juego libre en los sectores del aula. 2. Determinar la correlación de creatividad en el pretest y postest en los niños de 4 años a través del juego libre en los sectores.

Guallasamín y Mosquera (2020) propusieron analizar nivel de creatividad en niños en edad inicial, además de proponer un plan alternativo para su desarrollo. Metodología utilizada fue descriptiva básica, con un enfoque cuantitativo. Para recolectar datos se emplearon el test de Torrance y trabajaron con una muestra de 10 niños y dos docentes. Los hallazgos de la investigación revelaron 40% de niños exhibe una alta capacidad creadora, lo que implica que poseen habilidades creativas bien desarrolladas. Por otro lado, 30% de niños se sitúa en un nivel medio, indicando nivel de creatividad promedio en comparación con el grupo general. Además, otro 30% presentó un nivel bajo, indicando que tienen dificultades promover habilidades creativas. Estos resultados destacan la variabilidad en la capacidad creadora de los pequeños y su impacto de promover y fomentar la creatividad en el entorno educativo. Tales resultados, los llevaron

a concluir que existe la necesidad de implementar un plan alternativo para fortalecer la creatividad, ya que 40% presentó un alto nivel de capacidad creativa.

Garaigordobil et al. (2022), en su estudio sobre el "Programa de Juegos", resumen veinte años de hallazgos sobre la promoción creativa y competencias socioemocionales en niños a través del juego. Evaluaron cuatro programas de juego cooperativo-creativo usando diseños experimentales con medidas antes y después y grupos de control, con muestras de 86 a 178 niños de 4 a 6 años. Tras implementar sesiones de juego semanales durante el curso escolar y aplicar diversas evaluaciones, los resultados mostraron un impacto significativo en el desarrollo social (mejora en comportamientos positivos y disminución de negativos), emocional (mejora en autoconcepto y estabilidad emocional) y cognitivo (incremento en inteligencia verbal, creatividad y rasgos creativos), confirmando eficacia del juego cooperativo-creativo en el desarrollo integral infantil.

Ruiz (2019) estudió importancia del juego en el desarrollo integral de los niños en educación inicial y encontró que muchos profesores no lo integran adecuadamente en su metodología de enseñanza. A menudo, los juegos se utilizan para distraer a los niños en lugar de como herramientas metodológicas efectivas para el aprendizaje. Se observó que algunos docentes no aplican los juegos correctamente o no los consideran un recurso educativo valioso, lo que contraviene el marco curricular preescolar en España. La investigación concluye sobre juego considerando fundamental en esta etapa educativa, ya que debería ser el eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Espinoza et al. (2017) analizaron socialización en un preescolar multinivel con un enfoque cualitativo exploratorio aplicado. La población consistió en 500 alumnos y 24 profesores, y la muestra incluyó a 23 alumnos y un profesor. Concluyeron que la socialización se facilita mediante actividades como conversaciones grupales, juegos y dinámicas, problemas identificados fueron dificultades de lenguaje, timidez, inseguridad y agresividad. Propusieron desarrollar actividades que fomenten la socialización, destacando su valor pedagógico para el crecimiento social de los niños, siempre respetando su espontaneidad y ritmo en el juego libre.

Comun y Reategui (2020) investigaron relación entre el juego libre y la creatividad en estudiantes de 5 años, utilizando un diseño correlacional. La muestra constó de 30

alumnos seleccionados por muestreo no probabilístico, y se usó la observación para recolectar datos. Resultados mostraron 86.7% de los niños participaban siempre en el juego libre, y el 83.3% mostró alta creatividad. Hubo correlación positiva moderada entre ambas variables, concluyendo que existe una asociación significativa entre el juego libre y la creatividad.

Collantes, Dávila y Zevallos (2022) evaluaron el efecto del juego libre en los sectores sobre el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años. Utilizando un diseño preexperimental, los resultados fueron positivos: el 78% de los participantes mostró un alto desarrollo de la creatividad según el postest, mientras que solo el 22% mostró un desarrollo bajo. Además, 70% de estudiantes percibió esta influencia de manera positiva, concluyeron que juego libre tiene un impacto significativo en la creatividad infantil, respaldando estudios anteriores que destacan sus beneficios en el desarrollo cognitivo y creativo. La mayoría de los participantes experimentaron un alto desarrollo creativo y valoraron positivamente esta influencia, indica sobre juego libre herramienta eficaz para fomentar la creatividad en la infancia temprana.

Álvarez (2019) se centró en examinar relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en niños de 4 años. Para ello, empleó diseño no experimental y seleccionó una muestra de 30 niños como participantes. La observación fue la técnica principal. Los hallazgos revelaron 66.67% llevaban a cabo el juego de modo deficiente, mientras 20% hacía regular y 13.33% realizaba de manera eficiente. Además, observó 60% presentaba desarrollo inicial de su creatividad a los 4 años, 33.34% en proceso y 6.66% logro esperado. Al correlacionar las variables, el R_s fue de $=0.857$, indicando una correlación positiva considerable. Concluyendo que las variables están directamente relacionadas con la creatividad, esto explica que, a mayor nivel de juego, se evidencia un mayor nivel de creatividad lúdica.

A nivel local, Umpunchig (2021) el propósito de investigación fue potenciar habilidades socioafectivas en niños de 3 años inicial, Comunidad Yamayakat. Para lograrlo, implementó programa de juegos cooperativos, participaron 21 niños seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. La investigación fue preexperimental, con pre y postest, en grupo único, método hipotético deductivo, técnica observación, instrumento ficha con escala de calificación. Los hallazgos obtenidos mostraron; habilidades

socioafectivas eran deficientes en la evaluación inicial y regular en la evaluación de salida. Por lo tanto, se concluye que la hipótesis alternativa se verifica, ya que se mejoró las habilidades socioafectivas de los infantes.

Las bases teóricas sobre juego libre en los sectores como estímulo de la creatividad en preescolares, se fundamentan en investigaciones que consideran al juego como una actividad esencial para el desarrollo infantil, especialmente en relación con la creatividad. Según Csikszentmihalyi (1996), juego provee un ambiente propicio para la exploración, experimentación y generación de ideas originales; fomenta la creatividad. Según Russ (2004), "juego imaginativo en entornos no estructurados permite a los niños explorar ideas, experimentar con diferentes roles y desarrollar habilidades creativas" (p. 126).

Investigaciones recientes han demostrado respecto al juego libre en los sectores puede potenciar la creatividad del niño. Según Kirschner y Tomasello (2010), "preescolares que participan en el juego libre muestran niveles más altos de pensamiento divergente, flexibilidad cognitiva y originalidad en comparación con aquellos que no tienen acceso a juegos no estructurados" (p. 82). Además, estudios como el de Barnett et al. (2013) han encontrado una correlación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad en preescolares. Sus hallazgos sugieren que "el juego libre proporciona oportunidades para la expresión creativa, resolución de problemas y generación de ideas innovadoras" (p. 235).

De igual manera, investigaciones han encontrado sobre la variable estudiada en los sectores estimula generación de ideas originales Hutt y Bhavnani (1972), "el juego libre proporciona a los niños la oportunidad de utilizar la imaginación, probar diferentes soluciones y pensar de manera divergente, lo cual es fundamental para la creatividad" (p. 92).

Además, estudios como el de Barnett et al. (2018) han demostrado que juego libre en los sectores fomenta flexibilidad cognitiva y resolución de problemas en los niños. Estos autores afirman que "al explorar libremente diferentes escenarios y roles, los niños adquieren habilidades para enfrentar desafíos creativamente y adaptarse a situaciones cambiantes" (p. 175). Por su parte, la Wood y Attfield (2005), afirman que juego libre en

los sectores promueve desarrollo físico y motor de preescolares, ya que participar en actividades lúdicas les permite practicar habilidades motoras y coordinación corporal. La participación en el juego libre en los sectores también influye en el desarrollo socioemocional y la autoexpresión de los niños; según Pellegrini (2009), "el juego libre en entornos ricos en recursos y sin restricciones fomenta la creatividad, la autoconfianza y la comunicación efectiva con los demás" (p. 310).

Por otra parte, la creatividad es un concepto ampliamente estudiado en el campo de la psicología y desde diversas perspectivas teóricas. Bases teóricas sobre la creatividad respaldadas por investigaciones previas.

La creatividad se sustenta en diversas teorías que explican sus procesos cognitivos y su desarrollo. Teorías relevantes respaldadas por investigaciones, que justifican tanto a la variable como sus dimensiones. Así tenemos, la "**Teoría del proceso dual de la creatividad**": propuesta por Martindale (2019), creatividad se basa en la interacción entre procesos cognitivos convergentes y divergentes. Los procesos convergentes permiten evaluar y seleccionar las ideas más adecuadas, mientras que los procesos divergentes generan una amplia gama de posibles soluciones creativas.

De igual modo, esta investigación tiene sustento en la "**Teoría de la fluidez-cognición creativa**": Basada en la investigación de Barron (2009), esta teoría destaca la importancia de la fluidez cognitiva en la creatividad. La fluidez se refiere a la habilidad de generar una gran cantidad de ideas en un corto período. Barron (2009), sugiere que la creatividad es más probable cuando se generan muchas ideas y se establecen conexiones novedosas entre ellas.

Así también, la "**Teoría de la amplitud-profundidad**" desarrollada por Guilford (1990), creatividad implica tanto la capacidad de pensar de manera amplia y generar muchas ideas (amplitud) como la capacidad de explorar una idea en profundidad y detalle (profundidad). Por su parte, "**Teoría del pensamiento lateral**", propuesta por Edward de Bono (1970), se enfoca en el pensamiento no convencional y lateral como base de la creatividad. Propone técnicas como pensamiento lateral y el uso de "sombreros de pensamiento" para explorar diferentes perspectivas y generar ideas innovadoras.

Finalmente, la “**Teoría de la creatividad social**”, desarrollada por Csikszentmihalyi (1996), sugiere que la creatividad es un proceso social y culturalmente influenciado, destacando importancia de la interacción entre individuos y entorno en la generación de ideas originales y su reconocimiento.

En su estudio, Runco (2007) subraya que la creatividad implica pensamiento divergente, capacidad de generar múltiples soluciones a un problema, así como la habilidad para hacer conexiones inusuales entre ideas. Así también, Gardner (1993) sostiene que la creatividad puede manifestarse en diferentes dominios, como las artes, las ciencias, el emprendimiento y otros campos. Según este autor, creatividad refiere a la capacidad de producir un trabajo original y valioso en un contexto específico. Además, Gardner (2011) amplía la noción de creatividad al reconocer la conexión de ideas en diferentes dominios y formas de inteligencia.

En conjunto, estas dimensiones de creatividad, como generación de ideas originales y relevantes, pensamiento divergente, flexibilidad y conexión de ideas en diferentes dominios, contribuyen a un proceso creativo más enriquecedor y efectivo.

En tal contexto, para explicar las **dimensiones sobre creatividad**, podemos encontrar que esta ha sido objeto de estudio y análisis por parte de diversos investigadores. La creatividad se ha conceptualizado y abordado desde diferentes perspectivas teóricas, lo que ha llevado a identificar diversas dimensiones que influyen en su manifestación. A continuación, se presentan algunas de estas dimensiones respaldadas por la literatura científica.

Una **dimensión** ampliamente estudiada al respecto creatividad es la **fluidez o cantidad de ideas generadas**. Guilford (1990) argumenta que la creatividad implica la capacidad de producir un gran número de ideas, lo que se considera esencial para el pensamiento divergente. Además, originalidad, es decir, la novedad o rareza de las ideas generadas, también es una dimensión importante en el estudio de la creatividad (Guilford, 1990).

Una **segunda dimensión** de la creatividad es la **flexibilidad**, definida como la capacidad de adaptarse y cambiar de perspectiva, también se considera una dimensión relevante en

la creatividad. Esta dimensión implica la habilidad de pensar de manera no convencional y de generar soluciones alternativas a los problemas (Runco, 2007).

Una tercera dimensión clave es la elaboración o nivel de detalle y desarrollo de las ideas generadas (**originalidad**). Amabile (1996) considera a la creatividad que no solo genera ideas, sino capacidad de desarrollarlas y transformarlas en soluciones concretas y viables, además, destaca que la creatividad implica la generación de ideas originales y relevantes. Según esta autora, la creatividad tiene características; fluidez, flexibilidad y originalidad de pensamiento. Por su parte, Csikszentmihalyi (1996) propone que la creatividad surge en la intersección entre una mente receptiva y un entorno cultural que valora y reconoce las ideas innovadoras. Destaca que la creatividad involucra la capacidad de ver conexiones y patrones únicos.

Además de estas dimensiones, la creatividad también se ve influenciada por factores como la motivación intrínseca (Amabile, 1996) y el conocimiento experto en un dominio específico (Csikszentmihalyi, 1996). Estos factores pueden afectar la generación y evaluación de ideas creativas.

En síntesis, se puede apreciar que el estudio de las dimensiones de la creatividad ha sido fundamental para comprender y analizar este fenómeno complejo. Las dimensiones de fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración son ampliamente discutidas en la literatura científica como componentes esenciales de la creatividad.

Finalmente, la hipótesis (H_1), fue: El juego libre en los sectores tiene un impacto positivo y significativo en la estimulación de la creatividad en niños de 4 años en la I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza durante el año 2023.

II. MATERIAL Y MÉTODOS

2.1. Población muestral y muestreo

Población: La población fue muestral porque el estudio consideró a todo el conjunto, participaron 22 preescolares de 4 años de la I.E.I. N° 291 Numpatkaim-Imaza, 2023, distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1. *Estudiantes matriculados en la I.E.I. N.º 291 Numpatkaim*

Institución Educativa	Género	N.º de estudiantes
I.E.I. N° 291	Varones	12
Numpatkaim	Mujeres	10
Total		22

Nota. Dirección de la I.E.I. N.º 291 Numpatkaim, 2023.

Muestreo: se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia del investigador.

2.2. Variable de estudio

Variable 1: Juego libre en los sectores.

Variable 2: Creatividad.

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnica/ Instrumento
VI. El juego libre en los sectores	Es un período designado para que niños exploren y participen en actividades lúdicas en diferentes áreas temáticas dentro de un entorno educativo, como un jardín de infantes (Minedu, 2010).	Participen en actividades lúdicas en diferentes áreas temáticas dentro del aula como medio del sector.	Sector hogar	Representa roles de su hogar. Emplea su experiencia personal.	Observación
			Sector construcción	realiza creaciones espontaneas e imaginación al jugar.	
			Sector dramatización	Se socializa entre sí. Demuestra flexibilidad en sus ideas.	Sesiones de aprendizaje
			Sector biblioteca	Muestra habilidades comunicativas Manipula materiales de lectura adecuadamente.	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica/ Instrumento
VD. Creatividad	Son aptitudes características de los individuos creadores, como la fluidez, flexibilidad y originalidad (Guilford, 1990)	Nivel de estimulación creativa desarrollada mediante sesiones de aprendizaje en los sectores del aula.	Fluidez	Solucionan problemas al jugar en los sectores.	1-3	Observación / Ficha de observación
			Flexibilidad	Aceptan las opiniones correctas.	4-6	
			Originalidad	Propone ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores.	7-10	

2.3. Métodos

Primó el enfoque cuantitativo con el método experimental. Para Bernal (2006) este enfoque se basa fundamentalmente en medir cualidades o características de fenómenos en la sociedad, lo que supone que se deriva de un espacio de trabajo conceptual que se adapte a la problemática a analizar, presentando un grupo de postulados que ayuden a expresar la relación entre cada variable de estudio de forma deductiva. El método pretende en su mayoría a hacer generalizaciones y normalizar algunos resultados

Así también, se empleó el método hipotético, debido a que se redactó una hipótesis que fue probada y verificada; fue deductivo, ya que a partir de las pruebas para la hipótesis y los resultados se redactaron las conclusiones deduciendo los resultados (Kothari, 2004). Se definió una muestra de niños de la I.E.I. N.º N° 291 Numpatkaim de Imaza y se observó el efecto causado por juegos en los sectores en la creatividad, registrando los datos tal y como se presentaron.

Para el análisis de datos, se utilizaron los métodos inductivo y deductivo, infiriendo la hipótesis y comprendiendo las dimensiones del estudio antes de llegar a conclusiones (Kothari, 2004).

diseño de investigación fue el preexperimental, puesto que se manipularon las variables, y se siguió el esquema propuesto por Sánchez y Reyes (2017) para experimentar y registrar datos:

G: O1 X O2

Donde:

G: Grupo experimental.

O1: Observación del pre test

O2: Observación del postest.

X: Aplicación de variable independiente.

Técnicas:

observación sistemática, consistió en un procedimiento formalizado para recopilación de datos que tiene como objetivo verificar la hipótesis de investigación (Córdova, 2009).

Instrumentos:

ficha de observación, que evaluó dimensiones de fluidez, flexibilidad y originalidad de la creatividad mediante 10 ítems. Este instrumento fue adaptado de Comun y Reategui (2020), por lo tanto, fue sometido a validación.

Validez y confiabilidad del instrumento: validado por juicio de tres expertos en el contexto donde fue aplicado mostrando una alta validez y confiabilidad de muy bueno, por lo que justificó su aplicación a la muestra de estudio indicada.

Procedimientos

A continuación, se detallan los procedimientos seguidos:

1. definimos población objetivo del estudio, que son los niños de 4 años de la I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza.
2. Se obtuvo los datos usando la técnica de la observación y se registró información relevante, como la duración del juego, los tipos de actividades realizadas y las manifestaciones de la creatividad.

3. Evaluación de la creatividad: se utilizó criterios objetivos para evaluar la originalidad, fluidez y flexibilidad de los niños en relación con los juegos.
4. Análisis descriptivo e inferencial de los datos obtenidos, utilizando técnicas estadísticas apropiadas. Luego se examinó efecto del juego libre en los sectores en la estimulación de la creatividad, identificando patrones y tendencias en los resultados.
5. Luego, realizamos la explicación de los resultados.
6. Finalmente, se extrajeron conclusiones y recomendaciones.

2.4. Análisis de datos

Los datos se procesaron y tabularon con el software estadístico SPSS versión 26.0 teniendo en cuenta lo siguiente:

Primero: organizamos y codificamos los datos recopilados de acuerdo con las variables relevantes, como la participación del juego libre en los sectores y las medidas de creatividad. Se verificó la calidad de los datos y se realizó correcciones necesarias.

Segundo: análisis descriptivo de las variables de interés, donde se calculó estrategias de tendencia central y medidas de dispersión para comprender la distribución de los datos y obtener una visión general de la creatividad de los niños y su participación en el juego.

Tercero: se realizó un análisis inferencial de los resultados, para ello, se utilizó pruebas, como la t de Student, permitiendo determinar la existencia de diferencias significativas.

III. RESULTADOS

Objetivo general: Evaluar el nivel de estimulación de la creatividad en pretest y postest en niños de 4 años mediante juego libre en los sectores de la I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza, 2023.

Tabla 2

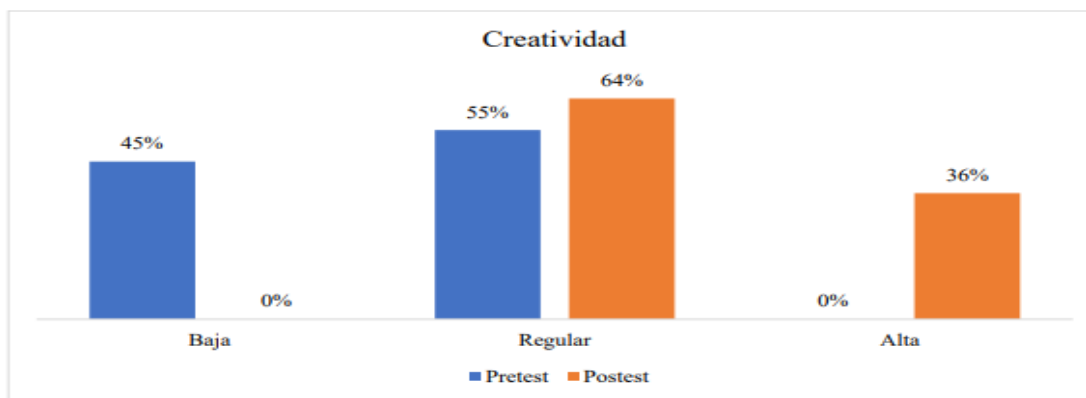
Nivel de estimulación de la creatividad en niños de 4 años mediante el juego libre en los sectores de la I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza, 2023

Variable	Nivel	Pretest		Postest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Creatividad	Baja	10	45%	0	0%
	Regular	12	55%	14	64%
	Alta	0	0%	8	36%
Total		22	100%	22	100%

Nota. Encuesta aplicada.

Figura 1.

Distribución del nivel de estimulación de la creatividad en niños de 4 años mediante el juego libre en los sectores de la I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza, 2023



Nota. Encuesta aplicada

En la tabla 2 y figura 1 se tiene el nivel de creatividad en el pretest y postest. De ello se evidencia que de los 22 niños evaluados (100%), para el pretest existen 10 niños (45%) creatividad de nivel baja, 12 niños (55%) nivel regular; mientras que en el postest el nivel mejoró significativamente; 14 niños (64%) de nivel regular y 8 niños (36%) creatividad de nivel alta. Podemos evidenciar claramente que los niños pasaron de tener una baja creatividad a tener un nivel de regular a alta creatividad.

Objetivo específico 1: Medir el nivel de estimulación en la fluidez, flexibilidad y originalidad de la creatividad en pretest y postest en los niños de 4 años a través del juego libre en los sectores.

Tabla 3

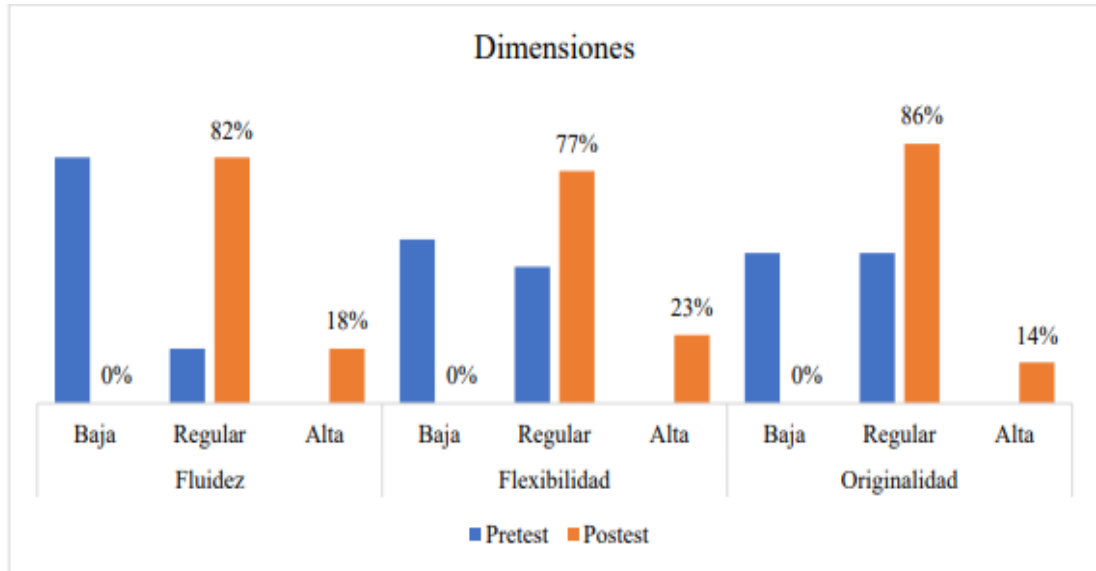
Nivel de estimulación de la creatividad por las 3 dimensiones en niños de 4 años mediante juego libre en los sectores de la I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza, 2023

Dimensiones	Nivel	Pretest		Postest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Fluidez	Baja	18	82%	0	0%
	Regular	4	18%	18	82%
	Alta	0	0%	4	18%
Flexibilidad	Baja	12	55%	0	0%
	Regular	10	45%	17	77%
	Alta	0	0%	5	23%
Originalidad	Baja	11	50%	0	0%
	Regular	11	50%	19	86%
	Alta	0	0%	3	14%
Total		22	100%	22	100%

Nota. Encuesta aplicada.

Figura 2

Distribución del nivel de estimulación de la creatividad por las 3 dimensiones en niños de 4 años mediante el juego libre en los sectores de la I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza, 2023



Nota. Encuesta aplicada

En la tabla 3 y figura 2 se tiene el nivel de creatividad en sus 3 dimensiones en el pretest y postest. De ello se evidencia que de los 22 niños evaluados (100%), para el pretest en la dimensión Fluidez, existen 18 niños (82%) creatividad de nivel baja, 4 niños (18%) nivel regular; mientras que en el postest el nivel mejoró significativamente; 18 niños (82%) de nivel regular y 4 niños (18%) creatividad de nivel alta. Para la dimensión Flexibilidad en el pretest, existen 12 niños (55%) con baja creatividad, 10 niños (45%) con regular creatividad; sin embargo, en el postest, 17 niños (77%) en regular creatividad y 5 niños (23%) en alta creatividad; del mismo modo para la dimensión originalidad en el pretest, existen 11 niños con baja creatividad y 11 niños con regular creatividad, sin embargo, en el postest existen 19 niños con regular creatividad y 3 niños con alta creatividad. Lo que se evidencia en las 3 dimensiones una mejora del nivel de creatividad de baja pasaron a nivel regular y alta creatividad.

Objetivo específico 2: Determinar la correlación de creatividad en el pretest y postest en los niños de 4 años a través del juego libre en los sectores.

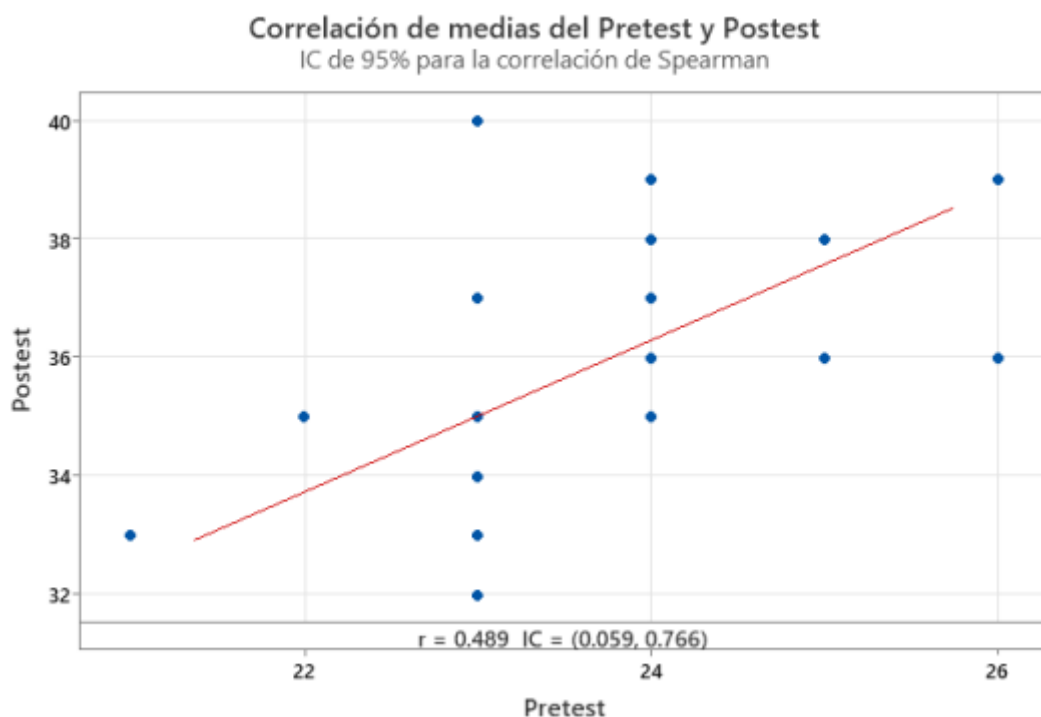
Tabla 4

Correlación de Spearman de puntajes de medias en el pretest y postest de la Creatividad

Correlaciones en parejas de Spearman					
Muestra 1	Muestra 2	N	Correlación	IC de 95% para p	Valor p
Postest	Pretest	22	0.489	(0.059; 0.766)	0.021

Figura 3

Correlación de Spearman de puntajes de medias en el pretest y postest de la Creatividad



En la tabla 4 y figura 3, se evidencia la correlación de Spearman entre los puntajes obtenidos en la encuesta aplicada en el pretest y postest a los niños. Los resultados evidencian que existe una correlación de nivel moderada entre los puntajes de creatividad a nivel pretest y postest. Esto quiere decir que dicha correlación si existe y es significativa estadísticamente. ($R=0.489$, IC {0.059-0.766, $p<0.05$ }).

Hipótesis: El juego libre en los sectores tiene un impacto positivo y significativo en la estimulación de la creatividad en niños de 4 años en la I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza durante el año 2023.

Prueba de hipótesis

Estadísticas descriptivas

Muestra	N	Media	Desv.Est.	Error estándar de la media
Pretest	22	23.682	1.171	0.250
Postest	22	35.955	2.058	0.439

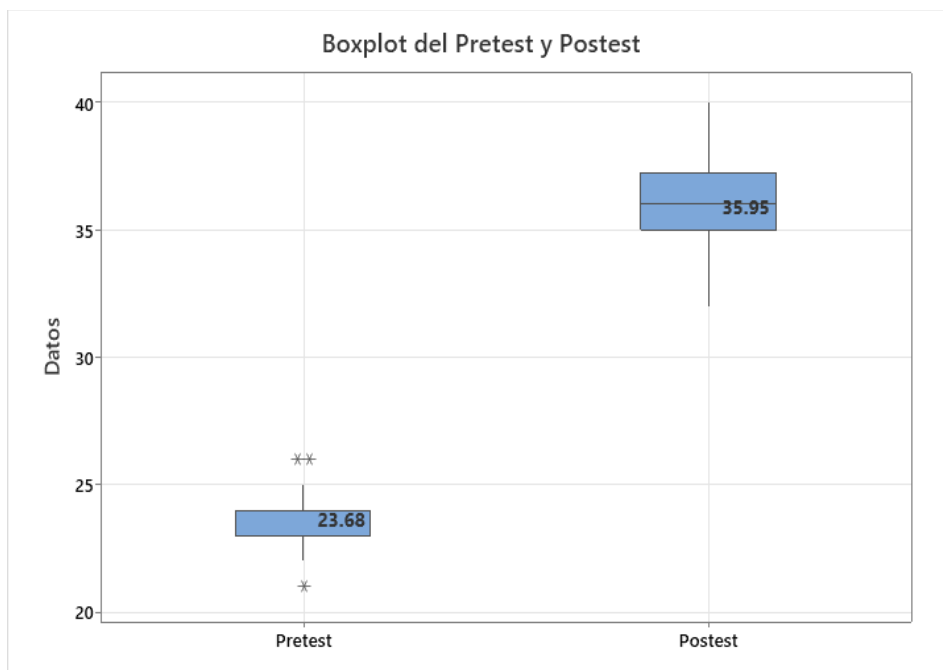
Estimación de la diferencia pareada

Media	Desv.Est.	Error estándar de la media	Límite superior de la de 95% para la diferencia_μ
-12.273	1.830	0.390	-11.601

Diferencia_μ: media de población de (Pretest - Postest)

Figura 4

Boxplot de diferencia de medias del pretest y postest



Se evidencia en los resultados, que los puntajes promedio en el postest es 35.95 y en el pretest es 23.68, como en la figura de Boxplot y con una diferencia de 12.273 lo que evidencia una mejora en postest. Es decir que el nivel de creatividad mejoro significativamente en el postest en relacion con el pretest.

Prueba

Hipótesis nula H_0 : diferencia_μ = 0

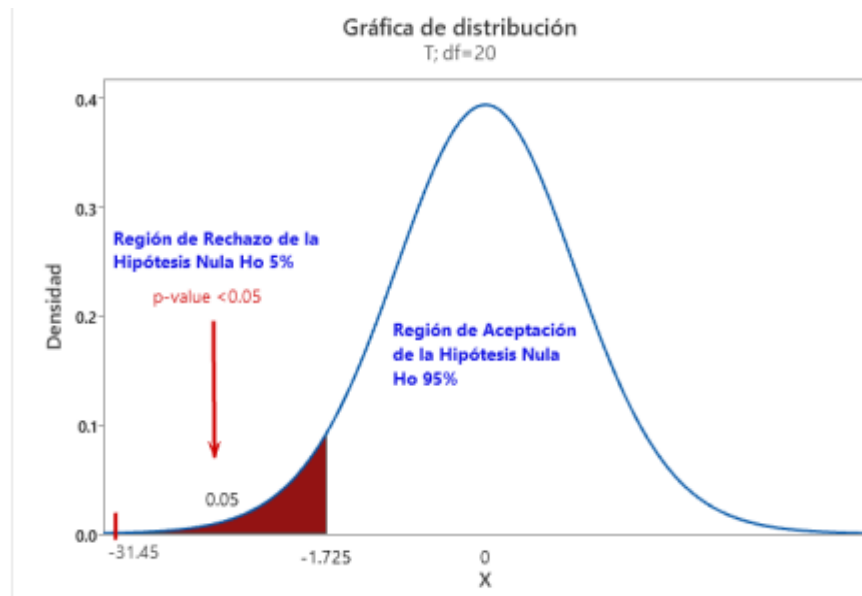
Hipótesis alterna H_1 : diferencia_μ < 0

Valor T Valor p

-31.45 0.000

Figura 5

Gráfica de distribución *t* de Student de la prueba de hipótesis



En la figura de distribución T de Student podemos evidenciar que se rechaza la hipótesis Nula H_0 ; es decir que el puntaje medio en el pretest es menor que en el posttest, evidenciando una mejora significativa en el posttest. ($T=-31.45$, $p<0.05$) la prueba es significativa estadísticamente. Por lo que se infiere que, al aplicar el juego libre como estímulo, mejoro significativamente y tiene un impacto positivo y significativo en la estimulación de la creatividad en niños de 4 años en la I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza durante el año 2023.

IV. DISCUSIÓN

El presente estudio evaluó el impacto del juego libre en los sectores como estímulo de la creatividad en niños de 4 años en la I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza, 2023. Resultados indicaron un aumento significativo en el nivel de creatividad de los niños después de participar en actividades de juego libre. En el pretest 45% de los niños mostró un nivel bajo de creatividad y 55% un nivel regular. Tras la intervención, el postest reveló que el 64% de los niños alcanzó un nivel regular y el 36% un nivel alto de creatividad.

Hallazgos de este estudio son consistentes con investigaciones previas que han demostrado la efectividad del juego libre en el desarrollo de la creatividad infantil (Garaigordobil et al., 2022). En nuestro estudio, la mejora observada en las dimensiones de fluidez, flexibilidad y originalidad respalda la idea de que el juego libre proporciona un entorno propicio para la exploración y la expresión creativa.

Estos resultados tienen importantes implicaciones para la educación infantil. La inclusión de actividades de juego libre en el currículo puede ser una estrategia efectiva para fomentar la creatividad en los niños, una habilidad crucial para el desarrollo cognitivo y emocional. La literatura sugiere que el juego no solo mejora la creatividad, sino que también promueve el desarrollo social y emocional (American Academy of Pediatrics, 2018).

Así también, los resultados coinciden con los hallazgos de Guallasamín y Mosquera (2020), quienes observaron una variabilidad significativa en la creatividad entre los niños de edad inicial. En su estudio, el 40% de los niños mostró alta capacidad creativa, el 30% un nivel medio y el 30% un nivel bajo de creatividad. Esto subraya la necesidad de intervenciones específicas para fomentar la creatividad en todos los niveles. Por otro lado, el estudio de Garaigordobil et al. (2022) resalta cómo juego cooperativo-creativo mejora las habilidades sociales, emocionales y cognitivas en los niños. Los resultados de nuestro estudio muestran que los niños que participaron en el juego libre en sectores desarrollaron habilidades creativas significativas, lo cual es consistente con los hallazgos de Garaigordobil et al., quienes observaron mejoras en la creatividad verbal y gráfico-figurativa, además de un mejor autoconcepto y estabilidad emocional en los niños que participaron en juegos creativos.

Por su parte, Ruiz (2019) destacó la omisión del juego como herramienta metodológica en la enseñanza inicial, lo que afecta el desarrollo integral del niño. Los resultados de nuestro estudio indican que cuando se implementa adecuadamente, el juego libre puede ser un poderoso estimulante de la creatividad en los niños, reforzando la idea de Ruiz sobre la importancia de integrar el juego en el currículo educativo. Así también, Espinoza et al. (2017) encontraron que las actividades lúdicas mejoran la socialización entre los niños. Nuestro estudio también reveló que los niños que participaron en el juego libre mostraron mejor interacción social y habilidades creativas, apoyando la conclusión de Espinoza et al. Refiere que las actividades lúdicas son esenciales para el desarrollo social en la educación inicial.

En esa lógica, Comun y Reategui (2020) y Collantes et al. (2022) encontraron una fuerte correlación entre el juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños, resultados que nuestro estudio también respalda. Ambos estudios muestran que una mayor participación en el juego libre se asocia con un mayor desarrollo creativo, lo que refuerza necesidad de implementar y promover este tipo de actividades en la educación inicial; de igual modo, Álvarez (2019) encontró correlación positiva considerable entre el juego libre y la creatividad en niños de 4 años. Nuestro estudio, al igual que el de Álvarez, muestra que, a mayor nivel de participación en juegos libres, mayor es desarrollo de la creatividad en los niños, evidenciando la importancia de fomentar este tipo de actividades desde temprana edad.

Finalmente, Umpunchig (2021) demostró que los programas de juegos cooperativos mejoran las habilidades socioafectivas en niños pequeños. Nuestro estudio sugiere que el juego libre no solo mejora la creatividad, sino también contribuye al desarrollo socioafectivo de los niños, alineándose con los hallazgos de Umpunchig.

A pesar de los resultados positivos, este estudio tiene limitaciones que deben abordarse en futuras investigaciones. Sería beneficioso realizar estudios longitudinales para evaluar los efectos de largo plazo del juego libre en la creatividad infantil. Además, se podría investigar la influencia de diferentes tipos de juegos y materiales en el desarrollo creativo. Finalmente, se recomienda explorar el impacto del juego libre en otras características del desarrollo infantil, como las habilidades sociales y emocionales, para obtener una visión más completa de sus beneficios.

V. CONCLUSIONES

Luego de resolver los resultados y la correspondiente discusión, se extrajeron las siguientes conclusiones:

1. La investigación reveló aumento significativo en el nivel de creatividad de los niños de 4 años tras la implementación del juego libre en los sectores. Este incremento fue evidente al comparar los resultados del pretest y el posttest, lo que sugiere que juego libre es un medio eficaz para estimular la creatividad en los niños en edad preescolar. Estos hallazgos están respaldados por estudios previos que subrayan importancia del juego en el desarrollo creativo infantil.
2. Los resultados indicaron mejoras considerables en la fluidez, flexibilidad y originalidad de la creatividad de los niños tras participar en el juego libre. En el pretest, los niveles de creatividad eran variados, mientras que en el posttest se observaron aumentos significativos en todas las dimensiones. Resultado refuerza la teoría de que el juego libre proporciona un entorno enriquecedor que fomenta diversas facetas de la creatividad infantil.
3. Análisis de correlación mostró una relación positiva significativa entre los niveles de creatividad medidos en el pretest y posttest. Esto sugiere que los niños con una base creativa antes de la intervención lograron mayores niveles de creatividad después de participar en el juego libre. Resultados son coherentes con la literatura existente, que destaca la efectividad del juego libre en la potenciación de habilidades creativas en niños pequeños.

VI. RECOMENDACIONES

Dada la efectividad demostrada del juego libre en la estimulación de la creatividad en niños de 4 años, se recomienda que las directoras de las instituciones educativas del distrito de Imaza, incluyan actividades de juego libre en sus programas diarios. Esto puede ayudar a fomentar no solo la creatividad, sino también otras habilidades cognitivas y sociales importantes.

Los profesores deben recibir formación específica sobre cómo facilitar y guiar el juego libre para maximizar sus beneficios educativos. La capacitación debe incluir estrategias para crear ambientes de juego seguros y estimulantes, así como técnicas para evaluar el progreso en la creatividad de los niños.

A las profesoras de aula, se recomienda involucrar a los padres en el proceso educativo de los niños. Se recomienda realizar talleres y sesiones informativas para que los padres comprendan la importancia del juego libre y cómo pueden apoyar estas actividades en el hogar.

Finalmente, se sugiere llevar a cabo estudios longitudinales que analicen los efectos a largo plazo del juego libre en la creatividad y otras habilidades del desarrollo infantil. Además, se recomienda investigar cómo diferentes tipos de juegos libres pueden impactar en varias dimensiones de la creatividad y adaptabilidad de los niños.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez (2019). *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de las I.E.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Pedro]. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/9330>
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Westview Press.
- Barnett, L. A., et al. (2013). The relationship between preschoolers' playground experiences and creativity: A naturalistic observational study. *Early Childhood Education Journal*, 41(3), 231-237. <https://doi.org/10.1007/s10643-012-0542-1>
- Barnett, L. A., et al. (2018). The role of play in children's development: A review of the evidence. *The American Journal of Play*, 10(2), 166-179. <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0902-4>
- Barron, F. (2009). *Creative person and creative process*. Holt, Rinehart & Winston.
- Bernal, S. (2006). *Metodología de la investigación*. Pearson Educación.
- Collantes, G. Y., Dávila, D. M. y Zevallos, E. M. (2022). *Influencia del juego libre en los sectores para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 088 de Castillo Grande - Huánuco- 2018*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/7111>
- Comun, S. S. y Reategui, M. L. (2020). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años IEI.N°423 Virgen María, Pucallpa 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali]. <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/4595>
- Córdova, I. (2009). *Estadística aplicada a la investigación*. San Marcos EIRL.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. Harper Perennial.
- De Bono, E. (1970). *Lateral thinking: Creativity step by step*. Harper & Row.

- Espinoza, N. J.; Flores, J. S. y Hernández, J. C. (2017). *Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua]. <http://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/7497>
- Garaigordobil, M, Berrueco, L, y Celume, M. P. (2022). Desarrollo de la creatividad y las competencias socioemocionales de los niños a través del juego: Resumen de veinte años de hallazgos del "Programa de juegos" de intervenciones basadas en la evidencia. *Journal of Intellygence*, 10(4), 77. <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- Gardner, H. (1993). *Creating minds: An anatomy of creativity seen through the lives of Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham, and Gandhi*. Basic Books.
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Guallasamín, G. A. y Mosquera, K. N. (2020). *Análisis del desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial II, del Centro Infantil “Abejitas Laboriosas” ubicada en Conocoto, año lectivo 2019-2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad de las Fuerzas Armadas, Ecuador]. <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/24844>
- Guilford, J. P. (1990). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454. <https://doi.org/10.1037/h00634857>
- Hutt, C., & Bhavnani, K. (1972). Creativity and play. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 14(1), 91-98. <https://doi.org/10.1111/j.1469-8749.1972.tb04959.x>

- Kirschner, S., & Tomasello, M. (2010). Joint music making promotes prosocial behavior in 4-year-old children. *Evolution and Human Behavior*, 31(1), 34-39. <https://doi.org/10.1016/j.evolhumbehav.2009.08.004>
- Kothari, C. R. (2004). *Metodología de la investigación. Métodos y técnicas*. (2ª ed.). Publishing For One World.
- Martindale, C. (2019). Bases biológicas de la creatividad. En RJ Sternberg (Ed.), *Manual de creatividad* (págs. 137–152). Prensa de la Universidad de Cambridge.
- Mieles-Barrera, M. D., Cerchiaro-Ceballos, E. y Rosero-Prado, A. L. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil considerations on the meaning of play in child development. *Praxis* 16(2), 247-258. <https://doi.org/10.21676/23897856.3656>
- Ministerio de Educación (2010). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Navarrete.
- Ministerio de Educación (2012). *Favoreciendo la actividad autónoma y juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años*. MINEDU. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/3722>
- Paredes, G. (2024). *Juego libre en los sectores como promotor de la creatividad en niños*. <https://repositorio.its.edu.pe/handle/20.500.14360/62>
- Pellegrini, A. D. (2009). The role of play in human development. *Oxford Handbook of the Development of Play*, 309-325. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195305073.003.0016>
- Ruiz, M. (2019). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. [Tesis de maestría, Universidad de Cantabria]. <http://hdl.handle.net/10902/11780>
- Runco, M. A. (2007). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice*. Elsevier Academic Press.

- Russ, S. W. (2004). *Play in Child Development and Psychotherapy: Toward Empirically Supported Practice*. Psychology Press.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2017). *Metodología y diseños en la investigación científica* (5ª ed.). Business Support Aneth.
- Umpunchig, M. (2021). *Programa de juegos cooperativos “Jugamos con amor, a respetarnos mejor” para fortalecer las habilidades socioafectivas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N° 258, comunidad Yamayakat, Imaza – Bagua, Amazonas, 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas]. <https://hdl.handle.net/20.500.14077/2289>
- Whitebread, D., Basilio, M., Kvalja, M., & Verma, M. (2017). *The importance of play. A report on the value of children’s play with a series of policy recommendations*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11638.45125>
- Wood, E., & Attfield, J. (2005). *Play, learning and the early childhood curriculum*. Sage Publications.
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Baum, R., Gambon, T., Lavin, A., Mattson, G., & Wissow, L. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3). <https://doi.org/10.1542/PEDS.2018-2058/38649>

ANEXOS

Anexo 1. Ficha de observación



UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD

Nombre del niño /a:

Edad: ...años Aula: Género: Femenino () Masculino ()

Fecha de observación: .../.../2023

Instrucciones de aplicación de la ficha: Después de observar cada una de los enunciados realizados por el niño(a) se marca con una (X) en el cuadro que corresponda según la siguiente escala de valoración:

Escala de valoración

Nunca	En ocasiones	Regularmente	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N.º	ÍTEMS	Valoración				
		Nunca	En ocasiones	Regularmente	Casi siempre	Siempre
Dimensión fluidez						
1.	Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores.					
2.	Los niños dan soluciones a sus problemas planteados al jugar en los sectores.					
3.	Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara.					
Dimensión flexibilidad						
4.	Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta.					
5.	Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en los distintos sectores.					
6.	Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores.					
Dimensión originalidad						
7.	Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores.					
8.	Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.					
9.	Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario.					
10.	Siente empatía por sus compañeros.					

Anexo 2. Validez y confiabilidad del instrumento

Anexo 2.1. Carta presentada a los expertos

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Imacita, 22 de marzo de 2024

CARTA N° 001-2024-UNTRM/FECICO/JAA

Señor(a): *Nelida Samekash Pakun*

Presente.-

ASUNTO: OPINIÓN DE EXPERTO

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedor de su trayectoria académica-científica y profesional, solicito su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar los instrumentos que pretendo utilizar en el trabajo de investigación que vengo realizando para obtener el título profesional de Lic. En Educación Inicial Intercultural Bilingüe; por lo que, con la finalidad de determinar la validez de su contenido y la confiabilidad, solicito marcar con una equis (X) el grado de evaluación de los ítems e indicadores de los instrumentos, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos. Para tal efecto, como anexos se adjunta:

1. Matriz de consistencia
2. Instrumentos de investigación
3. Informe de opinión de expertos de los instrumentos de investigación

Agradezco anticipadamente su colaboración y estoy seguro que su opinión y criterio de experto servirán para los fines propuestos.

Atentamente,



Bach. Julia Atamain Asangkay

DNI: 33598269

**“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la
conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”**

Imacita, 22 de marzo de 2024

CARTA N° 001–2024–UNTRM/FECICO/JAA

Señor(a): Yampan Gemma Mashigkash Pujapat

Presente.-

ASUNTO: OPINIÓN DE EXPERTO

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, condecorador de su trayectoria académica-científica y profesional, solicito su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar los instrumentos que pretendo utilizar en el trabajo de investigación que vengo realizando para obtener el título profesional de Lic. En Educación Inicial Intercultural Bilingüe; por lo que, con la finalidad de determinar la validez de su contenido y la confiabilidad, solicito marcar con una equis (X) el grado de evaluación de los ítems e indicadores de los instrumentos, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos. Para tal efecto, como anexos se adjunta:

1. Matriz de consistencia
2. Instrumentos de investigación
3. Informe de opinión de expertos de los instrumentos de investigación

Agradezco anticipadamente su colaboración y estoy seguro que su opinión y criterio de experto servirán para los fines propuestos.

Atentamente,



Bach. Julia Atamain Asangkay

DNI: 33598269

**“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la
conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”**

Imacita, 22 de marzo de 2024

CARTA N° 001-2024-UNTRM/FECICO/JAA

Señor(a): **Dr Guido Ayay Arista.**

Presente.-

ASUNTO: OPINIÓN DE EXPERTO

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedor de su trayectoria académica-científica y profesional, solicito su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar los instrumentos que pretendo utilizar en el trabajo de investigación que vengo realizando para obtener el título profesional de Lic. En Educación Inicial Intercultural Bilingüe; por lo que, con la finalidad de determinar la validez de su contenido y la confiabilidad, solicito marcar con una equis (X) el grado de evaluación de los ítems e indicadores de los instrumentos, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos. Para tal efecto, como anexos se adjunta:

1. Matriz de consistencia
2. Instrumentos de investigación
3. Informe de opinión de expertos de los instrumentos de investigación

Agradezco anticipadamente su colaboración y estoy seguro que su opinión y criterio de experto servirán para los fines propuestos.

Atentamente,



Bach. Julia Atamain Asangkay

DNI: 33598269

Anexo 3. Informe de opinión de expertos de los instrumentos de investigación

Anexo 3.

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO ESTIMULO DE LA CREATIVIDAD

PRESENTADO POR (Tesista): Bach. Julia Atamain Asangkay

I. DATOS GENERALES DEL EXPERTO NRO:

1.1. Apellidos y Nombres del experto: Machigkash Pajupad Yampay Gemma

1.2. Grado Académico : Lic. ED. INICIAL

1.3. Cargo e Institución donde Labora: Docente de la I.E. N° 256 - CHUPE

II. VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado.				X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables y medibles.				X	
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría.				X	
5. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en los instrumentos.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema metodológico y científico.				X	
7. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos, científicos acordes a la ciencia.				X	
8. COHERENCIA	Entre el problema y los objetivos de la investigación.				X	
9. METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo bajo los objetivos a lograr.				X	
10. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados.				X	
SUMATORIA PARCIAL					40	
SUMATORIA TOTAL					40	

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1 Promedio de valoración: 40 Puntos

3.2 Opinión de aplicabilidad: Favorable (X) Debe mejorar () No favorable ()

3.3 Observaciones:

Firma del experto: 

Fecha: 23/03/2024

DNI: 47742351

Celular: 976983297

Anexo 3.

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO ESTIMULO DE LA CREATIVIDAD

PRESENTADO POR (Tesista): Bach. Julia Atamain Asangkay

I. DATOS GENERALES DEL EXPERTO NRO:

1.1. Apellidos y Nombres del experto: Samekash Pakun Nelida

1.2. Grado Académico : Lic. Educación Inicial

1.3. Cargo e Institución donde Labora: Docente de la I.E.I. N° 456 - Suwa

II. VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables y medibles.				X	
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría.					X
5. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en los instrumentos.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema metodológico y científico.				X	
7. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos, científicos acordes a la ciencia.				X	
8. COHERENCIA	Entre el problema y los objetivos de la investigación.				X	
9. METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo bajo los objetivos a lograr.					X
10. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados.				X	
SUMATORIA PARCIAL					24	20
SUMATORIA TOTAL					44	

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1 Promedio de valoración: 44 Puntos

3.2 Opinión de aplicabilidad: Favorable (X) Debe mejorar () No favorable ()

3.3 Observaciones:

Firma del experto: 

Fecha: 23/03/2024

DNI: 45321640

Celular: 966054590

Anexo 3.

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: el juego libre en los sectores como estímulo de la creatividad en niños de 4 años, I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza, 2023.

PRESENTADO POR (Tesisista): Bach. Julia Atamain Asangkay

I. DATOS GENERALES DEL EXPERTO NRO:

1.1. Apellidos y Nombres del experto: Ayay Arista Guido

1.2. Grado Académico : Doctor

1.3. Cargo e Institución donde Labora: Docente en la UNIFSLB

II. VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables y medibles.					X
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría.					X
5. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en los instrumentos.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema metodológico y científico.					X
7. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos, científicos acordes a la ciencia.					X
8. COHERENCIA	Entre el problema y los objetivos de la investigación.					X
9. METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo bajo los objetivos a lograr.					X
10. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados.					X
SUMATORIA PARCIAL						50
SUMATORIA TOTAL		50				

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1 Promedio de valoración: Excelente

3.2 Opinión de aplicabilidad: Favorable (X) Debe mejorar () No favorable ()

3.3 Observaciones: Ninguna.

Firma del experto: 

Fecha: 23/03/2024

DNI: 42209193

Celular: 952524998

Anexo 4. Modelo de instrumento aplicado

Anexo 2. Instrumento de investigación



UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO

RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD

Nombre del niño /a: *Aarón Justin Pujapat Antunce*

Edad: 4 años Aula: Género: Femenino () Masculino (X)

Fecha de observación: *22/03/2024*

Instrucciones de aplicación de la ficha: Después de observar cada una de los enunciados realizados por el niño(a) se marca con una (X) en el cuadro que corresponda según la siguiente escala de valoración:

Escala de valoración

Nunca	En ocasiones	Regularmente	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N.º	ÍTEMS	Valoración				
		Nunca	En ocasiones	Regularmente	Casi siempre	Siempre
Dimensión fluidez						
1.	Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores.					X
2.	Los niños dan soluciones a sus problemas planteados al jugar en los sectores.		X			
3.	Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara.					X
Dimensión flexibilidad						
4.	Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta.			X		
5.	Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en los distintos sectores.			X		
6.	Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores.		X			
Dimensión originalidad						
7.	Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores.		X			
8.	Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.				X	
9.	Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario.			X		
10.	Siente empatía por sus compañeros.					X

Anexo 2. Instrumento de investigación



UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO

RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD

Nombre del niño /a: Rocio del Pilar Antunze Taish

Edad: 4 años Aula: Género: Femenino (x) Masculino ()

Fecha de observación: 22/03/2024

Instrucciones de aplicación de la ficha: Después de observar cada una de los enunciados realizados por el niño(a) se marca con una (X) en el cuadro que corresponda según la siguiente escala de valoración:

Escala de valoración

Nunca	En ocasiones	Regularmente	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N.º	ÍTEMS	Valoración				
		Nunca	En ocasiones	Regularmente	Casi siempre	Siempre
Dimensión fluidez						
1.	Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores.				X	
2.	Los niños dan soluciones a sus problemas planteados al jugar en los sectores.		X			
3.	Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara.				X	
Dimensión flexibilidad						
4.	Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta.		X			
5.	Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en los distintos sectores.		X			
6.	Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores.		X			
Dimensión originalidad						
7.	Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores.	X				
8.	Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.				X	
9.	Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario.		X			
10.	Siente empatía por sus compañeros.				X	

Anexo 5. Codificación de la encuesta aplicada

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO ESTÍMULO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS, I.E.I. N° 291 NUMPATKAIM, IMAZA, 2023

N°	Género M(1)-F(2)	Variable dependiente: Creatividad -PRETEST										Variable dependiente: Creatividad -POSTEST									
		Fluidez			Flexibilidad			Originalidad				Fluidez			Flexibilidad			Originalidad			
		Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10
1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4
2	1	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	4	5	3	3	3	4
3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4
4	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3
5	1	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	5	5
6	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4
7	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3
8	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	5
9	1	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4
10	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3
11	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4
12	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3
13	1	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	4	3	5	3	4	5	3	3	4	5
14	1	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	5	4	4	4	3	3	4	4
15	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4
16	1	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4
17	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	4	5	4	3	4	4	4	4	4	3
18	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	4	4	5	4	3	3	4	4
19	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4
20	1	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4
21	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4
22	1	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4

Puntajes de la encuesta aplicada

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO ESTÍMULO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS, I.E.I. N° 291 NUMPATKAIM, IMAZA, 2023

Datos generales			Fluidez				Flexibilidad				Originalidad				Creatividad	
Muestra	Género	Grupo	Item1	Item2	Item3	Subtotal_1	Item4	Item5	Item6	Subtotal_2	Item7	Item8	Item9	Item10	Subtotal_3	Total
1	Femenino	Pretest	2	2	2	6	2	3	2	7	2	2	3	3	10	23
2	Masculino	Pretest	2	2	3	7	2	3	3	8	2	2	2	3	9	24
3	Femenino	Pretest	2	2	3	7	3	3	2	8	2	2	2	2	8	23
4	Femenino	Pretest	2	2	2	6	3	3	2	8	2	2	3	2	9	23
5	Masculino	Pretest	2	2	3	7	2	3	3	8	2	3	2	3	10	25
6	Masculino	Pretest	2	2	2	6	3	2	2	7	3	2	2	3	10	23
7	Masculino	Pretest	2	3	2	7	2	2	2	6	3	3	2	2	10	23
8	Femenino	Pretest	2	2	2	6	3	2	2	7	3	3	2	3	11	24
9	Masculino	Pretest	2	2	2	6	3	3	2	8	3	2	2	2	9	23
10	Masculino	Pretest	2	2	2	6	3	2	2	7	3	2	2	2	9	22
11	Femenino	Pretest	3	2	2	7	2	2	3	7	3	2	2	3	10	24
12	Femenino	Pretest	2	2	2	6	3	2	2	7	2	2	2	2	8	21
13	Masculino	Pretest	3	2	3	8	2	3	3	8	2	2	3	3	10	26
14	Masculino	Pretest	2	2	3	7	3	3	3	9	2	2	2	3	9	25
15	Masculino	Pretest	2	3	2	7	2	2	2	6	2	2	3	3	10	23
16	Masculino	Pretest	2	3	3	8	2	2	3	7	2	3	2	2	9	24
17	Femenino	Pretest	2	2	2	6	3	3	2	8	3	3	2	2	10	24
18	Masculino	Pretest	2	2	3	7	2	2	3	7	2	2	2	3	9	23
19	Masculino	Pretest	2	2	2	6	3	3	3	9	2	2	2	3	9	24
20	Masculino	Pretest	3	3	2	8	2	2	3	7	3	2	2	2	9	24
21	Femenino	Pretest	2	3	2	7	2	3	2	7	2	2	3	3	10	24
22	Masculino	Pretest	2	3	3	8	3	3	2	8	2	2	3	3	10	26
1	Femenino	Postest	4	3	3	10	3	3	3	9	3	3	4	4	14	33
2	Masculino	Postest	3	3	4	10	3	4	5	12	3	3	3	4	13	35
3	Femenino	Postest	4	3	4	11	4	4	4	12	4	5	4	4	17	40
4	Femenino	Postest	4	3	3	10	4	4	3	11	3	4	4	3	14	35
5	Masculino	Postest	3	3	4	10	3	4	4	11	3	4	3	5	15	36
6	Masculino	Postest	4	3	3	10	4	3	3	10	4	3	3	4	14	34
7	Masculino	Postest	3	3	3	9	3	3	3	9	3	5	3	3	14	32
8	Femenino	Postest	4	3	3	10	4	3	3	10	4	4	3	5	16	36
9	Masculino	Postest	4	3	3	10	4	4	3	11	4	3	3	4	14	35
10	Masculino	Postest	4	3	4	11	4	3	3	10	4	4	3	3	14	35
11	Femenino	Postest	4	3	4	11	3	4	4	11	4	4	4	4	16	38
12	Femenino	Postest	4	3	3	10	4	3	3	10	3	4	3	3	13	33
13	Masculino	Postest	4	3	5	12	3	4	5	12	3	3	4	5	15	39
14	Masculino	Postest	3	4	5	12	4	4	4	12	3	3	4	4	14	38
15	Masculino	Postest	4	4	4	12	4	4	3	11	3	3	4	4	14	37
16	Masculino	Postest	3	4	3	10	3	4	3	10	3	4	4	4	15	35
17	Femenino	Postest	4	5	4	13	3	4	4	11	4	4	4	3	15	39
18	Masculino	Postest	3	3	4	10	4	5	4	13	3	3	4	4	14	37
19	Masculino	Postest	3	4	4	11	3	3	4	10	3	3	4	4	14	35
20	Masculino	Postest	3	3	4	10	4	4	3	11	4	4	3	4	15	36
21	Femenino	Postest	3	4	4	11	4	3	4	11	3	4	4	4	15	37
22	Masculino	Postest	3	4	4	11	3	3	4	10	3	4	4	4	15	36

Niveles de la encuesta aplicada

Datos generales			Niveles de las Dimensiones			Nivel de la Variable
Muestra	Género	Grupo	Fluidez	Flexibilidad	Originalidad	Creatividad
1	Femenino	Pretest	Baja	Baja	Regular	Baja
2	Masculino	Pretest	Baja	Regular	Baja	Regular
3	Femenino	Pretest	Baja	Regular	Baja	Baja
4	Femenino	Pretest	Baja	Regular	Baja	Baja
5	Masculino	Pretest	Baja	Regular	Regular	Regular
6	Masculino	Pretest	Baja	Baja	Regular	Baja
7	Masculino	Pretest	Baja	Baja	Regular	Baja
8	Femenino	Pretest	Baja	Baja	Regular	Regular
9	Masculino	Pretest	Baja	Regular	Baja	Baja
10	Masculino	Pretest	Baja	Baja	Baja	Baja
11	Femenino	Pretest	Baja	Baja	Regular	Regular
12	Femenino	Pretest	Baja	Baja	Baja	Baja
13	Masculino	Pretest	Regular	Regular	Regular	Regular
14	Masculino	Pretest	Baja	Regular	Baja	Regular
15	Masculino	Pretest	Baja	Baja	Regular	Baja
16	Masculino	Pretest	Regular	Baja	Baja	Regular
17	Femenino	Pretest	Baja	Regular	Regular	Regular
18	Masculino	Pretest	Baja	Baja	Baja	Baja
19	Masculino	Pretest	Baja	Regular	Baja	Regular
20	Masculino	Pretest	Regular	Baja	Baja	Regular
21	Femenino	Pretest	Baja	Baja	Regular	Regular
22	Masculino	Pretest	Regular	Regular	Regular	Regular
1	Femenino	Postest	Regular	Regular	Regular	Regular
2	Masculino	Postest	Regular	Alta	Regular	Regular
3	Femenino	Postest	Regular	Alta	Alta	Alta
4	Femenino	Postest	Regular	Regular	Regular	Regular
5	Masculino	Postest	Regular	Regular	Regular	Regular
6	Masculino	Postest	Regular	Regular	Regular	Regular
7	Masculino	Postest	Regular	Regular	Regular	Regular
8	Femenino	Postest	Regular	Regular	Alta	Regular
9	Masculino	Postest	Regular	Regular	Regular	Regular
10	Masculino	Postest	Regular	Regular	Regular	Regular
11	Femenino	Postest	Regular	Regular	Alta	Alta
12	Femenino	Postest	Regular	Regular	Regular	Regular
13	Masculino	Postest	Alta	Alta	Regular	Alta
14	Masculino	Postest	Alta	Alta	Regular	Alta
15	Masculino	Postest	Alta	Regular	Regular	Alta
16	Masculino	Postest	Regular	Regular	Regular	Regular
17	Femenino	Postest	Alta	Regular	Regular	Alta
18	Masculino	Postest	Regular	Alta	Regular	Alta
19	Masculino	Postest	Regular	Regular	Regular	Regular
20	Masculino	Postest	Regular	Regular	Regular	Regular
21	Femenino	Postest	Regular	Regular	Regular	Alta
22	Masculino	Postest	Regular	Regular	Regular	Regular

Baremos de la variable creatividad y según sus 3 dimensiones

Variable: Creatividad

Nº items	10
Max	50
Min	10
Rango	40
Nº niveles	3
Amplitud	13

Nivel	Baremo
Baja	10-23
Regular	24-36
Alta	37-50

Dimensión: Fluidez

Nº items	3
Max	15
Min	3
Rango	12
Nº niveles	3
Amplitud	4

Nivel	Baremo
Baja	3-7
Regular	8-11
Alta	12-15

Dimensión: Flexibilidad

Nº items	3
Max	15
Min	3
Rango	12
Nº niveles	3
Amplitud	4

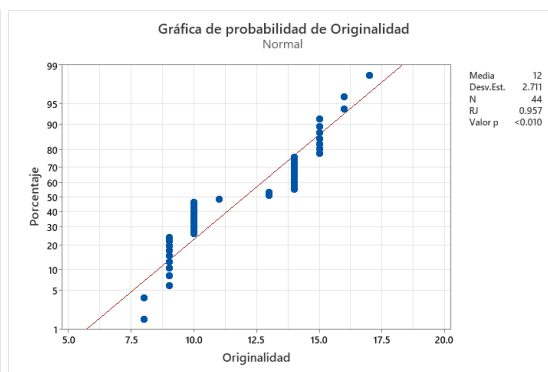
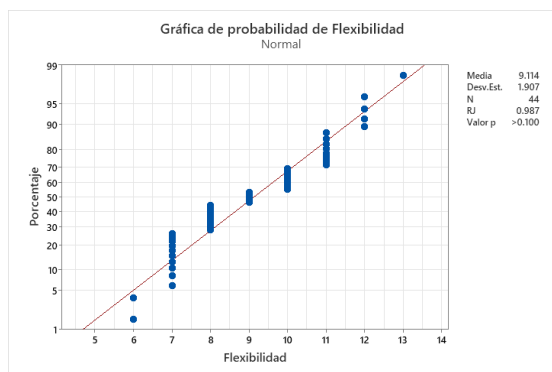
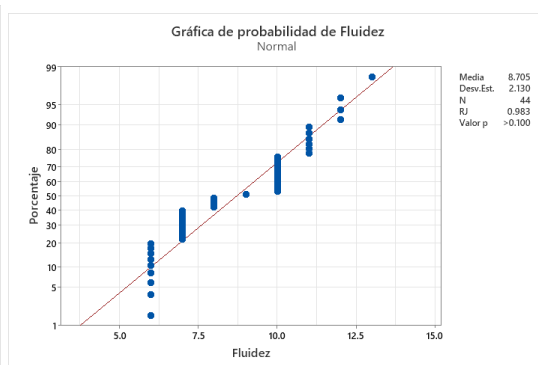
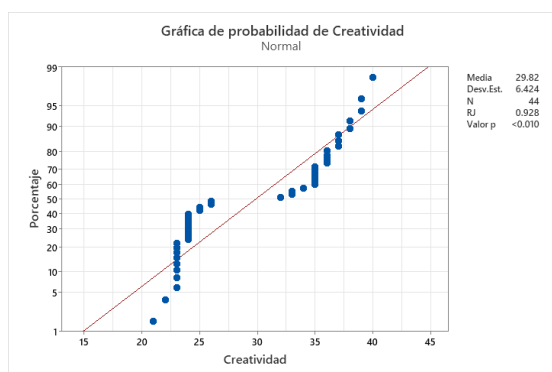
Nivel	Baremo
Baja	3-7
Regular	8-11
Alta	12-15

Dimensión: Originalidad

Nº items	4
Max	20
Min	4
Rango	16
Nº niveles	3
Amplitud	5

Nivel	Baremo
Baja	4-9
Regular	10-15
Alta	16-20

Normalidad de las variables y dimensiones



Anexo 6. Constancia de ejecución de investigación



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE TESIS

EL QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N°291 NUMPATKAIM – IMAZA, PROVINCIA DE BAGUA.

HACE CONSTAR:

Que, **JULIA ATAMAIN ASANGKAY**, identificada con DNI N°**33598269** egresada de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, ha ejecutado el proyecto de tesis titulado: **EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO ESTÍMULO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS, I.E.I. N° 291 NUMPATKAIM, IMAZA 2023**, desde el 27 hasta el 31 de mayo del presente año, en la institución que actualmente dirijo; de tal manera que tanto como Directora de la Institución Educativa y padres de familia quedamos muy agradecidos por su valioso desempeño en favor de nuestros niños de inicial.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Numpatkaim, 31 de mayo de 2024.




Lic. Deley Tsamaján Mashian
C.M. 1048972163
DIRECTOR(A)

Anexo 7. Programa de ejecución de proyecto de tesis

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO ESTÍMULO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN EL NIVEL INICIAL

INTRODUCCIÓN

El juego libre es una actividad fundamental en el desarrollo infantil, especialmente en niños de 4 años, ya que les permite explorar su entorno, desarrollar habilidades cognitivas y sociales, y fomentar su creatividad. En este programa, se propone una serie de sesiones de aprendizaje distribuidas en cuatro dimensiones: Sector hogar, Sector construcción, Sector dramatización y Sector biblioteca. Cada sesión está diseñada para estimular diferentes aspectos de la creatividad infantil, basados en indicadores específicos para cada dimensión.

DIMENSIONES Y SESIONES:

1. Sector Hogar:

- **Objetivo:** Fomentar la representación de roles familiares y el uso de la experiencia personal en el juego.
- **Indicadores a desarrollar:**
 - Representa roles de su hogar.
 - Emplea su experiencia personal.
- **Sesión 1: "Mi familia en acción"**
 - **Actividad:** Los niños representarán escenas cotidianas de su hogar utilizando muñecos y objetos simbólicos.
 - **Resultados esperados:** Identificación y representación de roles familiares, uso de la experiencia personal en la narración de historias.

2. Sector Construcción:

- **Objetivo:** Estimular la creatividad a través de la creación espontánea e imaginativa con materiales de construcción.
- **Indicadores a desarrollar:**
 - Realiza creaciones espontáneas e imaginativas al desarrollar su proyecto de juego.

- **Sesión 2: "Construyendo el mundo"**
 - **Actividad:** Los niños tendrán acceso a bloques de construcción y otros materiales para crear libremente.
 - **Resultados esperados:** Creaciones originales, desarrollo de la imaginación y habilidades motoras finas.

3. Sector Dramatización:

- **Objetivo:** Fomentar la socialización y la flexibilidad cognitiva a través del juego de roles.
- **Indicadores a desarrollar:**
 - Se socializa entre sí.
 - Demuestra flexibilidad en sus ideas.
- **Sesión 3: "El teatro de los pequeños"**
 - **Actividad:** Los niños representarán diferentes roles y escenas utilizando disfraces y accesorios.
 - **Resultados esperados:** Interacción social, adaptación a diferentes roles y situaciones, espontaneidad en la improvisación.

4. Sector Biblioteca:

- **Objetivo:** Promover habilidades comunicativas y el manejo adecuado de materiales de lectura.
- **Indicadores a desarrollar:**
 - Muestra habilidades comunicativas.
 - Manipula materiales de lectura adecuadamente.
- **Sesión 4: "Explorando el mundo de los libros"**
 - **Actividad:** Los niños tendrán acceso a libros ilustrados y serán guiados en la narración de historias.
 - **Resultados esperados:** Participación activa en la narración de cuentos, identificación de imágenes y palabras, manejo adecuado de libros.

DESARROLLO DE SESIONES

SESIÓN 1: "MI FAMILIA EN ACCIÓN"

SESIÓN 1: "MI FAMILIA EN ACCIÓN"

<p>Estándar: convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p>			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo sus intereses. - Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención. - Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y 	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en diferentes actividades cotidianas y de juego mostrando interés por conocer las costumbres de su familia, colabora en la construcción de acuerdos y normas para el cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.

		<p>el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza,</p> <p>comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p> <p>- Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.</p>	
--	--	---	--

INICIO:

Objetivo pedagógico: Establecer un ambiente acogedor y motivador que permita a los niños sentirse seguros para participar en la actividad.

- Actividades:

1. **Saludo y bienvenida:** Los niños y el docente se saludan de manera afectuosa, creando un ambiente de confianza.
2. **Conversación inicial:** Se plantea una pregunta abierta relacionada con la familia para generar interés y motivación en los niños. Por ejemplo: "¿Qué hacen en casa con tu familia?".
3. **Presentación de la actividad:** Se explica brevemente en qué consistirá la actividad de representar roles familiares.

DESARROLLO:

Actividades:

- Elección de roles: Se proporcionan muñecos, figuras de acción o disfraces que representen a los miembros de la familia (padres, hermanos, mascotas, etc.).
- Creación de escenas: Los niños eligen una situación familiar (comida, juego, dormir, etc.) y recrean esa escena con los muñecos o disfraces.

- Representación: Cada niño, de manera individual o en grupos pequeños, representa la escena seleccionada, utilizando el lenguaje verbal y no verbal para comunicar los roles y las acciones de los personajes.
- Observación y acompañamiento: El docente observa y acompaña el desarrollo de la actividad, brindando apoyo y orientación según las necesidades de los niños.

CIERRE:

Actividades:

- Reflexión guiada: Se plantean preguntas para que los niños compartan sus experiencias y emociones durante la actividad. Por ejemplo: "¿Qué fue lo que más te gustó de representar a tu familia?".
- Recopilación de aprendizajes: El docente resume los aprendizajes clave de la sesión, enfatizando la importancia de la familia y el juego en el desarrollo personal.
- Despedida: Se despide a los niños de manera afectuosa, motivándolos para la próxima sesión y reafirmando la importancia del juego en su aprendizaje.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Muñecos o figuras de acción representando a miembros de la familia.
- Disfraces o accesorios relacionados con roles familiares (delantales, sombreros, etc.).
- Espacio adecuado para el juego y la representación.

SESIÓN 2: "CONSTRUYENDO EL MUNDO"

Estándar: Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. - Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, lo títeres, etc.). - Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Explora por propia iniciativa diversos materiales que tiene en casa, selecciona aquellos que le serán útiles, transforma en algo nuevo usando los diferentes lenguajes artísticos, muestra y comenta de forma espontánea lo que ha realizado.

INICIO:

Objetivo pedagógico: Generar interés y motivación en los niños hacia la actividad de construcción, promoviendo la curiosidad y la exploración.

Actividades:

- Saludo y bienvenida: El docente saluda a los niños de manera afectuosa, creando un ambiente de confianza y entusiasmo.

- Introducción al tema: Se presenta el tema de la sesión, explicando que los niños tendrán la oportunidad de construir y crear libremente utilizando diferentes materiales.
- Demostración: El docente realiza una breve demostración de cómo utilizar los materiales de construcción de manera segura y creativa.

DESARROLLO:

Actividades:

- Exploración de materiales: Se proporcionan una variedad de materiales de construcción, como bloques de madera, cartones, etc.
- Tiempo de construcción libre: Los niños tienen la oportunidad de explorar los materiales y construir libremente, sin restricciones ni instrucciones específicas.
- Facilitación y acompañamiento: El docente circula por el espacio de construcción, observando y brindando apoyo según las necesidades de los niños. Se fomenta la experimentación y el intercambio de ideas entre los participantes.
- Momento de compartir: Al finalizar el tiempo de construcción, los niños tienen la oportunidad de compartir sus creaciones con el grupo, explicando qué construyeron y cómo lo hicieron.

CIERRE:

- Actividades:

- Conversación guiada: El docente guía una conversación reflexiva sobre las experiencias de construcción de los niños. Se plantean preguntas como: "¿Qué construiste hoy?", "¿Cómo te sentiste al construir?".
- Destacando aprendizajes: Se resaltan los aspectos positivos de la actividad, como la creatividad, la imaginación y la colaboración entre compañeros.
- Despedida: Se despide a los niños de manera afectuosa, felicitándolos por su participación y motivándolos para futuras actividades creativas.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Diferentes tipos de materiales de construcción (bloques de madera, cartones, etc.).
- Espacio adecuado para la construcción y el juego libre.

SESIÓN 3: "EL TEATRO DE LOS PEQUEÑOS"

<p>Estándar: convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p>			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo sus intereses. - Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención. - Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en 	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en diferentes actividades cotidianas y de juego mostrando interés por conocer las costumbres de su familia, colabora en la construcción de acuerdos y normas para el cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.

		<p>situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p> <p>- Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.</p>	
--	--	--	--

INICIO:

Objetivo pedagógico: Establecer un ambiente de confianza y creatividad que motive a los niños a participar en el juego de roles y la dramatización.

Actividades:

- Saludo y bienvenida: El docente saluda a los niños de manera afectuosa y les da la bienvenida a la sesión de teatro.
- Introducción al tema: Se explica a los niños que hoy tendrán la oportunidad de convertirse en actores y actrices, interpretando diferentes roles y escenas.
- Calentamiento: Se realiza un breve juego o actividad de calentamiento para preparar a los niños para la dramatización. Por ejemplo, juegos de imitación o ejercicios de expresión corporal.

DESARROLLO:

- **Objetivo pedagógico:** Promover la socialización, la expresión creativa y la flexibilidad cognitiva a través del juego de roles.

- Actividades:

- Selección de roles: Se presentan diferentes opciones de escenas o historias para dramatizar, y los niños eligen los roles que desean interpretar.

- Ensayo: Los niños ensayan sus líneas y acciones bajo la guía del docente, practicando la expresión verbal y no verbal de los personajes.
- Dramatización: Se lleva a cabo la representación de la escena, permitiendo a los niños expresarse y actuar libremente dentro de sus roles.
- Observación y retroalimentación: El docente observa la actuación de los niños y proporciona retroalimentación positiva, destacando los aspectos destacados y brindando sugerencias para mejorar.

CIERRE:

Actividades:

- Conversación reflexiva: Se plantean preguntas para que los niños compartan sus impresiones y emociones sobre la actividad. Por ejemplo, "¿Cómo te sentiste al interpretar tu papel?".
- Destacando aprendizajes: Se resaltan los aspectos positivos de la dramatización, como la creatividad, la colaboración y la capacidad de adaptación.
- Despedida: Se despide a los niños de manera afectuosa, felicitándolos por su participación y motivándolos para futuras actividades de expresión artística.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Disfraces y accesorios para representar los diferentes roles.
- Espacio adecuado para la dramatización y el juego de roles.

SESIÓN 4: "EXPLORANDO EL MUNDO DE LOS LIBROS"

<p>Estándar: Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en lo que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto escrito. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presentan en variados soportes. - Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). - Comenta las emociones que le generó el texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencias. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lee diversos textos escritos reales o imaginarios, identifica características de personas, personajes, animales y objetos, predice el contenido del texto al observar imágenes o ilustraciones, comenta las emociones que le generó el texto leído.

INICIO:

Objetivo pedagógico: Despertar el interés y la curiosidad de los niños hacia la lectura y los libros, creando un ambiente propicio para la exploración y el descubrimiento.

Actividades:

- Saludo y bienvenida: El docente saluda a los niños de manera afectuosa y les da la bienvenida a la sesión dedicada a los libros.
- Introducción al tema: Se introduce el tema de la sesión explicando que hoy explorarán diferentes libros y disfrutarán de la lectura de cuentos.
- Conversación inicial: Se plantea una pregunta para motivar la participación de los niños y generar interés en el tema. Por ejemplo, "¿Qué te gusta hacer cuando lees un libro?".

DESARROLLO:

- Actividades:

- Exploración de libros: Se proporciona una variedad de libros ilustrados y cuentos adecuados para la edad de los niños, y se les invita a explorarlos libremente.
- Lectura guiada: El docente selecciona un libro para leer en voz alta a los niños, utilizando técnicas de narración que capturen su atención y estimulen su imaginación.
- Tiempo de lectura individual: Los niños tienen la oportunidad de elegir un libro para leer por sí mismos, practicando la habilidad de manejar los libros y seguir la secuencia de las páginas.
- Actividad relacionada: Se propone una actividad complementaria, como dibujar un personaje del libro o actuar una escena, para profundizar en la comprensión del texto y fomentar la creatividad.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Variedad de libros ilustrados y cuentos adecuados para la edad de los niños.
- Espacio cómodo y acogedor para la lectura y la exploración de libros.

Anexo 8. Evidencias fotográficas

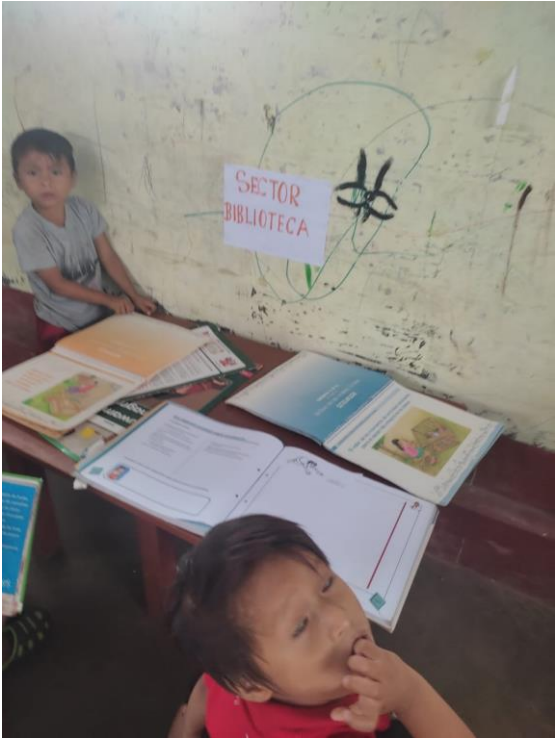
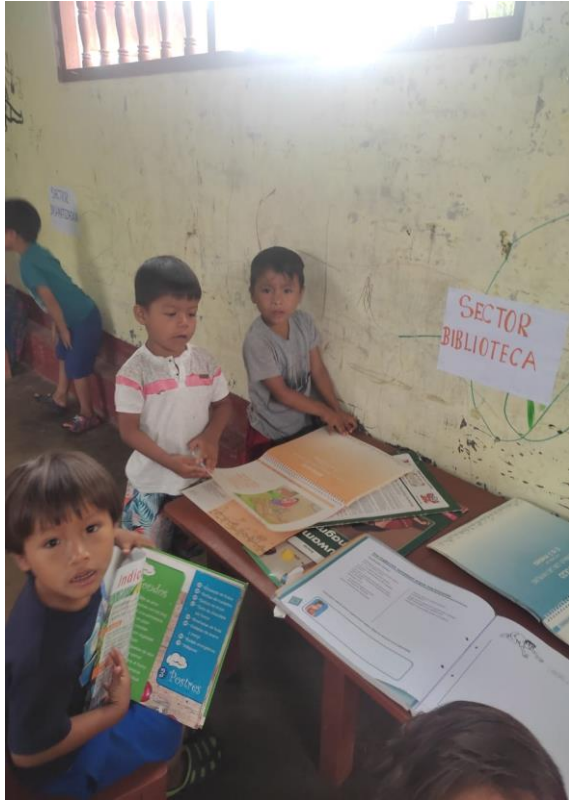
Desarrollando actividades de juego libre en el sector dramatización para estimular la creatividad en niños de 4 años, I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza.



Desarrollando actividades de juego libre en el sector construcción para estimular la creatividad en niños de 4 años, I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza.



Desarrollando actividades de juego libre en el sector biblioteca para estimular la creatividad en niños de 4 años, I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza.



Desarrollando actividades de juego libre en el sector hogar para estimular la creatividad en niños de 4 años, I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza.

