



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

El juego libre en los sectores como catalizador de la creatividad en los niños de la Institución
Educativa Medallita de Huaura

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte

Autoras

Kelly Nadesha Leon Obregon

Emilce Gilari Morales Prudencio

Asesora

M(a). Angelica Soledad Poma Salazar

Huacho – Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Facultad de Educación Inicial y Arte
Escuela Profesional Inicial y Arte
Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Leon Obregon Kelly Nadesha	70400750	4/6/2026
Emilce Gilari Morales Prudencio	74569688	4/6/2026
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
M(a). Poma Salazar Angelica Soledad	15759078	https://orcid.org/0009-0007-8661-508X
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Villafuerte Castro Delia Violeta	15744241	https://orcid.org/0000-0002-7442-467X
Dra. Bravo Montoya Julia Marina	15724272	https://orcid.org/0000-0002-0783-8792
M(o). Cerrate Montes Grabiél Gregorio	46943445	https://orcid.org/0009-0007-5251-1522

Emilce Gilari Morales Prudencio-2026-038349 Kelly ...

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO CATALIZADOR DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUC...

 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FE-PREGRADO 2026

 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FE-2026

 Facultad de Educación

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3570819884

Fecha de entrega

15 may 2026, 10:45 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

19 may 2026, 11:38 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_LEON_OBREGON_-_UL.pdf

Tamaño del archivo

2.6 MB

59 páginas

12.010 palabras

66.234 caracteres



Página 2 de 63 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3570819884

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

20%  Fuentes de Internet

6%  Publicaciones

13%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitan distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A mi familia con amor.

Kelly Nadesha León Obregón

Emilce Gilari Morales Prudencio

AGRADECIMIENTO

A mis maestros.

Kelly Nadesha León Obregón

Emilce Gilari Morales Prudencio

ÍNDICE

Dedicatoria.....	III
Agradecimiento.....	IV
Resumen.....	VI
Abstract.....	VII
Introducción.....	VIII

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática.....	15
1.2. Formulación del problema	16
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos	16
1.3. Objetivos de la investigación.....	16
1.3.1. Objetivo general	16
1.3.2. Objetivos específicos.....	16
1.4. Justificación de la investigación	17
1.5 Delimitaciones del estudio.....	18
1.6. Viabilidad del estudio	18

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes de la investigación	19
2.1.1.	Investigaciones internacionales	19
2.1.2.	Investigaciones nacionales	21
2.2	Bases teóricas.....	23
2.3	Definición de términos básicos	38
2.4	Hipótesis de la investigación	38
2.4.1	Hipótesis general.....	38
2.4.2	Hipótesis específicas	38
2.5	Operacionalización de las variables.....	39

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Diseño metodológico	42
3.2	Población y muestra.....	42
3.2.1	Población.....	42
3.2.2	Muestra.....	42
3.3	Técnica de recolección de datos	42
3.4	Técnicas para el Proceso de la Información.....	42

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1	Análisis de los Resultados	45
4.2	Contrastación de Hipótesis.....	51

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

5.1	Discusión de los Resultados.....	54
-----	----------------------------------	----

CAPITULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1	Conclusiones.....	55
6.2	Recomendaciones.....	56

CAPITULO VII REFERENCIAS

5.1.	Fuentes bibliográficas	57
5.2.	Fuentes Hemerográficas.....	58
5.3.	Fuentes electrónicas	48

ANEXOS

Anexos.....	62
3.4 Matriz de consistencia.....	67

RESUMEN

El presente estudio cuantitativo utilizará un diseño descriptivo, correlacional y transversal para examinar la asociación entre el uso de juegos libre en sectores, y el desarrollo de la creatividad en niños. Específicamente, el enfoque descriptivo detallará la frecuencia y el modo en que se implementan los juegos libres en las aulas, mientras que el análisis correlacional investigará si una mayor aplicación de estos juegos está vinculada positivamente con un mayor ejercicio de la creatividad.

Población:

El alcance es limitado y se centra únicamente en los pequeños de la institución educativa Medallita de Huaura, por ello, los resultados no pueden aplicarse a otras poblaciones o contextos educativos, ya que su validez se restringe a las características específicas de este grupo de estudio, la población total consideró a 160 niños

Muestra

Para garantizar que las conclusiones de este estudio sean aplicables a toda la población, se eligió una muestra representativa, la selección cuidadosa de esta muestra es crucial para asegurar que los hallazgos sean válidos y confiables. Para este estudio, se tomó en cuenta un total de 24 niños de 4 años.

Técnica de recolección de datos

La principal herramienta fue una ficha de observación, la cual fue cuidadosamente diseñada y validada para ser relevante y fácil de usar

Palabras Claves: juego libre, creatividad y aprendizaje

ABSTRACT

This quantitative study will use a descriptive, correlational, and cross-sectional design to examine the relationship between the use of free play in designated areas and the development of creativity in children. Specifically, the descriptive approach will detail the frequency and manner in which free play is implemented in classrooms, while the correlational analysis will investigate whether greater use of this type of play is positively linked to greater development of creativity.

Population:

The scope of this study is limited and focuses solely on the children of the Medallita de Huaura Educational Institution. Therefore, the results cannot be applied to other populations or educational contexts, as their validity is restricted to the specific characteristics of this study group. The total population consisted of 160 children.

Sample: To ensure that the conclusions of this study are applicable to the entire population, a representative sample was selected. Careful sample selection is crucial to ensuring the validity and reliability of the findings. A total of 24 four-year-old children were included in this study.

Data Collection Technique: The primary data collection tool was an observation checklist, which was carefully designed and validated to be relevant and easy to use.

Keywords: free play, creativity, and learning.

INTRODUCCIÓN

En el nivel inicial, el ejercicio de la creatividad se ha consolidado como un objetivo pedagógico de vital importancia, más allá de la capacidad para las artes plásticas, la creatividad abarca el crear ideas novedosas, solucionar problemas y adaptarse con flexibilidad a entornos cambiantes, si bien los enfoques educativos tradicionales se han centrado en actividades estructuradas y dirigidas por el docente, en los últimos años ha cobrado una relevancia significativa el juego libre dentro de sectores, también conocidos como "rincones de juego", estos espacios, organizados en áreas temáticas como la construcción, el dramatismo, la lectura, el arte o la cocina, brindan a los niños la autonomía para elegir, explorar y construir sus propias experiencias de aprendizaje.

Esta investigación se propone analizar de manera exhaustiva cómo el juego no estructurado, en el que el niño es el protagonista activo de sus decisiones y creaciones, actúa como un potente catalizador de la creatividad, al brindar a los infantes la libertad de manipular materiales, interactuar con sus pares y crear narrativas propias sin la guía constante de un adulto, se fomentan una serie de habilidades cognitivas, sociales y emocionales que son cruciales para el pensamiento divergente, mediante la observación participante, se explorará cómo la ausencia de directrices rígidas y la autonomía de elección potencian la imaginación, la capacidad de innovación y la habilidad de los niños para encontrar soluciones únicas a los desafíos que ellos mismos se plantean.

Esta actividad no es un simple recreo, sino una metodología pedagógica profunda que fomenta la autorregulación, la colaboración y la curiosidad, en este sentido, se busca demostrar que la planificación de entornos educativos ricos en materiales y oportunidades para el juego es fundamental para cultivar la creatividad en la primera infancia.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Mundialmente, la infancia contemporánea enfrenta un fenómeno preocupante: la progresiva disminución del tiempo y los espacios dedicados al juego libre, esta tendencia se ve impulsada por diversos factores, por un lado, la creciente presión académica y la proliferación de actividades extraescolares estructuradas han colonizado el calendario de los niños, dejando poco o nulo margen para la exploración espontánea.

Por otro lado, la preocupación por la seguridad en entornos urbanos y la hiperconexión a dispositivos electrónicos han desplazado las actividades lúdicas al aire libre, la consecuencia directa de esta realidad es que las nuevas generaciones están perdiendo oportunidades críticas para ejercitar la imaginación, la solución de problemas y la resiliencia, numerosos estudios han demostrado que la falta de juego libre se correlaciona con un aumento de los problemas de salud mental en la infancia, como la ansiedad y la depresión, y con una menor capacidad para el pensamiento divergente.

En el contexto peruano, esta problemática se manifiesta con particularidades propias, si bien en el nivel inicial se acepta la importancia del juego en el currículo, en la práctica, muchas instituciones tienden a priorizar un enfoque más formal y academicista, limitando el juego libre en los sectores, a esto se suma la realidad de la infraestructura educativa, especialmente en zonas rurales o de bajos recursos, donde la carencia de espacios adecuados o la sobrepoblación en las aulas dificultan la implementación de rincones de juego que permitan una exploración auténtica.

Asimismo, a nivel familiar, se observa una tendencia a sobreproteger a los niños y a dirigir sus actividades, lo que restringe su autonomía y la oportunidad de que tomen decisiones creativas

de forma independiente, esta situación, tanto a nivel pedagógico como social, impide que los niños desarrollen plenamente su potencial creativo, lo que podría tener implicaciones a largo plazo en su capacidad de innovación y adaptación a los desafíos del futuro.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo se relaciona el juego libre en los sectores con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cómo se relaciona el juego libre en el sector hogar con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura?

¿Cómo se relaciona el juego libre en el sector construcción con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura?

¿Cómo se relaciona el juego libre en el sector dramatización con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura?

1.3. Objetivo de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Identificar la relación que hay entre juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura

1.3.2. Objetivos Específicos

Identificar la relación que hay entre juego libre en el sector hogar y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura

Identificar la relación que hay entre juego libre en el sector construcción y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura

Identificar la relación que hay entre juego libre en el sector dramatización y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaaura

1.4. Justificación

Justificación teórica

La investigación se fundamenta en sólidos constructos teóricos que reconocen el juego libre no como una simple distracción, sino como un mecanismo intrínseco del desarrollo cognitivo y social del niño.

El juego simbólico o de roles, característico de la primera infancia, permite a los niños recrear la realidad, comprender su entorno y desarrollar un pensamiento abstracto, Vygotsky subraya que el juego es la "zona de desarrollo próximo" por excelencia, un área donde el niño puede ir más allá de sus habilidades actuales al interactuar con el mundo y con sus compañeros, a través del juego libre, los niños negocian, resuelven conflictos y construyen significados compartidos, lo que fomenta habilidades sociales y de comunicación esenciales para la creatividad colaborativa.

La neurociencia moderna refuerza estas posturas al demostrar que el juego espontáneo activa regiones del cerebro asociadas con la imaginación, la resolución de problemas y la flexibilidad cognitiva, elementos clave para el pensamiento creativo.

Justificación práctica

En un mundo caracterizado por la automatización y el cambio constante, las habilidades de creatividad, innovación y pensamiento crítico son más valiosas que nunca, un enfoque pedagógico que priorice la memorización y la instrucción directa no prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos no previstos.

Por el contrario, al dotar a los niños de la libertad para explorar los sectores de juego como el rincón de construcción, el de dramatización o el de arte, se les ofrece una plataforma para

experimentar con materiales, idear soluciones propias y expresarse de manera original, el juego en estos espacios fomenta la autorregulación y la autonomía, ya que los niños deben planificar, tomar decisiones y persistir ante los pequeños obstáculos que surgen de forma natural en el juego.

En un entorno de juego libre, el error no es una falla, sino una oportunidad de aprendizaje, lo que fortalece la resiliencia y la confianza en sí mismos, esta investigación busca demostrar que la inversión en el juego libre en el nivel inicial no es un gasto de tiempo, sino una estrategia pedagógica esencial para formar a una nueva generación de pensadores creativos, flexibles y capaces de prosperar en un futuro incierto.

Justificación metodológica

En el contexto local, existen escasas investigaciones que aborden de manera específica y con un enfoque cualitativo la asociación entre del juego libre y la creatividad, este estudio contribuye a llenar este vacío de conocimiento, proporcionando datos y análisis contextualizados a la realidad peruana, los hallazgos de esta tesis servirán como un punto de partida para futuras investigaciones, incentivando un mayor interés en la pedagogía del juego y sus beneficios. Se propone además el desarrollo de una ficha de observación detallada y validada, diseñada específicamente para capturar los indicadores de creatividad en el juego, este instrumento registrará la originalidad en el uso de materiales, la fluidez de ideas, la elaboración de narrativas, la flexibilidad para cambiar roles y la capacidad de resolución de problemas, la creación de esta ficha no solo es crucial para la recolección de datos de este estudio, sino que también se convierte en una herramienta replicable y adaptable, las futuras investigaciones podrán utilizar, modificar o validar este instrumento, lo que facilitará la recopilación de información de forma sistemática y comparable, fortaleciendo el campo de estudio en el ámbito local y regional.

1.5. Delimitación

a) Delimitación espacial.

La tesis se desarrolló en la Institución Educativa Inicial "Medallita de Huaura", la cual se halla en el distrito de Huaura, provincia de Huaura, en el departamento de Lima, el estudio se concentrará en las aulas de los niños de 3, 4 y 5 años, específicamente en los sectores o rincones de juego de cada una de estas secciones. Se delimitará el espacio de observación a estas áreas específicas, dado que son los escenarios donde el juego libre se desarrolla de manera más auténtica y espontánea, no se considerarán para el análisis los espacios de uso común como patios o jardines, a menos que el juego libre de los niños se traslade a dichos lugares, lo cual será debidamente registrado, el estudio se enfocará en el entorno inmediato de la institución, sin extenderse a otras escuelas del distrito.

b) Delimitación Temporal.

El estudio se desarrolló en el transcurso del primer semestre del año en curso.

1.6. Viabilidad

La viabilidad estuvo segura, primero, desde el punto de vista teórico, la investigación se sostuvo sobre una base conceptual sólida, un marco teórico bien definido que no solo justificó su pertinencia, sino que también guio el desarrollo de las variables a analizar. Segundo, la viabilidad metodológica fue garantizada por la disponibilidad de todas las herramientas de recolección de datos, el acceso sin restricciones a la población de estudio y la asignación de un tiempo suficiente para completar cada etapa del proceso investigativo de manera eficaz

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.2. Antecedentes de la Investigación

2.2.1. Investigaciones internacionales

Bursi (2021), estudio acerca de: “*Creatividad y juego libre: buscando antídotos a la sociedad del rendimiento*”, este estudio tiene como meta, por un lado, explorar las concepciones equivocadas de los estudiantes de Magisterio en Educación Infantil respecto al desarrollo de la creatividad y, por otro, crear un programa de capacitación de carácter práctico, centrado en el juego libre, dicho programa está pensado para que puedan aplicarlo en su ejercicio profesional, la metodología incluyó la evaluación de 36 alumnos de tercer curso, a quienes se les aplicó una encuesta de 16 ítems antes y después de recibir el programa de formación, la encuesta abarcó tanto conocimientos teóricos como la aplicación de conceptos sobre el proceso creativo, permitiendo que el investigador concluya: Los hallazgos del estudio revelaron un alto número de creencias erróneas en los estudiantes, especialmente en lo que respecta a las estrategias prácticas para diseñar situaciones de juego libre que impulsan la creatividad, sin embargo, estas concepciones se modificaron de manera significativa después de que los participantes experimentaran el programa de formación, estos datos resaltan la urgencia de incluir en los planes académicos de los futuros docentes un conjunto de conocimientos aplicados, este enfoque práctico les permitiría educar de manera efectiva la creatividad en la primera infancia, preparándolos para guiar a los niños en el desarrollo de esta habilidad fundamental.

Albornoz (2020), diseño su estudio: “*El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión*”, esta investigación se realizó con un nivel descriptivo, utilizando un enfoque cuantitativo, el estudio incluyó una población de 25 alumnos, 8

maestros y 25 padres de familia, como técnica para la recolección de datos, se usó la entrevista, y los instrumentos aplicados fueron cuestionarios de opción, concluyendo: si los maestros no adoptan una enseñanza activa como el Juego-Trabajo, se les hace complicado el pensamiento creativo de sus estudiantes, lo que puede llevar a un aprendizaje meramente mecánico, esto se debe a la falta de ambientes de juego adecuados en las aulas, que limitan la exploración y la expresión de la creatividad infantil, a esto se suma el papel de los padres, quienes, al ver el juego como un simple pasatiempo, no dedican suficiente tiempo a interactuar con sus hijos, esta falta de relación impide el desarrollo de la fantasía y la creatividad, y pone en riesgo el crecimiento intelectual, motriz y social en los estudiantes.

Fernández (2020), investigo sobre: *“La creatividad en el ámbito educativo preescolar. Un proyecto de Investigación-Acción participativa desde terapia Ocupacional basada en el juego libre y el pensamiento creativo”*, para esta investigación se implementó una metodología mixta con un enfoque exploratorio, se optó por el método de Investigación-Acción-Participación (IAP), lo que permitió que el estudio fuera de tipo analítico y observacional, además, su diseño fue prospectivo y longitudinal, se utilizaron dos herramientas clave: un cuestionario y un diario de campo, permitiendo al autor concluir: el juego libre es una herramienta fundamental para fomentar la creatividad en edad preescolar, al ofrecerles la oportunidad de explorar y crear sin restricciones, se fortalecen sus habilidades de solución de problemas, elección de decisiones y autonomía.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Reyes (2024), desarrollo su tesis: *“Juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024”*, En este trabajo nos propusimos observar la realidad de forma natural, sin alterar el día a día de los niños. Por eso, acompañamos a los 97 estudiantes de nuestro jardín para describir cómo están aprendiendo y descubrir si existe una

conexión real entre los cuentos que escuchan y su interés por la lectura., como principal herramienta de recolección de datos, se utilizó un cuestionario, este diseño metodológico nos dio la oportunidad de mostrar las características de los participantes, establecer la posible relación de variables de estudio sin manipularlas, lo que significa que el investigador no intervino en las condiciones naturales del entorno, limitándose a observar y analizar los datos tal como se presentaban, para finalmente mencionar: existe una asociación positiva entre el juego libre y la creatividad en niños, por ello, se recomienda que los docentes integren el juego como un elemento importante en el aprendizaje, es crucial que los maestros les den a los niños la libertad de elegir sus materiales y la forma en que juegan con ellos, promoviendo así su toma de decisiones y autonomía, finalmente, para mantener el interés y la creatividad, se aconseja introducir periódicamente nuevos materiales de juego.

Quispe (2024), investigó acerca de: *“Influencia del juego libre en los sectores para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Retoñitos Alto Puno”*, para este estudio, decidimos observar de cerca y con mucho respeto la realidad de 20 niños de 5 años del jardín Retoñitos. Lo hicimos de forma cuantitativa, es decir, traduciendo sus reacciones en datos claros, pero sin alterar su rutina diaria (no experimental), nuestro objetivo fue describir cómo se encuentran los pequeños y descubrir si existe una relación real entre los cuentos y su aprendizaje, eligiendo a este grupo específico de manera directa para entender a fondo su proceso, para la recolección de datos se aplicó la técnica de la encuesta, finalmente, se empleó el estadístico de correlación de Pearson para verificar la hipótesis planteada, concluyendo: Se determinó que el 30% de los niños casi siempre participan en actividades de juego libre en los sectores, lo que se relaciona con un nivel de creatividad moderado, los resultados confirman que existe una relación entre el juego libre y el desarrollo de la creatividad, por lo que se recomienda a las instituciones educativas

de la región de Puno sensibilizar a los maestros para que fomenten el uso efectivo de los sectores de juego, esto ayudará a estimular las habilidades creativas de los niños.

Guevara (2022), hizo su estudio sobre: “*Desarrollo de la creatividad en niños a través de juegos libres en sectores*”, El estudio utilizó un diseño de investigación anidado, de tipo aplicativo, que incluyó a una población de 142 estudiantes, se emplearon técnicas mixtas: la entrevista, con su respectiva guía, fue la técnica cualitativa, mientras que la observación, con una lista de cotejo, fue la técnica cuantitativa, todo ello hizo que el autor concluya: se observó un desarrollo significativo de la creatividad en los alumnos, alcanzando un nivel muy alto, esto se manifestó en su capacidad para ofrecer soluciones innovadoras de manera fluida y flexible, aceptar las ideas de otros, y mostrar originalidad en la creación de objetos y producciones artísticas, en contraste, el grupo de control mantuvo un nivel de creatividad considerablemente bajo, estos resultados confirman que el programa es efectivo para desarrollar la creatividad.

2.2. Bases teóricas

El juego libre

Actividad espontánea que surge en la niñez, alrededor de los dos años, y no tiene reglas fijas; el propio niño las crea y puede cambiarlas, en este tipo de juego, los niños realizan simulación de situaciones, cosas o personajes que no están físicamente, mediante este proceso, los menores expresan sus sentimientos, y comprenden el mundo que los rodea y su mundo interior mediante la repetición y las acciones simbólicas, aunque no se den cuenta de que lo están haciendo. (Montero y Alvarado, 2022)

Surge de forma natural en el niño como una actividad no literal, cuyo único fin es el disfrute y el placer, es flexible y no tiene un objetivo específico más allá de la alegría que produce, es considerada entonces como una actividad pura, libre y placentera que nace del mundo interior del

menor y se manifiesta sin ningún otro propósito que el de jugar. (MINEDU, 2019)

El juego es fundamental en la vida de los niños desde una edad temprana, sirviendo, como un canal clave para entender su mente consciente e inconsciente, esta actividad es vital para su crecimiento, ya que les permite adquirir destrezas sociales, emocionales y cognitivas de forma natural y entretenida, mediante la acción de jugar, los niños aprenden a relacionarse con los demás, a manejar sus sentimientos y a encontrar soluciones originales a los desafíos. (Montero y Alvarado, 2022)

El juego libre es una experiencia espontánea y placentera, sin reglas ni indicaciones, en la que los adultos deben asegurar un entorno seguro y de apoyo, esto les da la libertad de explorar su cuerpo y sus sentimientos, además, esta clase de juego les ayuda a comprender mejor los objetos de su entorno, lo que favorece su desarrollo cognitivo y fortalece su capacidad de pensar de forma crítica y creativa. (Montero y Alvarado, 2022)

Juego libre en sectores

En un entorno educativo, los sectores de juego libre son espacios elaborados para que los menores se incluyan en ejercicios lúdicos y de aprendizaje, estas áreas, equipadas con diversos recursos, permiten a los niños explorar su curiosidad e imaginación a través del juego espontáneo. (Solís y García, 2019)

El propósito central de estos espacios es impulsar el desarrollo completo de los menores, en el nivel inicial, estos sectores se planifican cuidadosamente para ofrecer una amplia gama de juegos que estimulan sus capacidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas. (Solís y García, 2019)

Objetivos

✓ Promover el desarrollo integral:

Los sectores de juego ofrecen un entorno donde los niños pueden interactuar con diversos

materiales y recursos, lo que les permite crecer y aprender en todas las áreas de su desarrollo (social, emocional, cognitivo, etc.). (Comun y Reategui, 2020)

✓ **Empoderar el aprendizaje autónomo:**

A través de la exploración creativa con los materiales, los niños toman el control de su aprendizaje, cada nuevo conocimiento se convierte en la base para adquirir habilidades más complejas, en un por lo tanto un proceso de andamiaje. (Comun y Reategui, 2020)

✓ **Fomentar la expresión auténtica:**

Permite a los menores vivir y expresar experiencias genuinas, al partir de sus propias vivencias, el juego se vuelve una herramienta de aprendizaje muy poderosa y significativa que enriquece su desarrollo personal. (Comun y Reategui, 2020)

Principales características

- **Espontáneo y creativo:** Nace de la imaginación del niño, quien explora un entorno de muchas posibilidades, es un ejercicio no literal, donde los niños actúan "como si" una escoba fuera un caballo o una muñeca, su hija. (Cuba y Palpa, 2019)
- **Flexible y sin reglas fijas:** Al igual que en una película de suspenso, el desarrollo del juego es impredecible tanto para el niño como para el observador, la esencia radica en el proceso, no en la meta final. (Cuba y Palpa, 2019)
- **Beneficioso y positivo:** Este tipo de juego siempre tiene un impacto favorable, ya que permite a los niños divertirse y disfrutar de momentos agradables mientras exploran su autonomía y creatividad. (Cuba y Palpa, 2019)
- **Una actividad planificada, pero sin consignas:** esta actividad se planifica para que los menores puedan usar los espacios y materiales disponibles sin ninguna instrucción previa, no hay un objetivo acordado de antemano; el juego es guiado por los intereses de los niños. (Cuba

y Palpa, 2019)

- **Un espacio de autonomía con acompañamiento del docente:** El rol del docente es fundamental: debe ofrecer un ambiente y momento para que los niños escojan con qué jugar, pero sin intervenir, esto implica no dar ideas, no incorporar materiales nuevos ni coordinar el juego. (Cuba y Palpa, 2019)

El objetivo es que los niños compartan, cooperen e interactúen de forma natural, este enfoque enriquece el juego de los niños al permitirles ser los protagonistas de su propia experiencia. (Montero y Alvarado, 2022)

El maestro y el juego libre

La función del docente es fundamental, aunque no sea directivo, su función es la de un mediador que crea las condiciones óptimas para que el juego se desarrolle plenamente (Zaragoza, 2018), Aquí se detallan los aspectos clave de esta labor:

❖ Un rol de acompañamiento y facilitación:

El docente no es un protagonista activo del juego, sino un personaje secundario que resguarda a los menores, esto no significa que su rol sea pasivo, sino que sus responsabilidades son cruciales y estratégicas: (Zaragoza, 2018)

- ✓ **Preparar el entorno:** El docente debe organizar y preparar los espacios de juego de manera intencional, ofreciendo materiales variados que despierten la curiosidad y la imaginación de los niños, el educador actúa como un guía que crea oportunidades, brindando el tiempo y el espacio adecuados para el juego. (Cáceres y Limachi, 2020)
- ✓ **Observación activa:** En lugar de dirigir, el docente observa con atención cómo se desarrolla el juego, prestando atención a las interacciones, los sentimientos y las estrategias que los niños emplean, esta observación le permite comprender mejor sus intereses y necesidades, y le sirve de base para futuras planificaciones. (Cáceres y Limachi, 2020)

- ✓ **Apoyo discreto y respetuoso:** El educador solo interviene cuando los niños lo solicitan, ofreciendo apoyo sin tomar el control de la actividad, este enfoque no directivo respeta la autonomía del niño y fomenta su capacidad para resolver problemas por sí mismo. (Cáceres y Limachi, 2020)
- ✓ **Enriquecimiento del juego:** El docente puede guiar el juego, haciendo preguntas abiertas o comentarios que estimulen la imaginación de los niños, el objetivo no es imponer una dirección, sino enriquecer la experiencia y animar a los niños a explorar nuevas posibilidades. (Cáceres y Limachi, 2020)

❖ **Promover la flexibilidad y la seguridad**

Un aspecto crucial de la labor docente es proteger y promover las condiciones para el juego libre, esto implica: (Zaragoza, 2018)

- **Flexibilidad e imprevisibilidad:** Los adultos deben evitar planificar el juego con objetivos específicos o resultados predefinidos, el juego libre se nutre de la espontaneidad y de la libertad de los niños para explorar sin un propósito más allá del propio disfrute. (Cáceres y Limachi, 2020)
- **Seguridad:** El docente debe garantizar un entorno seguro, tanto física como emocionalmente, para que los niños puedan jugar sin miedo, esto crea una base de confianza que les permite tomar riesgos creativos y explorar sus emociones sin inhibiciones. (Cáceres y Limachi, 2020)

Secuencia del juego libre

El juego en sectores es un ejercicio constante en las aulas de educación inicial, con una duración de aproximadamente 60 minutos, durante este tiempo, los niños exploran, manipulan y construyen, entre otras actividades, dentro de los espacios de juego designados. (Cuba y Palpa, 2019)

1. Planificación

La planificación es una parte esencial de la labor docente, en esta etapa, el educador se reúne con los niños en círculo, durante unos diez minutos, para dialogar., la docente les informa que es momento del juego libre, les recuerda la duración aproximada de una hora y el espacio donde se llevará a cabo, juntos, repasan las normas de convivencia acordadas previamente, como no agredir a los compañeros y compartir los juguetes. (Cuba y Palpa, 2019)

2. Organización

Una vez que los niños han decidido, se agrupan de forma espontánea en los sectores de su preferencia, es recomendable que los grupos no superen los tres o cuatro integrantes, aunque la cantidad puede variar según la actividad elegida, la motivación del momento o si prefieren jugar solos o en pareja, cuando se ubican en el sector, los niños dan rienda suelta a su creatividad, mientras el docente monitorea el juego para asegurar que se desarrolle con autonomía e independencia. (Cuba y Palpa, 2019)

3. Ejecución

Los niños se sitúan en sus sectores y comienzan a desarrollar sus ideas. Establecen acuerdos entre ellos sobre el uso de los materiales y los roles que cada uno asumirá, como "tú serás la tía y yo seré la mamá", es fundamental permitir que los niños tengan total libertad para elegir el juego y a sus compañeros, ya que esta asociación libre es clave para el desarrollo de la actividad. (Cuba y Palpa, 2019)

4. Socialización

Esta fase es crucial para fomentar la interacción, los niños comentan y explican a sus compañeros y a la docente lo que hicieron en sus sectores, este momento de reflexión les permite contrastar lo que planearon con lo que realmente sucedió, lo que refuerza su sentido de responsabilidad y otras actitudes relacionadas. (Cuba y Palpa, 2019)

5. Representación

Esta etapa ofrece a los niños la oportunidad de representar, de forma espontánea y creativa, lo que vivenciaron en el juego, pueden usar el dibujo, la pintura, el modelado u otras técnicas, es importante no convertir esta actividad en una rutina diaria para evitar que pierda su carácter lúdico y originalidad. (Cuba y Palpa, 2019)

A lo largo de todo el proceso, el docente no asume un rol pasivo; por el contrario, su presencia activa es vital para guiar el desarrollo de la actividad, debe intervenir de manera estratégica, sin coartar la creatividad de los mas pequeños. (Cuba y Palpa, 2019)

Dimensiones de la variable

Sector hogar.

Componente importante que facilita el juego simbólico y social, permitiendo a los niños recrear y dar sentido a su vida cotidiana, más que un simple espacio de ocio, este rincón de juego es un laboratorio seguro donde los pequeños imitan roles y situaciones familiares que han observado, como ser padres, médicos o cocineros. (Cañari, 2018)

Al asumir estos papeles, los niños no solo desarrollan empatía al ponerse en el lugar de los demás, sino que también fortalecen sus habilidades de comunicación y negociación al interactuar con sus pares, a través de este proceso, los niños procesan sus propias experiencias, comprenden las dinámicas sociales y, de manera crucial, desarrollan su pensamiento abstracto al usar objetos con un propósito diferente al real, como una caja de cartón que se convierte en una nave espacial. (Cañari, 2018)

Sector construcción

El Sector de Construcción es un espacio esencial en la educación inicial que fomenta la creatividad y a su vez, las habilidades lógico-matemáticas, en este rincón, los pequeños manipulan diversos materiales como bloques, legos o piezas de madera, no solo para crear estructuras, sino

también para desarrollar el pensamiento crítico. (Cañari, 2018)

Al planificar, diseñar y construir, los niños resuelven problemas espaciales y lógicos de manera intuitiva, deben considerar el equilibrio, la simetría y la estabilidad para que sus creaciones no se caigan, lo que fortalece su comprensión de conceptos físicos, además, este sector promueve la colaboración y la comunicación, ya que a menudo trabajan juntos para alcanzar un objetivo común, decidiendo cómo unir las piezas o repartir los materiales. (Cañari, 2018)

Es un lugar donde el ensayo y error es la clave del aprendizaje, permitiendo a los niños experimentar con sus ideas, superar desafíos y construir tanto torres físicas como un sólido entendimiento de cómo funciona el mundo que los rodea. (Cáceres y Limachi, 2020)

Sector dramatización

Diseñado para potenciar la imaginación y la expresión artística de los niños, en este rincón, los pequeños transforman la realidad a través de disfraces, accesorios y objetos cotidianos, convirtiéndose en príncipes, superhéroes, bomberos o cualquier personaje que su fantasía les dicten, esta actividad les permite explorar roles, crear narrativas y comunicar sus ideas de forma verbal y no verbal. (Cañari, 2018)

Mediante el juego de roles, los menores no solo desarrollan su creatividad, sino que también mejoran sus habilidades de lenguaje, aprenden a negociar y colaborar con sus compañeros para construir una historia común, es en este espacio donde la autoexpresión florece, permitiendo a los niños dar rienda suelta a sus sentimientos y pensamientos más profundos de una manera segura y simbólica. (Cáceres y Limachi, 2020)

Variable: Creatividad

Capacidad para generar múltiples y relevantes soluciones a partir de una información específica, lo que implica producir una gran variedad y cantidad de respuestas, es un potencial inherente a todos los individuos, cuya manifestación y desarrollo dependen en gran medida de las condiciones y estímulos externos, en esencia, la creatividad no solo se refiere a la originalidad, sino también a la habilidad de transformar y usar la información de manera productiva para encontrar soluciones. (Esquivas y Serrano, 2014)

Importancia

La creatividad es un potencial humano inherente que va más allá de un simple concepto psicológico o una estrategia de marketing, es una cualidad esencial que debemos reconocer, incentivar y aplicar diversos ámbitos de la vida, en el siglo XXI, la creatividad es un factor determinante para el éxito y la influencia de las instituciones y naciones a nivel global. (Fernández, Llamas y Gutiérrez, 2019)

Por todo esto, debemos ver la lectura como un tesoro para la comunidad y una herramienta de enseñanza fundamental, que le da a los niños una base sólida y valiosa para toda su vida, ya que es una cualidad humana capaz de generar cambios profundos en grupos, culturas y comunidades enteras. (Gómez y Cumpa, 2015)

La creatividad es mucho más que imaginar; es la base para que un niño crezca con una personalidad fuerte y completa. Al verlos como los ciudadanos del mañana, entendemos que esta chispa les servirá para navegar en un mundo que no deja de cambiar, dándoles la confianza necesaria para enfrentar retos y encontrar soluciones brillantes a los problemas que se les presenten. (Gómez y Cumpa, 2015)

Ser creativos es lo que nos permite movernos con soltura y seguridad en cualquier situación de la vida. Esa chispa mental no solo nos ayuda a usar lo que sabemos para solucionar los líos del

día a día, sino que también nos vuelve más despiertos para inventar ideas frescas y encontrar nuevos caminos que antes no veíamos. (Gómez y Cumpa, 2015)

Cuando motivamos la creatividad en los más pequeños, les estamos enseñando a pensar fuera de la caja, esto hace que su mente sea más ágil y abierta, permitiéndoles ser originales y críticos con lo que ven. Además, les da la confianza para proponer ideas nuevas y ponerle su sello personal y lleno de detalles a todo lo que dibujan, dicen o crean. (Flores, 2018)

La creatividad es como una brújula que ayuda a los niños a caminar sin miedo por un mundo que siempre está cambiando, es un tesoro increíble porque les permite usar lo que saben en cualquier momento; un niño que deja volar su imaginación se siente seguro en cualquier lugar, ya que su mirada atenta, su sensibilidad y su ingenio le dan la fuerza necesaria para pensar por sí mismo y resolver cualquier reto que se le presente. (Flores, 2018)

Limitantes de la creatividad

Los bloqueos creativos son como muros invisibles que nos frenan y no nos dejan sacar ese talento que todos llevamos dentro. Pueden ser miedos, ideas negativas o simplemente situaciones que nos paralizan y nos impiden pasar de la imaginación a la acción. Estos baches pueden aparecer en cualquier momento y, a veces, nos hacen sentir estancados por un buen rato, apagando nuestra chispa creativa ya sea un poquito o por completo. (Gómez y Cumpa, 2015)

Una parte clave del proceso de estimular la creatividad es aprender a identificar estos obstáculos para luego encontrar formas de superarlos o minimizarlos (Martínez y Loayza, 2019), también menciona que los bloqueos pueden operar en varios niveles:

- ✓ **Bloqueos emocionales:** El miedo al fracaso, la resistencia a jugar y la aversión a lo desconocido impiden que las personas asuman riesgos y exploren nuevas experiencias.
- ✓ **Obstáculos sociales:** El aislamiento, la falta de proyectos colaborativos y el rechazo a las ideas diferentes obstaculizan la capacidad de cooperar y de enriquecerse con nuevas perspectivas.

- ✓ **Barreras personales:** Un perfeccionismo obsesivo, el orgullo desmedido y la falta de autoconocimiento pueden paralizar el proceso creativo, impidiendo que la persona cuestione sus propias ideas y acepte el caos natural que conlleva la creación. (Martínez y Loayza, 2019)

El juego y la creatividad

Es una actividad natural e innata en la niñez, que les permite explorar el mundo real y, a la vez, potenciar su imaginación, sus beneficios son muy variados, ya que contribuye al desarrollo personal, la socialización y la curiosidad. (Velazques y López, 2017)

En el ámbito educativo, el juego libre es una estrategia docente clave para estimular a los menores y fomentar el ejercicio de sus habilidades en un entorno enriquecido con recursos y materiales, existe un vínculo fundamental entre el juego y la creatividad, una relación que la escuela debe aprovechar para preparar a los alumnos para los desafíos del futuro. (Velazques y López, 2017)

Lamentablemente, la educación ha caído en un enfoque conductista y reproductivo, centrado en la memorización y conocido como la "pedagogía de la respuesta", en contraste, la conexión entre el juego y la creatividad se fortalece cuando el juego es una actividad libre y espontánea, impulsada por la motivación interna y externa de los niños, esta relación es más efectiva cuando los alumnos tienen acceso a una variedad de materiales y la guía del docente, quien ofrece apoyo, monitoreo y preguntas estratégicas que los animan a superar desafíos y a encontrar soluciones. (Velazques y López, 2017)

El juego es una herramienta valiosa en la educación, desde la infancia hasta la adultez, facilita la desinhibición, ayuda a romper esquemas mentales preestablecidos y enseña a relativizar los conceptos de éxito y fracaso, gracias al juego contribuyen a una formación integral desde la etapa preescolar. (Carbajal, 2022)

La creatividad es de suma importancia, sin ella, la humanidad no se habría distinguido de

otras especies ni habría evolucionado más allá de vivir en las cavernas, esto sugiere que la creatividad no solo es la fuente de las ideas más relevantes e interesantes de la humanidad, sino que también es vital para el progreso de la sociedad, además, la genera una profunda satisfacción en las personas al ver los resultados de su esfuerzo, lo que impulsa aún más la evolución social. (Carbajal, 2022)

Dimensiones de la variable creatividad

La flexibilidad y fluidez

Son componentes esenciales de la creatividad infantil, y juntas, definen la capacidad de un niño para generar una gran cantidad de ideas y variar sus enfoques de juego, la fluidez es la habilidad de producir muchas ideas rápidamente, como cuando un niño piensa en múltiples usos para un objeto cotidiano. (Gutiérrez y Quispe, 2022)

Por ejemplo, una simple caja de cartón puede ser un coche de carreras, una casa, un cohete espacial o un castillo, por otro lado, la flexibilidad es la capacidad de cambiar la perspectiva o la estrategia cuando una idea no funciona, se manifiesta cuando un niño, al darse cuenta de que su torre de bloques no se mantiene en pie, cambia el plan para construir un puente o un tren en su lugar, por lo tanto, la fluidez aporta la cantidad de ideas, mientras que la flexibilidad aporta la variedad, permitiendo al niño explorar soluciones y narrativas diversas de manera innovadora y adaptativa. (Velazques y López, 2017)

La originalidad y el simbolismo

Son elementos cruciales en la creatividad infantil, ya que se centran en la habilidad del menor para crear pensamientos verdaderamente únicos y usar objetos de manera imaginativa, la originalidad es la habilidad de un niño para crear algo inesperado, que va más allá de lo convencional, como cuando usa una toalla para crear una cometa voladora en lugar de una capa de superhéroe. (Gutiérrez y Quispe, 2022)

Por su parte, el simbolismo es la capacidad de un niño para dar nuevos significados a los objetos, transformando lo concreto en algo abstracto, un simple palo de escoba se convierte, a través del simbolismo, en un caballo, un cetro o una espada, permitiendo al niño construir mundos imaginarios y explorar narrativas complejas, por lo tanto, la originalidad es la fuerza que impulsa las ideas únicas, mientras que el simbolismo es la herramienta que permite a los niños dar vida a su imaginación y construir sus propias realidades de juego. (Velazques y López, 2017)

La elaboración y persistencia

Son elementos clave en la creatividad infantil, ya que demuestran la capacidad de un niño para desarrollar sus ideas y la dedicación que muestra en sus creaciones, la elaboración es la habilidad de agregar detalles y complejidad a una idea inicial, como cuando un niño no solo construye una casa de bloques, sino que también le añade ventanas, un techo y un camino. (Gutiérrez y Quispe, 2022)

Por otro lado, la persistencia es la dedicación y el esfuerzo que el niño invierte en sus proyectos, superando los obstáculos que puedan surgir. Se manifiesta cuando, a pesar de que la torre se derrumbe, el niño la vuelve a construir una y otra vez, hasta que queda como él la imaginó, por lo tanto, la elaboración es la profundidad de la idea, mientras que la persistencia es el motor que asegura que esa idea se concrete y refine con el tiempo. (Velazques y López, 2017)

2.3. Definición de términos básicos

El juego libre

Actividad espontánea que surge en la niñez, alrededor de los dos años, y no tiene reglas fijas; el propio niño las crea y puede cambiarlas, en este tipo de juego, los niños realizan simulación de situaciones, cosas o personajes que no están físicamente, mediante este proceso, los menores expresan sus sentimientos, y comprenden el mundo que los rodea y su mundo interior mediante la repetición y las acciones simbólicas, aunque no se den cuenta de que lo están haciendo. (Montero

y Alvarado, 2022)

Juego libre en sectores

En un entorno educativo, los sectores de juego libre son espacios elaborados para que los menores se incluyan en ejercicios lúdicos y de aprendizaje, estas áreas, equipadas con diversos recursos, permiten a los niños explorar su curiosidad e imaginación a través del juego espontáneo. (Solís y García, 2019)

Sector hogar.

Componente importante que facilita el juego simbólico y social, permitiendo a los niños recrear y dar sentido a su vida cotidiana, más que un simple espacio de ocio, este rincón de juego es un laboratorio seguro donde los pequeños imitan roles y situaciones familiares que han observado, como ser padres, médicos o cocineros. (Cañari, 2018)

Sector construcción

El Sector de Construcción es un espacio esencial en la educación inicial que fomenta la creatividad y a su vez, las habilidades lógico-matemáticas, en este rincón, los pequeños manipulan diversos materiales como bloques, legos o piezas de madera, no solo para crear estructuras, sino también para desarrollar el pensamiento crítico. (Cañari, 2018)

Sector dramatización

Diseñado para potenciar la imaginación y la expresión artística de los niños, en este rincón, los pequeños transforman la realidad a través de disfraces, accesorios y objetos cotidianos, convirtiéndose en príncipes, superhéroes, bomberos o cualquier personaje que su fantasía les dicten, esta actividad les permite explorar roles, crear narrativas y comunicar sus ideas de forma verbal y no verbal. (Cañari, 2018)

Creatividad

Es la capacidad de una persona para generar múltiples y relevantes soluciones a partir de

una información específica, lo que implica producir una gran variedad y cantidad de respuestas, es un potencial inherente a todos los individuos, cuya manifestación y desarrollo dependen en gran medida de las condiciones y estímulos externos, en esencia, la creatividad no solo se refiere a la originalidad, sino también a la habilidad de transformar y usar la información de manera productiva para encontrar soluciones. (Esquivas y Serrano, 2014)

2.4. Hipótesis de la investigación

2.4.1. Hipótesis general

El juego libre en los sectores se relaciona significativamente con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura

2.4.2. Hipótesis específica

El juego libre en el sector hogar se relaciona significativamente con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura

El juego libre en el sector construcción se relaciona significativamente con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura

El juego libre en el sector dramatización se relaciona significativamente con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura.

CAPITULO III:

METODOLOGIA

3.1 Diseño de investigación

Tipo de investigación

Este estudio cuantitativo utilizará un diseño descriptivo, correlacional y transversal para examinar la relación entre el uso de juegos libre en sectores, y el desarrollo de la creatividad en los niños. Específicamente, el enfoque descriptivo detallará la frecuencia y el modo en que se implementan los juegos libres en las aulas, mientras que el análisis correlacional investigará si una mayor aplicación de estos juegos está vinculada positivamente con un mayor desarrollo de la creatividad, además, el diseño es transversal porque los datos se recopilarán en un único momento, lo que permitirá analizar la conexión entre las variables de estrategias de aprendizaje en un solo punto en el tiempo

3.2 Población y muestra

Población:

El alcance de este estudio es limitado y se centra únicamente en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura, por lo tanto, los resultados no pueden aplicarse a otras poblaciones o contextos educativos, ya que su validez se restringe a las características específicas de este grupo de estudio, la población total fue de: 160 niños

Muestra

Para garantizar que las conclusiones de este estudio sean aplicables a toda la población, se eligió una muestra representativa, la selección cuidadosa de esta muestra es crucial para asegurar que los hallazgos sean válidos y confiables. Para este estudio, se tomó en cuenta un total de 24

niños de 4 años.

3.3. Técnica de recolección de datos

La principal herramienta para la recolección de datos fue una ficha de observación, la cual fue cuidadosamente diseñada y validada para ser relevante y fácil de usar. Los docentes completaron este instrumento debido a la corta edad de los estudiantes. El documento completo se encuentra en los anexos al final de la investigación.

3.2. Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Items
EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	En un entorno educativo, los sectores de juego libre son espacios diseñados para que los niños se involucren en actividades lúdicas y de aprendizaje, estas áreas, equipadas con diversos recursos, permiten a los niños explorar su curiosidad e imaginación a través del juego espontáneo. (Solís y García, 2019)	SECTOR HOGAR SECTOR CONSTRUCCIÓN SECTOR DRAMATIZACIÓN	○ ¿El niño asume roles (madre, padre, doctor) e interactúa con sus compañeros en el sector del hogar? (Sí / No) ○ ¿Utiliza el niño los objetos del sector (muñecas, ollas, teléfono) con fines simbólicos? (Sí / No) ○ ¿Expresa el niño sus emociones o resuelve conflictos durante el juego en este sector? (Sí / No) ○ ¿Muestra el niño empatía o cuidado hacia sus compañeros o los objetos del juego? (Sí / No) ○ ¿Utiliza el niño diferentes tipos de bloques para crear estructuras complejas o variadas? (Sí / No) ○ ¿El niño planea su construcción antes de empezar o modifica su diseño durante el proceso? (Sí / No) ○ ¿Colabora el niño con sus compañeros para construir una estructura de forma conjunta? (Sí / No) ○ ¿Muestra el niño persistencia al enfrentarse a un desafío de construcción? (Sí / No) ○ ¿Utiliza el niño disfraces o accesorios para representar a un personaje de forma creativa? (Sí / No) ○ ¿Crea el niño historias o narrativas mientras juega en el sector de dramatización? (Sí / No) ○ ¿Se comunica el niño con sus compañeros para establecer los roles o el guion del juego? (Sí / No) ○ ¿Expresa el niño de manera libre y espontánea sus sentimientos o ideas a través del juego? (Sí / No)	Ficha de observación

CREATIVIDAD	Es la capacidad de una persona para generar múltiples y relevantes soluciones a partir de una información específica, lo que implica producir una gran variedad y cantidad de respuestas, es un potencial inherente a todos los individuos, cuya manifestación y desarrollo dependen en gran medida de las condiciones y estímulos externos, en esencia, la creatividad no solo se refiere a la originalidad, sino también a la habilidad de transformar y usar la información de manera productiva para encontrar soluciones. (Esquivas y Serrano, 2014)	FLUIDEZ Y FLEXIBILIDAD ORIGINALIDAD Y SIMBOLISMO ELABORACIÓN Y PERSISTENCIA	• ¿Propone el niño varias ideas diferentes para una misma actividad de juego? (Sí / No) • ¿Cambia el niño de forma espontánea su forma de jugar con los mismos materiales? (Sí / No) • ¿Encuentra el niño diversos usos para un solo objeto? (Sí / No) • ¿Responde el niño a un problema con más de una solución posible? (Sí / No) • ¿Crea el niño historias, personajes o estructuras que no se han visto antes en el aula? (Sí / No) • ¿Utiliza el niño objetos comunes para representar algo completamente diferente (ej. una caja como un carro)? (Sí / No) • ¿Aporta el niño ideas que sorprenden por ser poco convencionales? (Sí / No) • ¿El juego del niño se diferencia notablemente del juego de sus compañeros? (Sí / No) • ¿Añade el niño detalles o elementos a sus creaciones para hacerlas más completas? (Sí / No) • ¿Se concentra el niño en una actividad creativa por un periodo prolongado? (Sí / No) • ¿Elabora el niño sus ideas a lo largo del juego, enriqueciéndolas? (Sí / No) • ¿Persiste el niño en una tarea creativa, incluso si encuentra un desafío?	Ficha de observación
---------------------------	--	---	--	------------------------------------

Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Sector de hogar		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Sector de construcción		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Sector de dramatización		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juego libre en los sectores		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Fluidez y flexibilidad		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Originalidad y simbolismo		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Elaboración y persistencia		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Creatividad		12	Bajo	8 -12
			Moderado	13 -17
			Alto	18 -24

CONFIABILIDAD

La variable Juego libre en los sectores

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,913	12

La variable Creatividad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,895	12

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

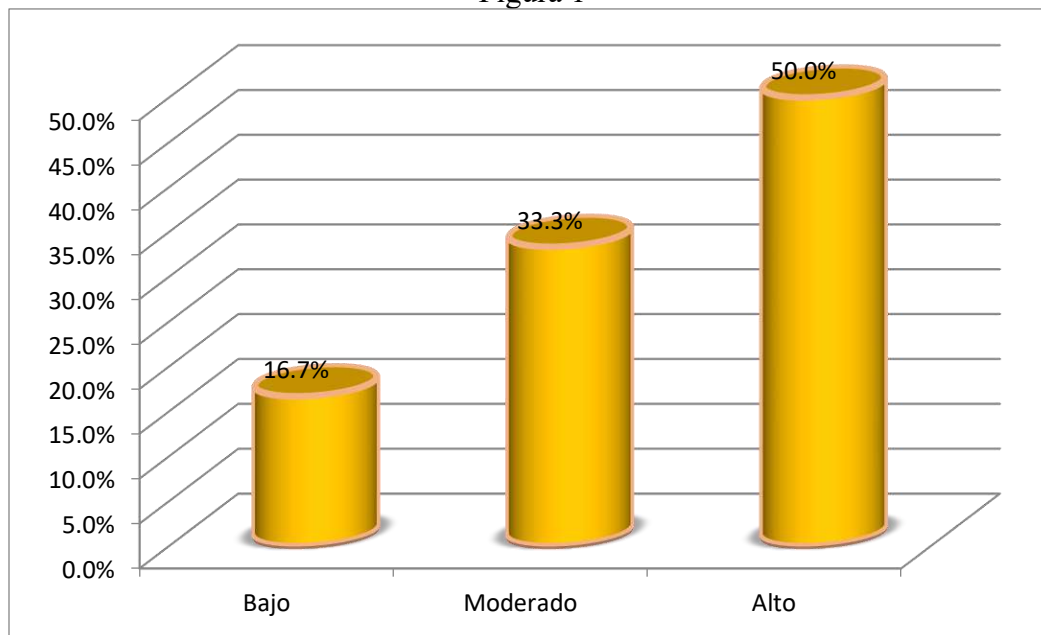
Tabla 3

Juego libre en los sectores

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	16.7%
Moderado	8	33.3%
Alto	12	50.0%
Total	24	100.0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Medallita de Huaura

Figura 1



De la fig. 1, un 50,0% de los niños de la I.E. Medallita de Huaura alcanzaron un nivel alto en la variable juego libre en los sectores, un 33,3% adquirieron un nivel moderado y un 16,7% consiguieron un nivel bajo.

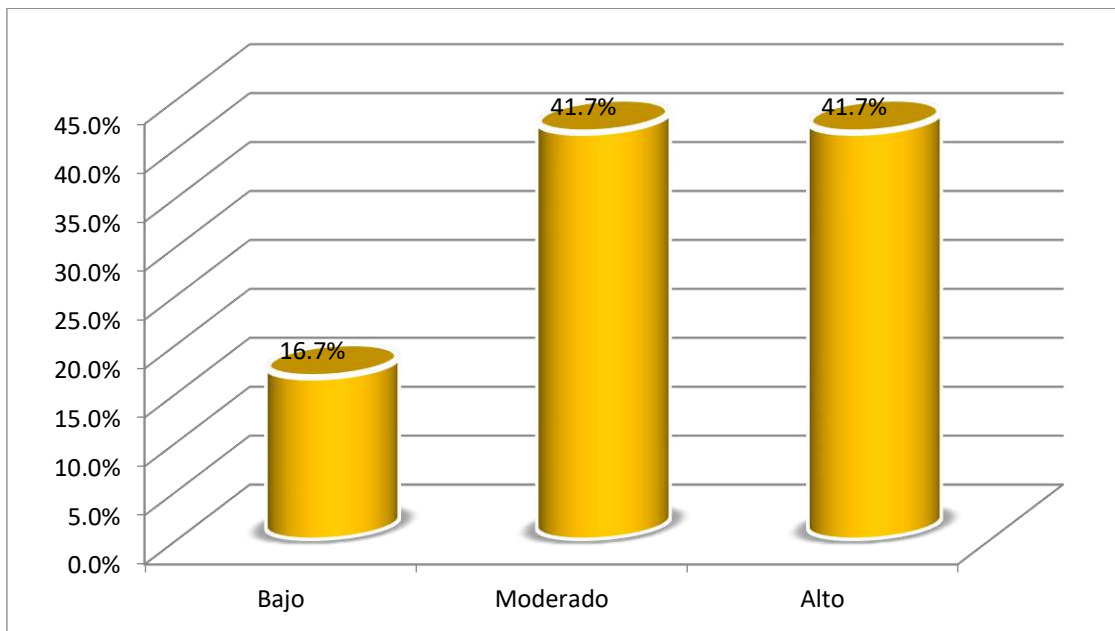
Tabla 4

Sector de hogar

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	16.7%
Moderado	10	41.7%
Alto	10	41.7%
Total	24	100.0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Medallita de Huaura

Figura 2



De la fig. 2, un 41,7% de los niños de la I.E. Medallita de Huaura alcanzaron un nivel alto en la dimensión juego libre en los sectores de hogar, un 41,7% adquirieron un nivel moderado y un 16,7% consiguieron un nivel bajo.

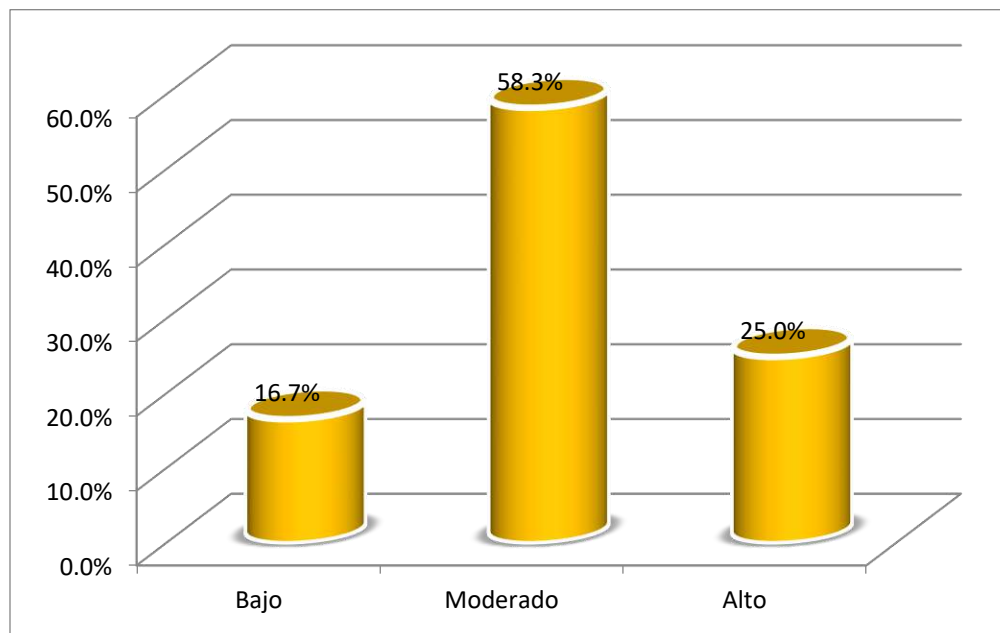
Tabla 5

Sector de construcción

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	16.7%
Moderado	14	58.3%
Alto	6	25.0%
Total	24	100.0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Medallita de Huaura

Figura 3



De la fig. 3, un 58,3% de los niños de la I.E. Medallita de Huaura alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juego libre en los sectores de construcción, un 25,0% adquirieron un nivel alto y un 16,7% consiguieron un nivel bajo.

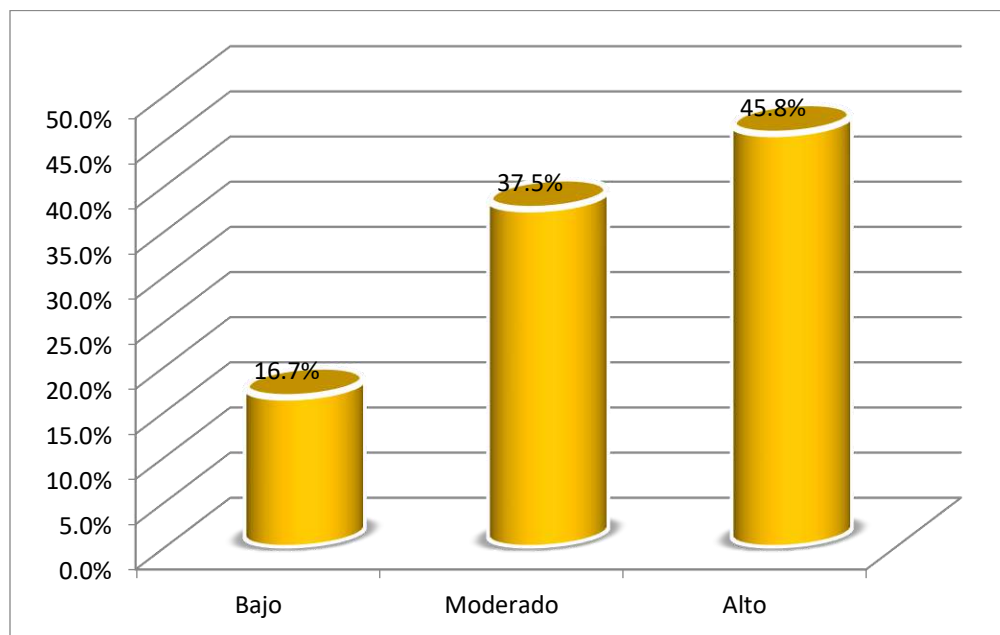
Tabla 6

Sector de dramatización

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	16.7%
Moderado	9	37.5%
Alto	11	45.8%
Total	24	100.0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Medallita de Huaura

Figura 4



De la fig. 4, un 45,8% de los niños de la I.E. Medallita de Huaura alcanzaron un nivel alto en la dimensión juego libre en los sectores de dramatización, un 37,5% adquirieron un nivel moderado y un 16,7% consiguieron un nivel bajo.

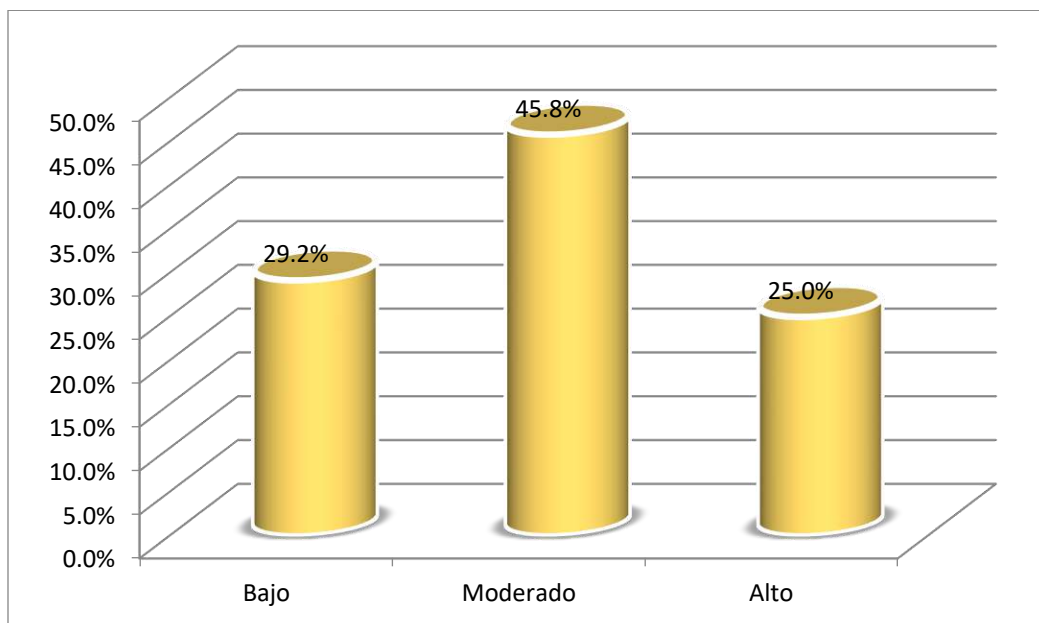
Tabla 7

Creatividad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	29.2%
Moderado	11	45.8%
Alto	6	25.0%
Total	24	100.0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Medallita de Huaura

Figura 5



De la fig. 5, un 45,8% de los niños de la I.E. Medallita de Huaura alcanzaron un nivel moderado en la variable creatividad, un 29,2% adquirieron un nivel bajo y un 25,0% consiguieron un nivel alto.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: El juego libre en los sectores se relaciona significativamente con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura

Tabla 9

Juego libre en los sectores y creatividad

Correlaciones

			Juego libre en los sectores	Creatividad
Rho de Spearman	Juego libre en los sectores	Coef. Correlación	1	0.702
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	24	24
	Creatividad	Coef. Correlación	0.702	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	24	24

La tabla muestra una correlación de $r = 0,702$, con un valor $\text{Sig.} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura.

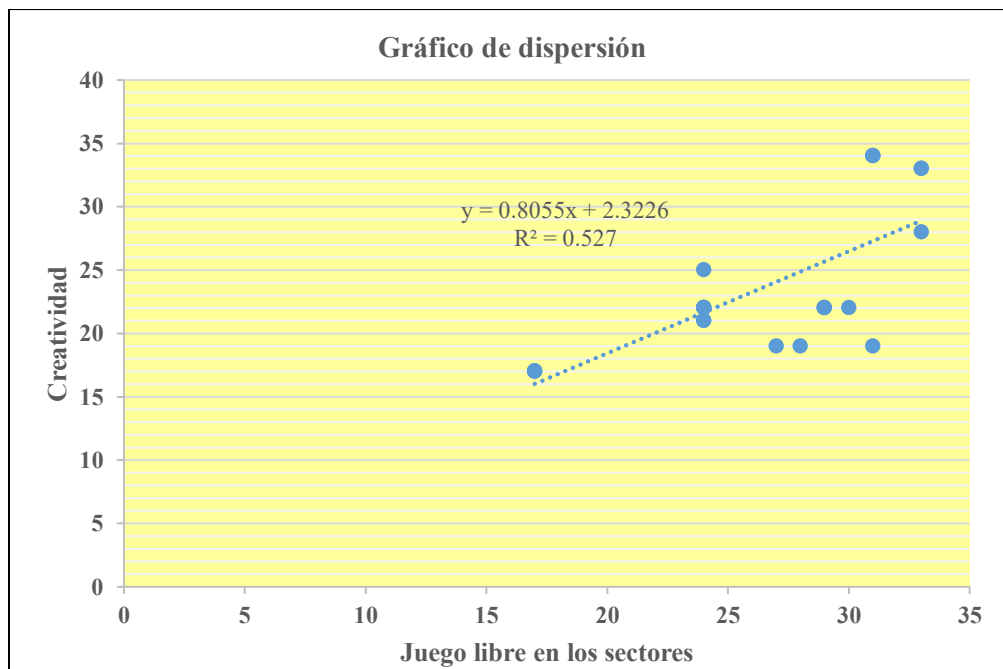


Figura 6. Juego libre en los sectores y creatividad.

Hipótesis específica 1

H1: El juego libre en el sector hogar se relaciona significativamente con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura.

Tabla 10

Sector de hogar y creatividad

Correlaciones				
			Sector de hogar	Creatividad
Rho de Spearman	Sector de hogar	Coef. Correlación	1	0.413
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	24	24
	Creatividad	Coef. Correlación	0.413	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	24	24

La tabla muestra una correlación de $r = 0,413$, con un valor $\text{Sig.} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud moderada entre el juego libre en el sector hogar y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura.

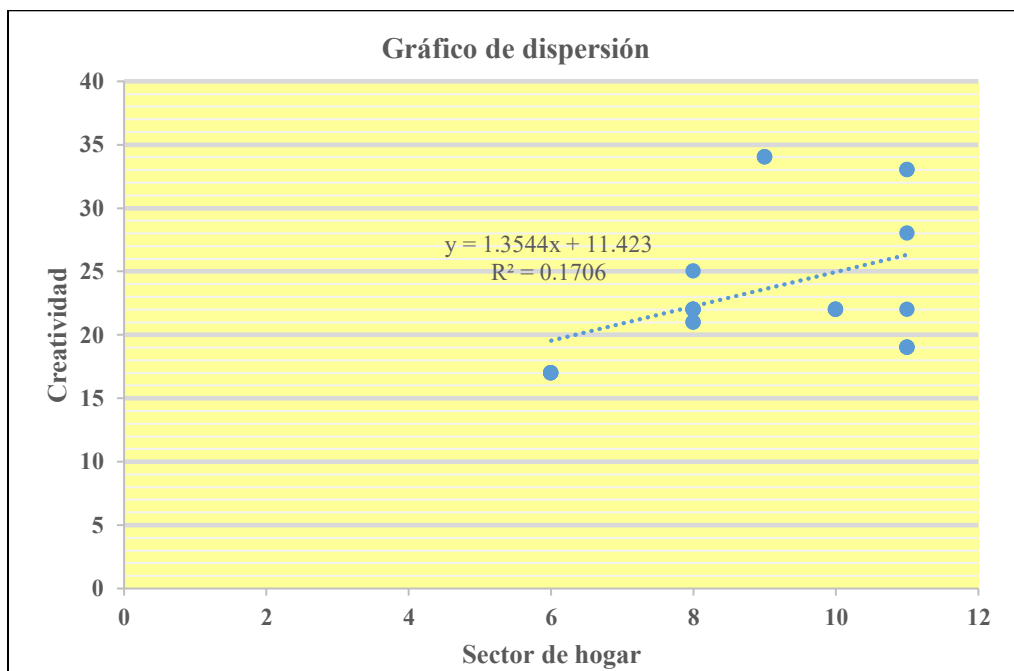


Figura 7. Sector de hogar y creatividad

Hipótesis específica 2

H2: El juego libre en el sector construcción se relaciona significativamente con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura

Tabla 11

Sector de construcción y creatividad

Correlaciones				
			Sector de construcción	Creatividad
Rho de Spearman	Sector de construcción	Coef. Correlación	1	0.872
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	24	24
	Creatividad	Coef. Correlación	0.872	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	24	24

La tabla muestra una correlación de $r = 0,872$, con un valor $\text{Sig.} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud muy buena entre el juego libre en el sector construcción y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura.

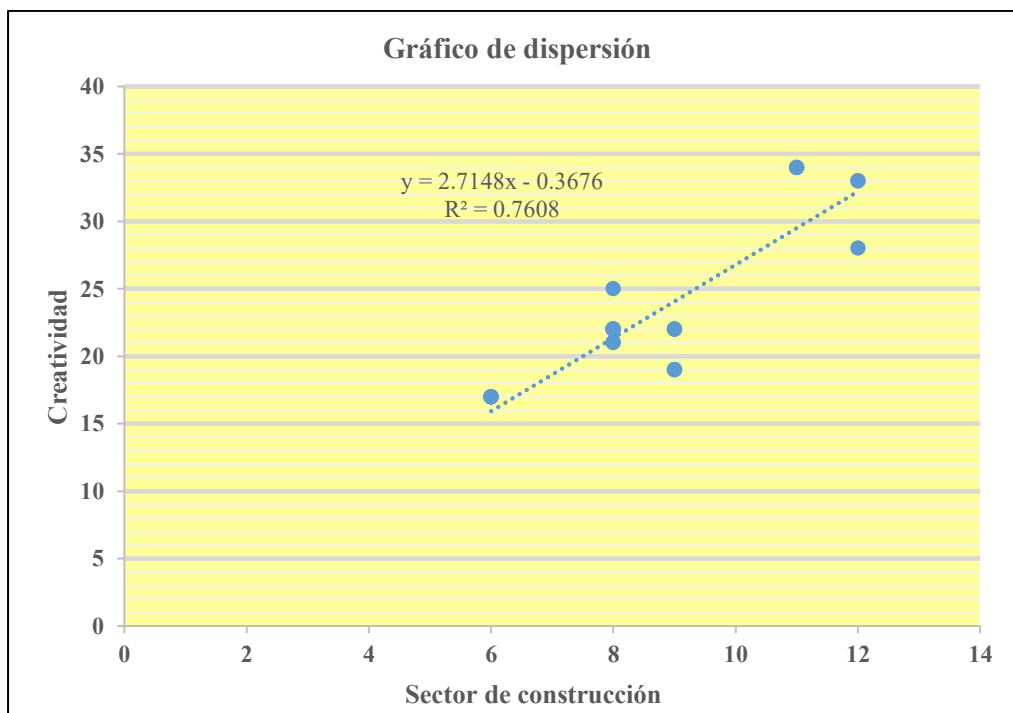


Figura 8. Sector de construcción y creatividad

Hipótesis específica 3

H3: El juego libre en el sector dramatización se relaciona significativamente con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura

Tabla 12

Sector de dramatización y creatividad

Correlaciones				
			Sector de dramatización	Creatividad
Rho de Spearman	Sector de dramatización	Coef. Correlación	1	0.707
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	24	24
	Creatividad	Coef. Correlación	0.707	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	24	24

La tabla muestra una correlación de $r = 0,707$, con un valor $\text{Sig.} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre el juego libre en el sector dramatización y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura.

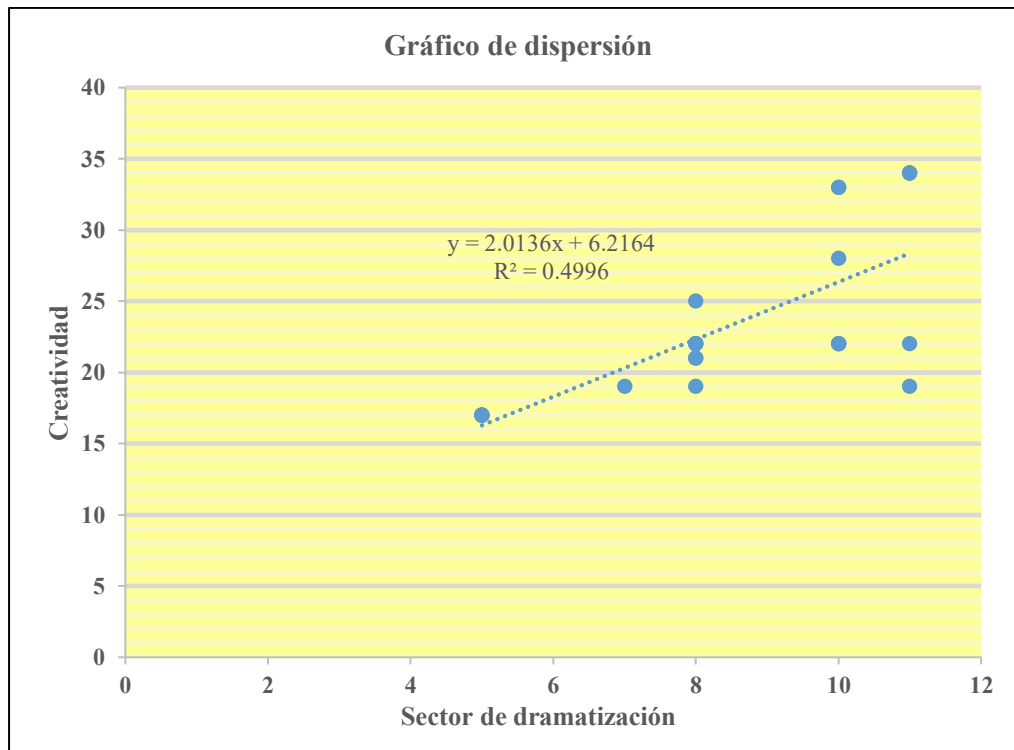


Figura 9 Sector de dramatización y creatividad

CAPITULO V

DISCUSION

5.1 Discusión

Bursi (2021), resaltan la urgencia de incorporar en los planes de estudio de los futuros docentes un conjunto de conocimientos aplicados, este enfoque práctico les permitiría educar de manera efectiva la creatividad en la primera infancia, preparándolos para guiar a los niños en el desarrollo de esta habilidad fundamental, Albornoz (2020), se suma el papel de los padres, quienes, al ver el juego como un simple pasatiempo, no dedican suficiente tiempo a interactuar con sus hijos, esta falta de relación impide el desarrollo de la fantasía y la creatividad, y pone en riesgo el crecimiento intelectual, motriz y social de los niños, especialmente en una etapa en la que el juego simbólico es crucial para fomentar la imaginación, Fernández (2020), al ofrecerles la oportunidad de explorar y crear sin restricciones, se fortalecen sus habilidades de resolución de problemas, toma de decisiones y autonomía, esto contrasta con la realidad predominante en muchas aulas de Educación Infantil en España, donde el uso de juego y material estructurado limita esta exploración, **Reyes (2024)**, es crucial que los maestros les den a los niños la libertad de elegir sus materiales y la forma en que juegan con ellos, promoviendo así su toma de decisiones y autonomía, finalmente, para mantener el interés y la creatividad, se aconseja introducir periódicamente nuevos materiales de juego, Quispe (2024), el uso efectivo de los sectores de juego, esto ayudará a estimular las habilidades creativas de los niños, además, es aconsejable medir regularmente la percepción de los niños para ajustar y mejorar los métodos de enseñanza, **Guevara (2022)**, en contraste, el grupo de control mantuvo un nivel de creatividad considerablemente bajo, estos resultados confirman que el programa de juego libre en los sectores es efectivo para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

1. **Primera:** Existe relación de magnitud buena entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura.

2. **Segunda:** Existe relación de magnitud moderada entre el juego libre en el sector hogar y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura.

3. **Tercera:** Existe relación de magnitud muy buena entre el juego libre en el sector construcción y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura.

4. **Cuarta:** Existe relación de magnitud buena entre el juego libre en el sector dramatización y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura.

6.1 Recomendaciones

Incorporar el juego como parte fundamental del proceso de enseñanza y aprendizaje, utilizándolo como una estrategia pedagógica que facilite la comprensión de contenidos, refuerce los aprendizajes y promueva la interacción, la cooperación y el trabajo colectivo entre los niños.

Es fundamental que el docente permita a los niños ejercer autonomía durante el juego, brindándoles la oportunidad de decidir con qué materiales jugar, de qué manera utilizarlos y cuándo dar por finalizada la actividad, fortaleciendo así su iniciativa y confianza.

Se sugiere renovar e incorporar materiales de manera periódica, con el fin de mantener la motivación y estimular la curiosidad. La diversidad de recursos favorece la exploración y permite que los niños desarrollen nuevas formas de juego y creación.

Reconocer y fortalecer el valor del juego libre como un elemento clave para el aprendizaje y el desarrollo de la creatividad, promoviendo su presencia tanto en el currículo escolar como en las rutinas diarias dentro del aula.

Diseñar y adecuar espacios físicos que resulten atractivos y estimulantes, los cuales inviten a la exploración, la experimentación y la expresión creativa, contando con áreas de juego organizadas y materiales accesibles para los niños.

Ofrecer una variedad de materiales y juguetes sin una función predeterminada, como bloques, telas, arcilla, pinturas y objetos de distintas texturas y formas, ya que estos recursos potencian la imaginación y permiten múltiples posibilidades de juego creativo.

CAPITULO VII

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fuentes bibliográficas

Fernández, J., Llamas, F. y Gutiérrez, M. (2019). *Creatividad: revisión del concepto*, Lima, Perú, Editorial: Electrónica de investigación y Docencia Creativa

Gómez, K. y Cumpa, J. (2015). *Desarrollo de la creatividad*. Bogotá, Colombia: Fondo Editorial FACHSE.

Montero, M. y Alvarado, M. (2022). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Barcelona, España, Editorial: Educación

MINEDU. (2019). El juego simbólico en la hora de juego libre en los sectores. *Ministerio de Educación del Perú*.

Fuentes hemerográficas

Albornoz, J. (2020), “*El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión*” (Tesis de posgrado), Universidad Metropolitana. Ecuador

Bursi, B. (2021), “*Creatividad y juego libre: buscando antidotos a la sociedad del rendimiento*” (Tesis de posgrado), Universidad de la República, Montevideo, Uruguay.

Cuba, N., & Palpa, E. (2019). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P de la localidad de Santa Clara*. (Tesis de posgrado) Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle.

Fernández, C. (2020), “*La creatividad en el ámbito educativo preescolar. Un proyecto de Investigación-Acción Participativa desde Terapia Ocupacional basada en el juego libre y el pensamiento creativo*”. (Tesis de posgrado), Universidad de Coruña, Brazil

Guevara, B. (2022), “*Desarrollo de la creatividad en niños a través de juegos libres en sectores*” (Tesis de posgrado), Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Perú

Reyes, R. (2024), “*Juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024*” (Tesis de pregrado), Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú.

Quispe, R. (2024), “*Influencia del juego libre en los sectores para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Retoñitos Alto Puno*” (Tesis de posgrado), Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú.

Fuentes electrónicas

Cáceres, S., y Limachi, F. (2020). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial San José de Cottolengo - Circa distrito de Cerro Colorado, Arequipa - 2019.*
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12185/SEliccfe%26capust.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cañari, M. (2018). *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. el Nazareno - Nuevo Chimbote.* Universidad San Pedro.
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Carbajal, C. (2022). *El juego y la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N°211, Trujillo - 2022* [tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
[www.Http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/99-085](http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/99-085)

Comun, S., & Reategui, M. (2020). *Tesis: EL juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la I.E.I 423 Virgen Maria, Pucallpa 2019.* Pucallpa. Perú: Universidad Nacional de Ucayali. Recuperado de:

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/9933/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Esquivas, M. y Serrano, M. T. (2014). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria (UNAM)*, 52(1), 1-17.
<http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm>

Flores, W. (2018). *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús del distrito de Acora en el año 2018*.
https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/10563/Flores_Quenta%20Wendy.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gutiérrez, M. y Quispe, R. (2022). *Hora del juego libre de sectores y desarrollo de creatividad en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca Canas-Cusco 2021* [tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. Repositorio Institucional UNSAAC.
[www.Http://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/6369](http://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/6369)

Martínez, P. y Loayza, S. (2019). La creatividad y la Educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15332/25005421.501>

Solís, M. y García, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la educación*, 4(7), 43-51. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal02516612>

Zaragoza, P. (2018). *Juego. Qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue*. Recuperado de <http://www.psicoaragon.es/wp-content/uploads/2013/07/ELJUEGO.pdf>.

Velazques, J., y López, R. (2017). *Estrategias de enseñanza creativa: investigaciones sobre la creatividad en el aula*.

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>

ANEXOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

VARIABLE: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

SECTOR HOGAR

- ¿El niño asume roles (madre, padre, doctor) e interactúa con sus compañeros en el sector del hogar? (Sí / No)
- ¿Utiliza el niño los objetos del sector (muñecas, ollas, teléfono) con fines simbólicos?
(Sí / No)
- ¿Expresa el niño sus emociones o resuelve conflictos durante el juego en este sector?
(Sí / No)
- ¿Muestra el niño empatía o cuidado hacia sus compañeros o los objetos del juego?
(Sí / No)

SECTOR CONSTRUCCION

- ¿Utiliza el niño diferentes tipos de bloques para crear estructuras complejas o variadas?
(Sí / No)
- ¿El niño planea su construcción antes de empezar o modifica su diseño durante el proceso?

(Sí / No)

- ¿Colabora el niño con sus compañeros para construir una estructura de forma conjunta?

(Sí / No)

- ¿Muestra el niño persistencia al enfrentarse a un desafío de construcción?

(Sí / No)

SECTOR DRAMATIZACIÓN

- ¿Utiliza el niño disfraces o accesorios para representar a un personaje de forma creativa?

(Sí / No)

- ¿Crea el niño historias o narrativas mientras juega en el sector de dramatización?

(Sí / No)

- ¿Se comunica el niño con sus compañeros para establecer los roles o el guion del juego?

(Sí / No)

- ¿Expresa el niño de manera libre y espontánea sus sentimientos o ideas a través del juego?

(Sí / No)

FICHA DE OBSERVACIÓN

VARIABLE: CREATIVIDAD

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

FLUIDEZ Y FLEXIBILIDAD

- ¿Propone el niño varias ideas diferentes para una misma actividad de juego?

(Sí / No)

- ¿Cambia el niño de forma espontánea su forma de jugar con los mismos materiales?

(Sí / No)

- ¿Encuentra el niño diversos usos para un solo objeto?

(Sí / No)

- ¿Responde el niño a un problema con más de una solución posible?

(Sí / No)

ORIGINALIDAD Y SIMBOLISMO

- ¿Crea el niño historias, personajes o estructuras que no se han visto antes en el aula?

(Sí / No)

- ¿Utiliza el niño objetos comunes para representar algo completamente diferente (ej. una caja como un carro)?

(Sí / No)

- ¿Aporta el niño ideas que sorprenden por ser poco convencionales?

(Sí / No)

- ¿El juego del niño se diferencia notablemente del juego de sus compañeros?

(Sí / No)

ELABORACIÓN Y PERSISTENCIA

- ¿Añade el niño detalles o elementos a sus creaciones para hacerlas más completas?

(Sí / No)

- ¿Se concentra el niño en una actividad creativa por un período prolongado?

(Sí / No)

- ¿Elabora el niño sus ideas a lo largo del juego, enriqueciéndolas?

(Sí / No)

- ¿Persiste el niño en una tarea creativa, incluso si encuentra un desafío?

(Sí / N

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS TÉCNICAS Y	POBLACIÓN Y MUESTRA
EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO CATALIZADOR DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MEDALLITA DE HUAURA.	PROBLEMA GENERAL ¿Cómo se relaciona el juego libre en los sectores con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura? PROBLEMAS ESPECÍFICOS Identificar la relación que hay entre juego libre en el sector hogar y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura Identificar la relación que hay entre juego libre en el sector construcción y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura Identificar la relación que hay entre juego libre en el sector dramatización y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura	OBJETIVO GENERAL Identificar la relación que hay entre juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura OBJETIVOS ESPECÍFICOS Identificar la relación que hay entre juego libre en el sector hogar y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura Identificar la relación que hay entre juego libre en el sector construcción y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura Identificar la relación que hay entre juego libre en el sector dramatización y la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura	HIPÓTESIS GENERAL El juego libre en los sectores se relaciona significativamente con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1 juego libre en el sector hogar se relaciona significativamente con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura El juego libre en el sector construcción se relaciona significativamente con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura El juego libre en el sector dramatización se relaciona significativamente con la creatividad en los niños de la institución educativa Medallita de Huaura	VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Sector de hogar Sector de construcción Sector de dramatización VARIABLE DEPENDIENTE CREATIVIDAD Fluidez y flexibilidad Originalidad y simbolismo Elaboración y persistencia	INVESTIGACIÓN Descriptiva DISEÑO No experimental	MÉTODO Científico TÉCNICAS FICHA DE OBSERVACIÓN INSTRUMENTOS: Ficha se observación Cuadros estadísticos Libreta de notas	TRABAJADORES Población: 160 niños MUESTRA Muestra: 24 niños de 4 años