



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

**Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

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

**Autoras
Ruth Karina Reyes Grados
Veronica Lorena Venturo Salas**

**Asesora
Dra. Zilda Julissa Flores Carbajal**

**Huacho – Perú
2024**



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: EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL: EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Ruth Karina Reyes Grados	74838954	12 JULIO 2024
Veronica Lorena Venturo Salas	72887302	12 JULIO 2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Flores Carbajal Zilda Julissa	15739748	0000-0001-5881-3782
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Julia Marina Bravo Montoya	15724272	0000-0002-2286-1827
Gladys Margot Gavedia Garcia De Hajar	15855951	0000-0003-2514-4572
Tania Zayda Cuellar Camarena	41073428	0000-0002-2457-8937

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

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

16%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.une.edu.pe

Fuente de Internet

3%

2

Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion

Trabajo del estudiante

3%

3

1library.co

Fuente de Internet

2%

4

repositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.unu.edu.pe

Fuente de Internet

1%

DEDICATORIA

A Dios y mi familia por su amor inmenso permitiendo que cumplamos cada una de nuestras metas trazadas, por su paciencia y dedicación en todo momento.

Ruth y Veronica

AGRADECIMIENTO

Agradecer a mi asesora, a mis docentes, a mi familia y amistades quienes estuvieron siempre conmigo ayudándome a salir adelante siempre.

Ruth y Veronica

RESUMEN

El trabajo: “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”, se realizó para obtener la licenciatura en Educación Inicial y Arte de la UNJFSC, Huacho. El procedimiento fue el mismo, descriptivo, relacionado, no experimental y la hipótesis fue: “El juego libre en los sectores se relaciona con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024”. La población y muestra fue de 97 estudiantes de la I.E. El instrumento principal usado en el estudio fue el cuestionario, el cual se usó en la primera y segunda variable. Las conclusiones indican que hay vínculo de intensidad moderada entre el 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.

El autor

Palabras claves: juego, libre, sectores, creatividad.

ABSTRACT

The work: “FREE PLAY IN THE SECTORS AND THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN 5 YEAR OLD CHILDREN OF THE I.E.I. N° 329, CARQUIN-2024”, was carried out to obtain a degree in Initial Education and Art from the UNJFSC, Huacho. The procedure was the same, descriptive, related, non-experimental and the hypothesis was: “Free play in the sectors is related to the development of creativity in 5-year-old children of the I.E.I. No. 329, Carquín-2024”. The population and sample were 97 students from the I.E. The main instrument used in the study was the questionnaire, which was used in the first and second variables. The conclusions indicate that there is a link of moderate intensity between free play in the sectors and the development of creativity in 5-year-old children of the I.E.I. No. 329, Carquín- 2024.

The author

Keywords: game, free, sectors, creativity.

INDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
INDICE DE TABLAS	ix
INDICE DE FIGURAS	x
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.1. Descripción de la realidad problemática	13
1.2. Formulación de problema	17
1.2.1. Problema general	17
1.3. Objetivos	17
1.3.1. Objetivo general	17
1.4. Justificación	18
1.4.1. Teórica	18
1.4.2. Justificación científica	19
1.5. Limitaciones	19
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	20
2.1. Antecedentes	20
2.1.1 Antecedentes Internacionales	20
2.2. Juego libre en los sectores	23
2.2. Desarrollo de la creatividad	31
2.4.1. Hipótesis general	38
2.5. Operacionalización de Variables	38
CAPITULO III METODOLOGIA	41
1.1. Diseño metodológico	41
1.1.1. Tipo de estudio	41
1.1.2. Diseño del estudio	41
1.2. Población y muestra	41
1.2.1. Población	41
1.2.2. Muestra	42

1.3. Método de investigación	42
1.4. Técnicas e de recolección de datos	43
1.5. Método de análisis de datos	45
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS	46
4.1. Resultados descriptivos de las variables	46
4.2. Generalización entorno la hipótesis central	52
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	62
CONCLUSIONES.....	64
RECOMENDACIONES	65
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	66
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	69
MATRIZ DE DATOS	71
INSTRUMENTO 01.....	73

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable X.....	38
Tabla 2. Operacionalización de la variable Y.....	39
Tabla 3. Población del estudio.....	42
Tabla 4. Muestra del estudio.....	42
Tabla 5. Validez del cuestionario	44
Tabla 6. El juego libre en los sectores	46
Tabla 7. Desarrollo de la creatividad.....	47
Tabla 8. La preparación	48
Tabla 9. La incubación	49
Tabla 10. La iluminación.....	50
Tabla 11. La verificación y elaboración	51
Tabla 12. El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad	52
Tabla 13. El juego libre en los sectores y la preparación	54
Tabla 14. El juego libre en los sectores y la incubación.....	56
Tabla 15. El juego libre en los sectores y la iluminación	58
Tabla 16. El juego libre en los sectores y la verificación y elaboración.....	60

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. El juego libre en los sectores.....	46
Figura 2. Desarrollo de la creatividad.....	47
Figura 3. La preparación.....	48
Figura 4. La incubación.....	49
Figura 5. La iluminación	50
Figura 6. La verificación y elaboración.....	51
Figura 6. <i>El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad</i>	53
Figura 7. El juego libre en los sectores y la preparación.....	55
Figura 8. El juego libre en los sectores y la incubación	57
Figura 9. El juego libre en los sectores y la iluminación.....	59
Figura 9. El juego libre en los sectores y la verificación y elaboración	61

INTRODUCCIÓN

En la sociedad contemporánea, se estima cada vez más la importancia del juego como un instrumento fundamental para el desarrollo de los infantes, ya que les posibilita indagar, experimentar, interactuar y desarrollar habilidades psicológicas, sentimentales y sociales de manera natural y entretenida. En este sentido, la actividad lúdica en forma de juego libre se considera como una forma particularmente atractiva de desarrollar la creatividad, la imaginación y la originalidad, todas ellas sin limitaciones que imponen los adultos o las estructuras.

En el ambiente específico de los infantes de 5 años de la escuela inicial N° 329 en Carquín, es importante entender la manera en la que la actividad lúdica en diferentes áreas de la institución tiene importancia en el desarrollo de la ingeniosidad. Se cree que cuando los niños tienen la libertad de explorar por su cuenta sin presiones de parte de afuera, se apoya la capacidad de resolución de dificultades, la toma de decisiones, la experimentación y la creación, componentes esenciales para el desarrollo de la creatividad.

Esta tesis tiene como objetivo principal investigar y analizar en profundidad el papel del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 329 en Carquín. A través de este estudio, se busca identificar cómo el juego libre promueve la creatividad de los niños, qué habilidades creativas se potencian y cómo estas habilidades se trasladan a otros contextos de aprendizaje. Los resultados de esta investigación no solo contribuirán al cuerpo de conocimientos existente en el campo de la educación infantil, sino que también proporcionarán recomendaciones prácticas para enriquecer las prácticas educativas y favorecer un desarrollo integral en los niños en edad preescolar.

En la escuela inicial número trescientos veintinueve de Carquín, se tiene en cuenta la importancia del juego como un instrumento para ayudar a que los niños de cinco años se desarrollen. Sin embargo, es necesario entender la manera en la que la actividad lúdica en las diferentes partes del colegio tiene un efecto sobre el desarrollo de la capacidad creative de los menores. La creatividad, que se entiende como la capacidad de generar

ideas novedosas y de utilidad, es un Talento esencial para hacer frente a los problemas del siglo XXI y para promover la transformación en las diversas áreas de la existencia.

A través de la investigación de cómo la exploración del vínculo entre el juego libre en las zonas y el desarrollo de la creatividad en los menores de cinco años de la escuela inicial número 329 en Carquín, esta hipótesis aspira a dar una visión más amplia y detallada de los provechos de la actividad en los niños de esa edad, además de poner en evidencia una nueva forma de educar que tenga como eje el desarrollo holístico de los infantes desde sus primeros años.

Se aspira que los resultados de este estudio no solo denotan la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de la capacidad creativa en menores de cinco años, sino que además brinden entendimientos significativos para perfeccionar los métodos y ejecutar planes de estudios que incentivan la creatividad dentro del ámbito preescolar. Además, se aspira que esta hipótesis genere la importancia del juego como una potente herramienta para ayudar a desarrollar la totalidad de las características de los niños desde una edad temprana.

Además, se pretende que las conclusiones y recomendaciones derivadas de este estudio sean de utilidad tanto para docentes, directivos escolares, padres de familia y otros profesionales del ámbito educativo, a fin de promover prácticas pedagógicas que reconozcan y valoren el papel central del juego libre en la estimulación de la creatividad infantil. Asimismo, se espera que esta investigación fomente la reflexión sobre la necesidad de garantizar entornos educativos que brinden oportunidades adecuadas para que los niños puedan jugar, explorar y expresarse libremente.

Por lo tanto, este artículo tiene como objetivo ampliar el conocimiento existente sobre el impacto del juego libre en todos los sectores en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años para proporcionar herramientas y sugerencias que puedan ayudar a diseñar estrategias educativas más efectivas. Prestar atención al desarrollo integral de los niños en la etapa preescolar. De esta manera, buscamos sentar las bases para una educación más inclusiva, significativa y enriquecida, donde los niños no solo aprendan, sino que también crezcan, descubran y creen un ambiente propicio para su desarrollo integral y bienestar emocional.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

A nivel mundial, la práctica del juego a manos de los niños ha sido valorada como un constituyente fundamental para el desarrollo de los infantes y para la estimulación de la capacidad creativa de los menores. Varias investigaciones y enfoques de la educación, como el que tiene Reggio Emilia en Italia, el modelo Montessori, y la pedagogía Waldorf, han resaltado la importancia del juego como un instrumento para el conocimiento significativo y el desarrollo del ser humano completo.

Países como Finlandia, conocidos por su sistema educativo de alta calidad, han incorporado de manera activa el juego libre en sus programas educativos para la primera infancia. En Finlandia, se valora el papel del juego como una herramienta fundamental para estimular la imaginación, la creatividad, la resolución de problemas y las habilidades sociales de los niños, lo que se refleja en el diseño de espacios de juego innovadores y en el fomento de la autonomía y la exploración por parte de los niños.

En países como Suecia, Dinamarca y Noruega, se ha promovido el enfoque de "aprendizaje a través del juego" en los primeros años de vida, reconociendo que el juego libre no solo es una actividad placentera para los niños, sino que también es clave para el desarrollo de competencias cognitivas, emocionales, sociales y motoras. Estos países han incorporado el juego libre en sus currículos educativos y han invertido en la formación de docentes para comprender y facilitar el juego autónomo de los niños.

En contraste, en algunos contextos educativos internacionales, el juego libre ha sido desplazado por enfoques más academicistas y centrados en la enseñanza tradicional, lo que ha limitado las oportunidades de los niños para explorar, experimentar y crear de forma autónoma. Sin embargo, cada vez más

investigaciones y expertos en educación coinciden en la importancia de reintegrar el juego libre en los entornos educativos para promover la creatividad, la innovación y el bienestar de los niños.

A grandes rasgos, a nivel mundial se ha demostrado la importancia del juego por libre en el progreso de la creatividad de los menores y se ha generado una corriente para destacar y promover esta actividad en las universidades. La circunstancia internacional de los juegos libres en todos los ámbitos evidencia la necesidad de priorizar los juegos y las exploraciones libres en las curriculum escolares, reconociendo la importancia de estos para el desarrollo completo de los infantes y apoyándolos para enfrentar los problemas del siglo XXI.

A nivel nacional, la realidad del juego no libre dentro del ámbito de la educación y su influencia en el progreso de la creatividad de los menores puede cambiar dependiendo de la circunstancia y las políticas de educación de cada nación. Concibamos como ejemplo a Perú, lugar en el que los juegos vienen siendo paulatinamente una potente ayuda para la enseñanza del primer grado.

Dentro de la comunidad educacional de Perú se cree que el juego abierto es importante para el desarrollo completo de los infantes, ya que les da la oportunidad de experimentar, comunicarse y expresarse de manera independiente, esto ayuda a estimular su ingenio, habilidad y amor. A pesar de estos adelantos, persisten dificultades y barreras que impiden la correcta ejecución del juego abierto en los ambientes de estudio de la nación.

Uno de los desafíos en la realidad nacional del juego libre en Perú es la falta de infraestructura y recursos adecuados para promover espacios de juego seguros y estimulantes en las escuelas y en las comunidades. Many educational institutions lack recreational areas and have insufficient materials to facilitate free play for children. Además, la carencia de educación y capacitación de los docentes en relación a la importancia del juego para la formación de los niños

puede restringir las posibilidades que tienen los menores de participar en actividades lúdicas y creativas.

A pesar de estos desafíos, es importante destacar que en Perú se han implementado iniciativas y programas que buscan promover el juego libre en el ámbito educativo, como la incorporación de materiales didácticos y espacios de juego en las aulas, la capacitación de docentes en estrategias de juego inclusivo y la creación de políticas que fomenten la participación activa de los niños en actividades recreativas y artísticas.

En esta línea, las autoridades de educación, los docentes, los padres y la comunidad en general tienen que entender la importancia de los juguetes como una herramienta fundamental para el desarrollo de los niños y una manera eficaz de potenciar sus características integrales y su ingenio. Fomentar la puesta en marcha de métodos Incluyentes y de juegos en ambientes de enseñanza nacionales va a colaborar a desarrollar las habilidades de los menores, desarrollar su independencia y estimular su ingenio y expresión.

La realidad de la nación en relación al juego libre en el Perú y otras naciones evidencia, por ende, la necesidad de continuar prometiendo acciones y políticas que promuevan el juego autónomo y creador dentro de ambientes de estudio, reconociendo su importancia para el desarrollo de habilidades fundamentales del siglo XXI como la creatividad, colaboración, resolución de problemas y pensamiento crítico.

A nivel institucional, la realidad del juego libre en los sectores educativos y su impacto en el desarrollo de la creatividad puede variar significativamente dependiendo de las políticas, prácticas y enfoques pedagógicos adoptados por las instituciones educativas. En muchos casos, las instituciones juegan un papel clave en la promoción y facilitación del juego libre como una herramienta fundamental para estimular la creatividad de los niños.

En primer lugar, es importante destacar que las decisiones institucionales, como las políticas educativas, los planes de estudio y los enfoques pedagógicos, pueden influir en la valoración y promoción del juego libre en el ámbito escolar.

Las instituciones que reconocen la importancia del juego como un componente vital del desarrollo infantil tienden a incorporarlo en sus programas educativos, proporcionando espacios y recursos adecuados para fomentar el juego autónomo y la creatividad de los niños.

Por otro lado, las prácticas y acciones concretas implementadas por los docentes y directivos de las instituciones educativas también juegan un rol crucial en la promoción del juego libre. La formación y sensibilización de los educadores sobre los beneficios del juego para el aprendizaje y la creatividad, así como su capacidad para facilitar y enriquecer las experiencias lúdicas de los niños, son aspectos fundamentales para garantizar la implementación efectiva del juego autónomo en el aula.

Asimismo, el contexto físico y social de los establecimientos educacionales puede repercutir en el estímulo de la libertad de juego y la creación de los niños. Los lugares libres, los sectores de juego con buenas herramientas y una diversidad de posibilidades son componentes que incentivan a los menores a indagar, experimentar y manifestarse de manera creativamente. Además, incorporar actividades lúdicas y creatividad al programa de estudios y emplear estrategias de juego durante la enseñanza puede colaborar a que los estudiantes mejoren sus habilidades creativas.

En resumen, a nivel institucional, la realidad del libre juego en el sector educativo está estrechamente relacionada con las políticas, prácticas y enfoques adoptados por las instituciones educativas. Las instituciones que valoran y promueven el juego independiente como una parte importante del desarrollo infantil tienen la oportunidad de mejorar la creatividad de los niños, estimular su imaginación y promover su bienestar emocional y social. Por lo tanto, las instituciones educativas deben priorizar y promover el juego libre como parte integral de sus programas de enseñanza, reconociendo el papel fundamental del

juego libre en el desarrollo general de los niños y ayudándolos a enfrentar los desafíos del siglo XXI.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre el 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?

1.2.2. Problemas específicos

¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la preparación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024?

¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la incubación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024?

¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la iluminación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024?

¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la verificación y elaboración dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre el 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.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la preparación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

Establecer la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la incubación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la iluminación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

Establecer la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la verificación y elaboración dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

1.4. Justificación

1.4.1. Teórica

El estudio ofrece particularidades acerca del Juego Asertivo dentro de las Subcategorías de lengua y también acerca de la Creatividad con el fin de colaborar en la docencia del idioma.

1.4.2. Justificación pedagógica

El estudio añade en la correcta aplicación de las normas de procedimiento que hay que desarrollar en la momento del juego autónomo en las zonas de acuerdo a las sugerencias del Ministerio de Educación. De la misma manera igualmente aconsejo en métodos para progresar la ingeniosidad.

1.4.3. Justificación científica

Investigaciones científicamente probadas indican que las experiencias de juego en las que participan los bebés desde una edad temprana desempeñan un papel crucial en el desarrollo del cerebro, ya que fomentan las conexiones neuronales y estimulan la liberación de hormonas beneficiosas como las encefalinas y las endorfinas. Estos desarrollos cerebrales inducidos por el juego no sólo garantizan un crecimiento cognitivo óptimo, sino que también regulan el estado de ánimo y la concentración en los niños.

1.4.4. Justificación psicológica

La investigación señala que las docentes valoran la utilidad del juego para que los niños y las jóvenes expresen a través de éste sus sentimientos de alegría, expectativa o ascuas, y también la manera en la que la solución de un conflicto emocional en los infantes se da, ya que estos últimos no podrían hacer lo mismo en la vida real.

1.5. Limitaciones

a. Disponibilidad de tiempo

Debido a la responsabilidad del investigador en el desarrollo, aplicación e interpretación de la investigación, así como al cumplimiento de un exigente cronograma de trabajo, el tiempo disponible era inherentemente limitado.

c. Limitados medios económicos

Para llevar a cabo la investigación se necesitaban recursos económicos. Sin embargo, debido al carácter autofinanciado de los investigadores, hubo algunas limitaciones en términos de inversión económica. Sin embargo, todavía era posible cubrir los gastos utilizando ahorros personales. Esto fue necesario para garantizar la implementación de la investigación.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Ormazabal (2020) en Tesis: *“El juego autónomo: una ayuda para la formación de conocimientos en menores de educación inicial”*. El partido ha sido usado a modo de un complemento didáctico a través de la historia hasta el día de hoy. En los primeros años del veinteavo siglo, hasta 1920, se evidenció un gran interés en las oportunidades que le brindaba el juego al ámbito de la escuela, se realizaron importantes estudios desde el punto de vista de la pedagogía. A partir de la meditación y el análisis de esta información, se percibe la carencia de planeamiento formal acerca del juego como lugar beneficioso para los estudios. En estas circunstancias las mismas educadoras toman conocimiento del juego autónomo, como una creación hecha a manos del alumno y que se origina por motivos intrínsecos. Se evidenció que no se implementa dentro del salón de clase y que únicamente se ofrece en los recreos, como pasatiempo, donde la docente solo tiene la función de observar que no se produzcan percances y sin ningún tipo de provecho didáctico.

Giménez (2018), En España, su investigación sobre el avance de la competencia comunicativa en las aulas de educación infantil presenta una propuesta de actuación y un análisis crítico, revelando la falta de concienciación de muchos docentes sobre la importancia de las habilidades comunicativas. El estudio destaca el desafío de fomentar el desarrollo continuo de las habilidades comunicativas en los niños pequeños dentro del entorno de educación temprana. En consecuencia, enfatiza la necesidad de que los docentes reciban una formación adecuada en esta área y posteriormente diseñen métodos complementarios para apoyar este objetivo.

Fernández (2018) llevó a cabo una investigación en España titulada " *El juego autónomo y natural en la educación temprana: Una vivencia práctica* ". Este estudio llegó a la conclusión de que, durante el juego, los niños se comunican no solo verbalmente, sino también a través de sonidos y gestos. Además, señala que el juego no solo proporciona diversión y placer, lo cual promueve el desarrollo infantil, sino que también requiere concentración, adaptación a cambios y la generación de nuevas propuestas por parte de los niños.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Sandoval (2019) en Tesis: " *La franja de tiempo dedicada al juego por los estudiantes de quinto grado en la escuela. Inicial 053 Santa Rosita, Santa Anita, 2016* ". El procedimiento utilizado para la creación de esta tesis fue ligado al punto de vista cuantitativo. Es una exploración de tipo objetivo que se encuentra en la categoría de las descripciones. El plan de la investigación ha sido el simple descriptivo. El conjunto de individuos fue de 131 estudiantes y la muestra fue de 98 estudiantes, ambos números corresponden a una población y una muestra de manera probabilística, se usó el mismo instrumento para las dos, la lista de comparación. La conclusión obtenida en relación a la franja de tiempo libre de los sectores es de 73,5% los estudiantes de quinto grado en la I.E.I. Dentro de la escuela n. o053, ubicada en Santa Anita, se encuentran el dieciocho por ciento de los estudiantes en el nivel de progresión, además un ocho por ciento se encuentran en el nivel de inicio.

Comun y Reategui (2020) en Tesis: " *El recreo en los sectores y la manifestación de la creatividad en los menores de cinco años dentro de I.E.I.* ". Este análisis no fue experimental con su forma de narración asociada a la transacción, además, fue compuesto por un conjunto de individuos de la población de 90 que corresponden a niños y jóvenes, con una selección de treinta personas como muestra. Para realizar el estudio, los investigadores emplearon el método de observación y utilizaron una pizarra, un bolígrafo y

un crayón como herramientas. Estos instrumentos se utilizaron para evaluar la variable 1, que pertenece a la recreación en diferentes sectores, y la variable 2, que mide el ingenio en el tratamiento de datos. Se emplearon estadísticas descriptivas e inferenciales y los investigadores también realizaron la prueba de correlación Rho de Spearman para evaluar y determinar la aceptación o rechazo de las hipótesis. Los hallazgos revelaron que, en general, el 87% de los infantes entrevistados realizan actividades recreativas dentro de diversos sectores, mientras que el 83% exhibe un alto nivel de creatividad. La prueba de hipótesis general arrojó un valor estadístico Rho de 0,6 y un valor p positivo de 0,000, lo que indica una relación positiva de tamaño mediano. De modo que, es posible arribar a la conclusión de que hay una fuerte relación entre la recreación ilimitada en los territorios y la manifestación de la diversidad de ideas.

Collantes, Davila y Zevallos (2022) en Tesis: *“Influencia de la actividad lúdica libre en las áreas donde se trabaja la creatividad en menores de 5 años del I.E. Inicial 088, Huajuco 2018”*. El juego tiene una inmensa importancia para los niños, ya que les sirve como plataforma para experimentar, expresarse a través de esfuerzos creativos y aplicar sus diversas habilidades. El enfoque empleado para facilitar el juego es de carácter educativo, caracterizado por su practicidad y un diseño pre experimental, arrojando resultados positivos. El impacto del juego no estructurado es particularmente evidente en los ámbitos que fomentan la creatividad entre niños menores de cinco años en un entorno escolar público. El estudio inicial realizado en Castillo Grande-Huánuco, profundiza en los hallazgos de la investigación, revelando que el 78% de los participantes reconoce una influencia sustancial de la creatividad, mientras que el 22% la percibe como relativamente menor.

Aguilar (2019) en Tesis: *“El juego autónomo en las zonas para estimular la expresión por escrito en menores de 5 años de la IEI 347 Luis Enrique XII”*. Se origina de los análisis de las acciones de los niños, donde se evidencia que uno de ellos tiene poca disposición para idear acerca de una cuestión en

específico, son tímidos y tienen poco desarrollo; esta problemática se origina debido a las carencias de incentivo en las áreas de la conversación que promuevan el debate y la conversación que tiene como objetivo ampliar su vocabulario, de esta manera, la propuesta fundamental es que las docentes apliquen métodos significativos para desarrollar la habilidad de comunicarse oralmente en su idioma natural. Para la elaboración del proyecto, me apoyé en los Documentos de Gestión: PEI, PCI y un Plan de perpetuidad, todos los cuales propusieron cambios importantes en la forma en que se desarrollen los conocimientos, debido a que los infantes lograrían comunicarse con otros individuos de manera pertinentemente a través de discusiones acerca de las diferentes habilidades del área de la salud. Esta idea es factible y sustentable debido a que tenemos docentes que están predispuestos a aceptar alteraciones, además de tener una infraestructura lista y segura, y debido a que tenemos, que son importantes para conseguir cambios importantes en la forma en que se enseña y se aprende.

2.2. Juego libre en los sectores

2.1.1. Definición de juego libre

Conforme al (MINEDU, 2010), en su escrito sobre la hora de juego libre en las zonas, una ayuda para los profesores de educación temprana de infantes menores de seis años, define esta noción como:

Una actividad diaria o momento didáctico, de duración flexible, de sesenta minutos, idealmente realizado en el aula, pero también adaptable a entornos exteriores como el patio o el jardín escolar.
(p. 49).

Es viable afirmar entonces que, dentro del tiempo libre que tienen los espacios, los infantes (as) entran de manera natural y libre al interior de los lugares del salón, además de que incrementa la capacidad simbólica, la creatividad, las relaciones con los papás y la autosuficiencia. Además, es posible afirmar que ofrece sugerencias sobre la manera correcta de utilizar los recursos de estudio, posibilitando la creación de actividades en

conjunto o individual, apoya y apoya los entendimientos de calidad para los niños de 3 a 5 años, y en las diversas áreas de grado inicial.

Es el juego que se genera de manera impredecible, sin modelos de conducta, sin que lo dirija o lo interese algún adulto: es una actividad que surge de manera natural. Es un deporte sin categoría ni papeles definidos. El más pequeño le da la orden al menor de que comience la diversión en el momento en que él desee, cuando la termine, y de la manera en que y con qué jugar; además, él o ella crean el entorno. A lo largo de esta época de juego, el menor incorpora el contexto, los recuerdos y las interioridades que tiene. Alienta, reitera comportamientos y labores que nota en las personas mayores, que les proporciona como adiestramiento para su propia edad avanzada. El niño reflexiona, repite y, por ende, el mayor hará lo que fue educado.

2.1.2. Características del juego libre en los sectores

El Ministerio de educación (2010), describe las particularidades del juego no guiado en las clases de manera siguiente:

- a) Es una actividad improvisada y particular que se genera desde el interior del menor y se relaciona, ya que ambas son creación suya.
- b) El juego no se basa en la literalidad. Esto implica que la actividad se encuentra en la clase de las vivencias denominadas "como si".
- c) El amoroso siempre se encuentra junto al juego, esto es, que siempre es reconfortante y alegre. Si la actividad lúdica deja de ser cómoda ya no se considera juego.
- d) El juego es mutable debido a que es impredecible. Ni el menor ni el espectador saben cuál será la manera en la que se desarrolle como film de intriga, no se sabe qué viene después o cómo acaba.
- e) El procedimiento, y no el objetivo, es la esencia de él. El infante no le agrada que se importe en el momento en que acaba su travesía. Le encanta investigar cada parte de la jugosidad en

desarrollo. En ese sentido, la vivencia de juego es en todo momento "real", se experimenta en el momento presente.

2. 1.3. El juego en educación inicial

Caba, (2004) nos explica que el juego de los niños y de los niños, es una manera innata de indagar el planeta, de relacionarse con los sentidos, los objetos, las personas y las emociones. Es ellos mismos como dificultades para encontrar una solución a través de la creatividad (p. 39).

Jugar se trata de un pasatiempo fundamental de la existencia de un menor. A lo largo de los primeros seis años de existencia, se crea en la cabeza del menor un número alto de vínculos entre las neuronas que posibilitan que aprenda y se desarrolle. Es el periodo en el que se producen la mayor cantidad de vínculos. Una de las maneras en que el menor evidencia para generar estos vínculos es a través del juego. Mientras mayor sea la cantidad de tiempo que pase un menor, más se desarrollarán sus conexiones neuronales y, por lo tanto, aprenderá más y se desenvolverá mejor. Si un menor no juega se achica; sus habilidades se disminuyen y su esencia se achica. Jugar es un apremio para la evolución del cerebro del menor, la cual le proporciona la ayuda necesaria para progresar y desarrollarse con mayor habilidad.

Es posible decir que, en términos generales, para un menor la existencia es una travesía lúdica y creativa; debido a que desde que es nacido siente la necesidad de adquirir conocimientos del mundo exterior, además, de manera simultánea, se encuentra extraño al nuevo mundo que se encuentra fuera del vientre de su mamá. Al respecto Caba (2004), expresa que el menor:

Tendría que desarrollar rápidamente métodos para poder adecuarse a otros. Al inicio no es sencillo lograrlo, debido a que durante su etapa de transformación no encuentra herramientas deseables, entonces compensa esa ansiedad con muchas horas de sueño, que le resulten más cómodos. A medida que el tiempo transcurre y

crece, se empieza a relacionar con el afuera a causa del amor que tiene la madre hacia su vínculo con el ser humano, empezando por realizar juegos que les permiten sostener una calma interna y así generar la capacidad de creación que tiene el ser humano (p. 39).

Según (Abad, 2008) en su investigación, indica que:

El juego tiene que ser visto como una recolección de procedimientos que se viven o se interactúan en un periodo específico, por los que la persona logra extraer las necesidades a través de la transformación de objetos y acontecimientos reales y de la fantasía. Durante su ejecución deberá ser totalmente libre, tanto en lo que hace referencia a su aspecto externo como a su aspecto interior. (p. 18).

Es crucial comprender que el acto de jugar un juego es una fuente de puro deleite, libre de temor a errores y regido únicamente por los límites y regulaciones inherentes al propio juego o establecidos por el grupo colectivo, si corresponde. Los juegos deben ser experiencias inversivas que busquemos ansiosamente para liberarnos de la monotonía, ofreciendo perpetuamente una sensación de novedad.

El juego acelera los procedimientos de estudio y también el desarrollo de la evolución de manera natural. El juego se hace presente desde temprana edad y es una costumbre natural. No se requiere que un instructor le enseñe a un menor cómo jugar, sin embargo, sí es necesario que le brinde un contexto que sea propicio para que la actividad se desarrolle y se intensifique. Cuando juega, el menor está haciendo encender el propulsor de su evolución y conocimiento.

2. 1.4. La importancia del juego en educación inicial

Caba (2004) expresa que:

El partido tiene un efecto significativo en cada aspecto de la formación de los niños. Los destellos de habilidades físicas (en

especial las motoras de gran tamaño) se van desarrollando en el momento en que el menor/a mediante el juego se forma la habilidad de alcanzar, gatear, caminar, correr y saltar. Los destellos de habilidad física (uso de las manos y de los dedos) se consiguen al jugar con los objetos que se encuentran en el juego (p. 40).

Las actividades que fomentan la resolución de problemas y la comprensión de causa y efecto, como los juegos basados en tecnología con características interactivas, estimulan el desarrollo de habilidades intelectuales. A través del juego, los bebés captan conceptos relacionados con formas, tamaños y colores y gradualmente adquieren habilidades lingüísticas al aprender nuevas palabras para etiquetar objetos y describir acciones humanas. Este proceso también facilita la recreación y las interacciones sociales entre los individuos. De acuerdo a Caba (2004) manifiesta que:

La habilidad de socialización además se consigue por medio del juego en el momento en que se forma parte de una colectividad, se aguarda su próxima aparición, se acata el ordenamiento y se distribuye. El juego asimismo apoya el progreso de las habilidades psicológicas a través del incentivo que dan los menores hacia las vivencias que tienen y las emociones que consiguen. La autoestima asimismo crece en el momento en que los infantes consiguen objetivos a través del recreo. (p. 95).

A través del juego, los niños pueden desarrollar su capacidad para reconocer y diferenciar formas, sonidos, olores y texturas. El juego también les permite explorar y expresar una amplia gama de emociones, como sorpresa, alegría, tristeza, asombro y miedo. Además, el juego sirve como medio natural de comunicación, fomentando la interacción con personas mayores.

2.1.6. Áreas que desarrolla el juego

De acuerdo con la Zaragoza, (2013) en su obra sobre el Juego, la manera en la que se lleva a cabo esta actividad y además su transformación, reafirma que el juego cumple lo que sigue:

El juego tiene un rol importante en la especialidad de desarrollar psicomotricidad

- Transformaciones, estabilidad, fluidez, armonía y precisión en los movimientos.
- Genera el propósito de conseguir y sujetar cosas.
- Facilita la labor de moverse los músculos y desarrollar la estabilidad del cuerpo.
- El menor mediante distintas experiencias se familiariza con las particularidades de las características físicas del objeto: color, dureza, texturas, peso, etc. (por ejem., el niño al engullir los objetos muestra la dureza de ellos), además de las nociones elementales del espacio-temporal: arriba-abajo, antes-después, etc.
- Eleva su habilidad de gestionar la movilidad de los ojos.
- Estimula la capacidad de escucha y aumenta la capacidad de hallar el lugar en donde se localiza el ruido de origen.
- Ayuda a la sinergia del movimiento (por ejemplo: la recolección y lanzamiento de una pelota)

El juego apoya al desarrollo de los sentimientos, sacando las necesidades del corazón

- El niño/a a través del juego, en particular a través de la figura de un personaje, manifiesta sus emociones (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado...).
- Prueba maneras de solucionar estos problemas.

El juego potencia y mejoran las habilidades del intelecto

- El infante mediante el procedimiento previo de manipulaciones en los objetos, empezará a asociar distintas características y a distinguir las

semejanzas y diferencias entre ellos, de esta forma se formarán las primeras nociones fundamentales: forma, color, peso, etc.

- Genera la habilidad de solucionar dificultades, utilizar un objetivo, una predicción.
- Presta atención a las cosas que se te dan durante un tiempo específico y luego reflexiona sobre ellas.

El juego apoya los vínculos con otros infantes, que tienen importancia para el avance social

- A partir de una determinada edad el menor se involucra en otros juegos con la misma gente. Los juguetes le causan en él el sentimiento de poseerlos, cuando se enoja es porque no le da la autorización para disponer de ellos. Después los dará en préstamo por haberlos dejado los tuyos... Aprende por medio de la competencia.
- Domestica sus anhelos, aguanta ciertas dificultades (no ser siempre el que triunfa).
- Aprende a seguir los pasos, aguardar el momento y acatar las reglas, es decir reúne la totalidad de normas que dirigen las relaciones de la sociedad.

Importancia de los juegos libres en sectores

La importancia del Juego no libre en los departamentos está en que a) Para la institución le agrada que los infantes se vayan familiarizando con las reglas y desarrollen su independencia. b) Facilita el progreso de habilidades físicas, psicológicas, lingüísticas y motoras. Los juegos libres en sectores tienen una importancia significativa en el desarrollo infantil y en el bienestar de la sociedad en general. Aquí tienes algunas razones clave por las cuales los juegos libres en sectores son importantes:

Desarrollo físico: El juego libre en espacios abiertos o en áreas específicas permite a los niños moverse, correr, saltar, trepar y participar en una variedad de

actividades físicas. Esto contribuye al desarrollo de habilidades motoras gruesas, coordinación, equilibrio y resistencia. Participar en juegos no estructurados es crucial para el crecimiento físico de los niños, ya que les permite mejorar sus habilidades motoras finas y gruesas a través de actividades como obras de arte, construcción y manipulación de objetos. Además, pueden perfeccionar su coordinación y equilibrio participando en actividades como correr, saltar y escalar.

Desarrollo cognitivo: El juego no planificado incentiva la fantasía, la ingeniosidad y el razonamiento deductivo. Los infantes tienen la capacidad de concebir ambientes, solucionar dificultades, elegir y convivir en diferentes situaciones y roles. Este estilo de juego apoya el incremento de habilidades mentales como la planificación, la toma de decisión, la resolución de dificultades y la fluidez de mente. En el juego no guiado, los infantes tienen la posibilidad de generar trabajos con sus imaginaciones, tomar roles y desatar su ingenio sin impedimentos. Esto les proporciona la ocasión de desarrollar habilidades mentales, como la resolución de dificultades, la toma de decisiones y la planificación.

Desarrollo social y emocional: El juego sin restricciones ofrece ocasiones para que los infantes se relacionen con otros, practiquen sus habilidades de socialización, aprendan a comparar, dialogar y solucionar problemas. A través del juego, los infantes además mejoran sus habilidades emocionales, como la empatía, el control de la emoción y la expresión de ella. Además, la actividad en grupo promueve el sentimiento de comunidad y pertenencia. Es a través del recreo que los infantes plasman sus vivencias y sus conocimientos, sean estos positivos o negativos, y son capaces de exhibir sus sentimientos y emociones. Sánchez (2021) indica que los infantes utilizan el juego autónomo para comprender y explicar el universo en el que viven.

Reducción del estrés y la ansiedad: El juego libre en entornos naturales o abiertos ofrece a los niños un escape del estrés académico y las presiones sociales. Permite que los niños se relajen, se diviertan y se desconecten del mundo digital, lo que puede tener un impacto positivo en su bienestar emocional y mental. Jugar, bailar y cantar son maneras excelentes de mitigar la ansiedad de tu menor y la tuya

propia. En el momento en que los dos toman en momentos alegres y se divierten colectivamente, el cuerpo espasmo endorfinas que producen la sensación de calma.

Conexión con la naturaleza: El juego al aire libre en sectores naturales o en áreas verdes permite a los niños explorar y conectarse con la naturaleza. Esto fomenta el respeto por el medio ambiente, promueve un estilo de vida activo y saludable, y puede contribuir a la conservación de la naturaleza a largo plazo. El juego libre en el medio ambiente no se trata únicamente de un entretenimiento, sino que es una necesidad para que los niños se desarrollen de manera integral. Cuando les brindamos la posibilidad de investigar, encontrar y tomar riesgos con seguridad, estamos educando cuerpos poderosos, mentes sobresalientes y corazones firmes.

2.2. Desarrollo de la creatividad

2.2.1. Definiciones

Definición de creatividad:

Gallardo (2014) define la creatividad como una secuencia de proceso que tiene como componentes principales la cognición, el afecto, la motivación, la volición, las emociones y los otros elementos que participan en la creación de un todo.

Calvas (2011) cree que la creatividad se genera a partir de conceptos que están alojados en la cabeza y que tienen un gran papel en la creación, se puede decir que la creación es un proceso que se desarrolla en paralelo a lo largo de la vida.

La creatividad se trata de la habilidad de generar conceptos novedosos, interesantes y diferentes. Requiere de una habilidad para considerar de manera distinta, observar el mundo desde diferentes perspectivas y hallar soluciones innovadoras a las dificultades y problemas que se presentan en la vida cotidiana. Es una actividad mental que requiere de la facultad de imaginarse, de experimentar, de explorar y de comunicarse de maneras no tradicionales. A través de la creación, los infantes y adolescentes mejoran su

capacidad de pensamiento crítico, su agilidad mental y su independencia para aprender.

La creatividad se puede conceptualizar a través de la habilidad que tiene el ser humano de generar ideas, conceptos o soluciones novedosas y provechosos, normalmente dentro del ámbito artístico, científico, técnico o social. Implica la capacidad de concebir de manera novedosa, ver las cosas desde distintos puntos de vista y establecer vínculos entre conceptos que aparentemente no se relacionan.

Olds & Papalia (1990) definen la creatividad como la capacidad de notar cosas que son distintas, en un punto de vista desusual y nuevo, para hallar dificultades que no se hayan reconocido y para solucionar esas dificultades con métodos nuevos y poco frecuentes y así generar una solución novedosa y eficaz. La creatividad se define como la capacidad de pensar de manera divergente, en vez de convergente, de acuerdo a lo que dice Guilford (1959).

Incitar la ingenua en los menores les asistirá a adecuarse más fácilmente a situaciones nuevos y a ser más alegres. Esta habilidad tiene como consecuencia que toman una postura más positiva en los casos nuevos y que sienten menos entorpecimientos en las eventuales alteraciones. A lo largo de los primeros seis años, los infantes y niños se van nutriendo de muchas de las habilidades que les influirán el día de mañana, dentro de ellas, la capacidad de creación. Si bien todos tienen una capacidad de creación innata, hay maneras de impulsar este potencial y que se conserven en el tiempo.

Características de la creatividad

De acuerdo con Martínez & Menchen D. (1984, p. 128) es una verdad a medias acerca de personas que son muy creativas y otras que son muy planas. Una investigación de las particularidades de la psique, puede esclarecer la manera en la que funciona la creatividad, y la razón por la cual existen diversas categorías de creatividad en diferentes personas.

La ingenua es una de las grandes joyas de la niñez. Es fundamental que los niños se desarrollen la creatividad, ya que es una capacidad que les ayuda a comunicarse con los demás y a pensar de manera abstracta, además, será de mucha importancia para resolver dificultades y relacionarse con los otros durante su existencia.

La creatividad es un proceso complejo y multifacético que se manifiesta de diversas formas y en diferentes contextos. Algunas de las características clave de la creatividad son las siguientes:

1. Originalidad: Se trata del conocimiento que tiene una persona acerca de la creación y/u perfeccionamiento de una idea o producción original, y alcanzando grados de complejidad y particularidad. La creatividad implica la capacidad de generar ideas, soluciones o productos nuevos y novedosos. Se trata de pensar de manera única y diferente, alejándose de los caminos convencionales y explorando perspectivas originales. La originalidad se trata de la capacidad de generar conceptos o respuestas poco frecuentes.

2. Flexibilidad: Es el conocimiento que poseen las personas de moverse de un pensamiento a otro, de una circunstancia a otra, dar contestaciones diversas, cambiar y moldear conceptos y sobreponerse a su propia firmeza. En consecuencia, para ser flexible se requiere de conceptualizar diversas clases de respuestas. La creatividad se caracteriza por la habilidad de adaptarse y cambiar de enfoque según las circunstancias. Las personas creativas suelen ser capaces de abordar problemas desde múltiples perspectivas y de encontrar soluciones innovadoras a través de la exploración de diferentes posibilidades.

3. Fluidez: es la aptitud para generar conceptos en cantidad y calidad de una manera constante y natural, con una expresión, variedad y fluidez de la mente que funciona. La creatividad se manifiesta en la capacidad de generar una amplia cantidad de ideas, sin inhibiciones ni autocensura. La fluidez creativa implica la liberación de la mente de restricciones preestablecidas y la generación de ideas de manera continua y abundante.

4. **Elaboración:** La creatividad se extiende más allá de la creación de ideas nuevas, además implica la habilidad de desarrollar y ordenar esas ideas de manera lógica y con sentido. La elaboración creativa implica trabajar en detalle las ideas iniciales, refinando y mejorando su expresión.

5. **Originalidad:** La capacidad de generar pensamientos o reacciones poco comunes es lo que define la originalidad. Además, abarca la habilidad de ampliar y refinar un concepto o creación original, logrando niveles más altos de complejidad y minuciosidad. La creatividad implica la capacidad de pensar y actuar de manera diferente a la convencional, proponiendo soluciones, productos o ideas innovadoras y únicas. La originalidad es una característica distintiva de la creatividad, ya que implica la capacidad de salir de los moldes establecidos y crear algo verdaderamente nuevo.

6. **Persistencia:** La creatividad se puede conseguir a través de la persistencia de la mente, en el momento en que el individuo orienta sus recursos de la mente hacia un objetivo específico, se concentra y mantiene una lucha en el asunto en cuestión. La creatividad requiere dedicación, esfuerzo y perseverancia para llevar a cabo el proceso de creación. Las personas creativas suelen ser persistentes en la exploración y desarrollo de sus ideas, enfrentando desafíos y superando obstáculos en el camino hacia la materialización de su creatividad.

Estas son algunas de las características fundamentales de la creatividad, que reflejan la complejidad y diversidad del proceso creativo. La creatividad es una habilidad que puede cultivarse y desarrollarse a lo largo de la vida, a través de la exploración, la experimentación y la apertura a nuevas ideas y perspectivas.

Factores que influyen en la creatividad

Como se ha explicado el potencial para la creatividad, está presente desde el momento del nacimiento hasta los 70 años, aunque el grado de creatividad difiere entre los niños.

Como afirmaron Bennett S., seguido de Cohen S. y Oden S., no se puede subestimar la importancia de la creatividad cuando se trata de lograr ajustes personales y sociales positivos. Es imperativo reconocer que cualquier factor que obstaculice su crecimiento puede ser peligroso, especialmente en circunstancias en las que las condiciones de pensamiento predominantes fomentan la solidificación de la mente o de un pensamiento singular. En tales casos, el desarrollo de la flexibilidad mental o la capacidad de pensar de manera divergente se ve comprometido (como lo cita HURLOCK, E, 1988).

Es universalmente reconocido que el progreso, como el de cualquier individuo, requiere la presencia de circunstancias motivadoras. Asimismo, se enfatiza la importancia del entorno para fomentar las habilidades creativas de los individuos. Al permitir que los niños exploren su entorno, el entorno les proporciona conocimientos esenciales para formar conexiones únicas, lo cual es crucial para el cultivo de la creatividad. Sin esta oportunidad, el potencial creativo se vería gravemente limitado.

A pesar de que para Torrance P. (1962) en el progreso de la creación de los sujetos es significativo entender la manera en la que participan en el ámbito afectivo, social y físico, para poder así detectar el efecto positivo o negativo que estos tienen sobre la creación.

Dentro de las causas podemos encontrar:

1) Factor Positivo:

a) De acuerdo con las reglas de la física:

La recopilación de incubación de ideas innovadoras se puede facilitar sumergiéndose en un entorno propicio, como estar rodeado de naturaleza, realizar paseos recreativos o realizar viajes. Esto puede mejorar enormemente la creatividad.

b) Por orden de entendimiento:

El contexto familiar- intelectual tiene una influencia en la generación de ideas. El poseer papás que tienen un nivel de intelectualidad, que tienen un gran interés en la cultura y que son creativos, hace que los niños sean más estimulados.

c) De acuerdo con el afecto

Las personas que poseen una certeza inquebrantable con respecto a su próxima aprobación no sólo muestran una confianza inquebrantable en sus esfuerzos, sino que también cultivan su ingenio dentro de sus respectivos dominios, ya sea académico, profesional o incluso dentro de los confines de sus propios hogares.

d) Por orden de la sociedad:

Envolverse en una comunidad culata tiene una influencia en la evolución de la creatividad de una persona, debido a que una comunidad con inquietud y ambición, genera un entorno que favorece la creación.

2) Factor Negativo:

a) De acuerdo con las reglas de la física:

Un canal monótono sin ruidos, estático representa un inconveniente para la ingeniosidad ya que la falta de estímulo provoca respuestas monótonas, estériles y sin innovaciones

b) Por orden de entendimiento:

Un entorno de ideas fijas, dogmas, normas, costumbres y un sentido de oposición, todo ello va a influir en el progreso de la creatividad.

c) De acuerdo con el afecto

Hay incentivos que inmovilizan la capacidad de un individuo:

- La falta de seguridad, la cual se da cuando una persona tiene miedo a equivocarse, con temor a ser ridiculizado o fallido, no podrá expresar su creatividad.
- El sentimiento de culpabilidad, puede ser perseguido como un reto o rebeldía por el individuo ya que este último aspira a cambiar las cosas y rechaza en parte la realidad; de esta manera, se genera un sentimiento de culpabilidad el cual no apoya la creatividad.

d) Por instrucción social:

Una comunidad con dogmas y formalidades llega a generar impedimentos en las personas debido a que una circunstancia siempre implica menoscabo en la

capacidad de pensar y solucionar problemas nuevos, de esta manera, pierden su capacidad de flexibilidad mental.

2.3. Definición de términos básicos

Juego simbólico: Actividad en la que los niños representan roles, situaciones o escenarios imaginarios, utilizando objetos o juguetes para crear historias y expresar sus ideas.

Expresión artística: Los niños poseen la notable capacidad de expresar sus pensamientos, emociones y encuentros de la vida a través de una amplia gama de medios artísticos, incluidos el dibujo, la pintura, la escultura, el teatro, la música y la danza.

Exploración sensorial: Participar en actividades sensoriales, que abarcan la utilización de la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto, permite a las personas explorar y encontrar el mundo, fomentando así su creatividad y curiosidad.

Pensamiento divergente: Habilidad de los niños para generar múltiples soluciones, ideas o respuestas a un problema o situación, fomentando la originalidad y la creatividad.

Fantasía: La capacidad de los niños para imaginar y crear mundos ficticios, personajes y escenarios, desarrollando así su creatividad y habilidades narrativas.

Juego constructivo: Actividades en las que los niños utilizan materiales como bloques, piezas de construcción, arcilla o materiales reciclados para crear estructuras, formas o artefactos según su imaginación y creatividad.

Resolución de problemas: Proceso mediante el cual los niños identifican un desafío o conflicto y buscan soluciones creativas y efectivas utilizando sus habilidades cognitivas y recursos disponibles.

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El juego libre en los sectores se relaciona con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

2.4.2. Hipótesis específicas

El juego libre en los sectores se relaciona con la preparación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

El juego libre en los sectores se relaciona con la incubación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

El juego libre en los sectores se relaciona con la iluminación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

El juego libre en los sectores se relaciona con la verificación y elaboración dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

2.5. Operacionalización de Variables

Tabla 1. Operacionalización de la variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
A que juega	Le da una manita a un entretenimiento específico	4	Retraído Pasivo	(12-20) (21-29)

Con quién juega	Tiende a moverse en una forma específica	4	Activo Destacado	(30-38) (39-48)
Actitud en el juego	Exhibe una conducta particular en el momento del juego.	4		
El juego libre en los sectores		12		

Tabla 2. Operacionalización de la variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
La preparación	<ul style="list-style-type: none"> Averigua qué es lo que se necesita o se encuentra y luego empieza a tomar nota de las inquietudes interesantes y que requieren de la creatividad. 	4	Malo	5 -11
			Aceptable	12 -18
La Incubación	<ul style="list-style-type: none"> Comienza a idear posibles soluciones a modo de tanteo al inconveniente. Es en este lugar donde se generan las ideas, las cuales pueden perdurar desde unos segundos hasta varios años. 	4	Bueno	19 -25
			Malo	5 -11
			Aceptable	12 -18
La Iluminación	<ul style="list-style-type: none"> En este momento tiene la habilidad de alumbrar un método nuevo que posibilita la resolución de la etapa de creación. 	4	Malo	5 -11
La verificación y elaboración	<ul style="list-style-type: none"> Revisa la solución encontrada para determinar la fiabilidad de la 	4	Aceptable	12 -18
			Bueno	19 -25
			Malo	5 -11

propuesta y darle forma.			
Desarrollo de la creatividad	16	Malo	15 -34
		Aceptable	35 -54
		Bueno	55 -75

CAPITULO III METODOLOGIA

1.1. Diseño metodológico

1.1.1. Tipo de estudio

Con base en la categorización propuesta por Sánchez y Reyes (2002), esta investigación puede clasificarse tanto en sustantiva como correlacional. Se incluye en la categoría sustantiva porque tiene como objetivo abordar cuestiones teóricas, establecer principios y leyes fundamentales y contribuir al desarrollo de una teoría científica. Además, se considera **correlacional** porque examina la relación entre variables identificadas analizando una muestra de sujetos.

1.1.2. Diseño del estudio

Diseños de investigación transaccionales o transversales, tal como lo describen Hernández Sampieri Et, Al. (2003), implican la recopilación de datos en un momento específico. El objetivo principal de este enfoque es examinar variables, describir sus características y analizar sus relaciones dentro de ese período de tiempo particular.

Por lo tanto, la investigación cae dentro de la categoría de Diseño **Transaccional**, también conocido como **Diseño Transversal** (No experimental), ya que se basa en la observación y descripción de variables en un momento específico, sin manipulación intencional.

1.2. Población y muestra

1.2.1. Población

El alcance de la investigación abarca una colección completa de elementos. Según Balestrini Acuña (1998), puede describirse como una

agrupación de individuos, objetos o componentes que comparten atributos similares, ya sean de naturaleza finita o infinita (p.123).

La población está conformada por 97 niños de la I.E I 329 Carquin

Tabla 3. Población del estudio

Nivel	Aula	Subpoblación
Inicial	3 años	32
	4 años	22
	5 años	43
Total		97

1.2.2. Muestra

La muestra será censal, es decir se consideran a todos los niños

Tabla 4. Muestra del estudio

Nivel	Aula	Subpoblación
Inicial	3 años	32
	4 años	22
	5 años	43
Total		97

1.3. Método de investigación

En esta investigación se empleó el enfoque deductivo, ya que implicó el desarrollo de un marco teórico para el tema bajo investigación. Además, se utilizó el diseño descriptivo-correlacional y las variables se operacionalizaron con base en los datos construidos. Luego se discutieron los resultados en relación con los datos recopilados, que se presentaron de manera organizada

a través de tablas estadísticas, figuras y análisis interpretativos. Estos análisis fueron cruciales para validar las hipótesis utilizando medidas estadísticas apropiadas (Hernandez & et, 2010)

1.4. Técnicas e de recolección de datos

Instrumentos utilizados

Para realizar este estudio se empleó el método de encuesta, utilizando un cuestionario como instrumento principal.

Para evaluar la variable de libre juego en diferentes sectores se utilizó una escala Likert:

Siempre	(3)
Algunas veces	(2)
Nunca	(1)

Ficha Técnica 01:

Nombre Original :	Cuestionario para la variable juego libre
Autor:	Ruth Karina Reyes Grados Verónica Lorena Venturo Salas
Procedencia:	Carquin - Perú, 2024
Objetivo:	Determinar la relación que existe entre el 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.
Administración:	Individual y colectiva
Duración:	Aproximadamente de 25 a 30 minutos
Edad:	Niños de la I.E 329 Carquin 2024

Para medir la variable desarrollo de la creatividad se consideró la siguiente escala de Likert:

Siempre	(3)
Algunas veces	(2)

Nunca (1)

Ficha Técnica 02:

Nombre Original : Cuestionario para la variable desarrollo de la creatividad

Autor: Ruth Karina Reyes Grados
Verónica Lorena Venturo Salas

Procedencia: Carquin - Perú, 2024

Objetivo: Determinar la relación que existe entre el 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.

Administración: Individual y colectiva

Duración: Aproximadamente de 25 a 30 minutos

Edad: Niños de la I.E 329 Carquin 2024

a) Validez del instrumento

La validez del cuestionario respecto de la variable juego libre en los sectores será evaluada por un panel de Jueces Expertos. Este panel está integrado por profesores con títulos de Maestría y Doctorado en Educación, todos ellos empleados de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

Tabla 5. Validez del cuestionario

Expertos	Suficiencia del instrumento	Aplicabilidad del instrumento
Experto 1	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 2	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 3	Hay Suficiencia	Es aplicable

Fuente: Elaboración propia.

1.5.Método de análisis de datos

a. Descriptiva

Luego de la recolección de datos, la información fue procesada, lo que implicó la creación de tablas y gráficos estadísticos. Para analizar los resultados obtenidos de los cuestionarios se utilizó el software SPSS (Paquete Estadístico para Ciencias Sociales versión 23.0 en español).

- Los datos se analizarán de forma descriptiva, examinando variables y dimensiones mediante el uso de tablas de frecuencia y gráficos.

b. Inferencial

. Se someterá a prueba:

- La Hipótesis central y específicas
- Análisis de los cuadros de doble entrada

El coeficiente de correlación de Spearman, denominado ρ (ro), es una medida estadística utilizada para cuantificar la correlación o interdependencia entre dos variables aleatorias continuas.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

CAPITULO IV
ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos de las variables

Tabla 6. El juego libre en los sectores

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	12	12,4	12,4	12,4
	Bajo	8	8,2	8,2	20,6
	Medio	77	79,4	79,4	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

Fuente: Lista de cotejo basado en infantes de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

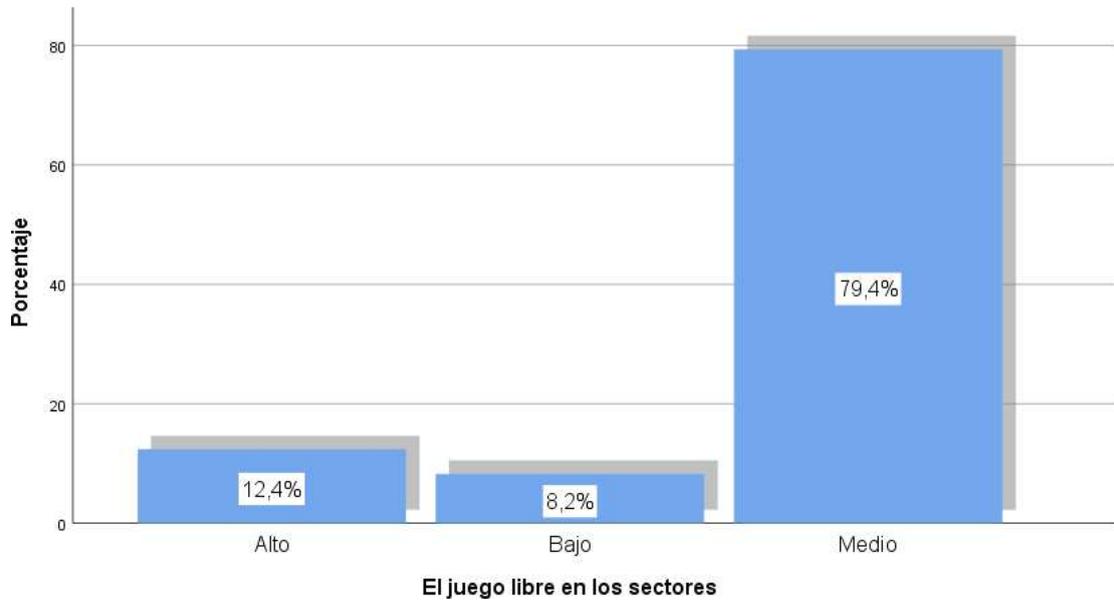


Figura 1. El juego libre en los sectores

De la fig. 1, un 79,4% de d niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024 presentan un medio nivel en la variable juego libre en los sectores, un 12,4% presentan un alto nivel y un 8,2% presentan un bajo nivel.

Tabla 7. Desarrollo de la creatividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	34	35,1	35,1	35,1
	Bajo	8	8,2	8,2	43,3
	Medio	55	56,7	56,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

Fuente: Lista de cotejo basado en infantes de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

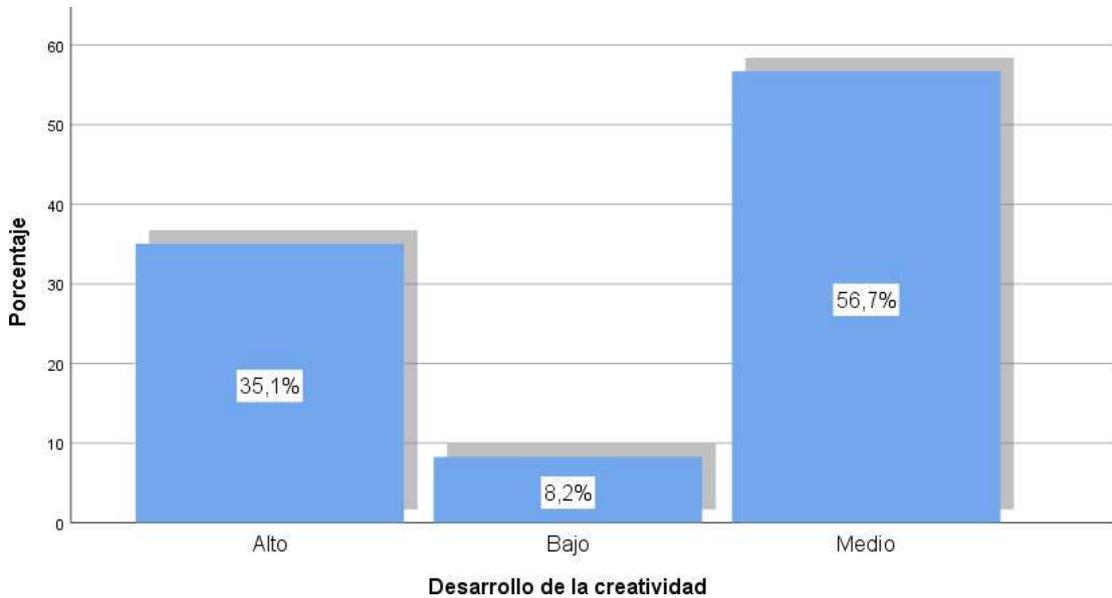


Figura 2. Desarrollo de la creatividad

De la fig. 2, un 56,7% de d niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024 presentan un medio nivel en la variable desarrollo de la creatividad, un 35,1% presentan un alto nivel y un 8,2% presentan un bajo nivel.

Tabla 8. La preparación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	35	36,1	36,1	36,1
	Bajo	8	8,2	8,2	44,3
	Medio	54	55,7	55,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

Fuente: Lista de cotejo basado en infantes de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

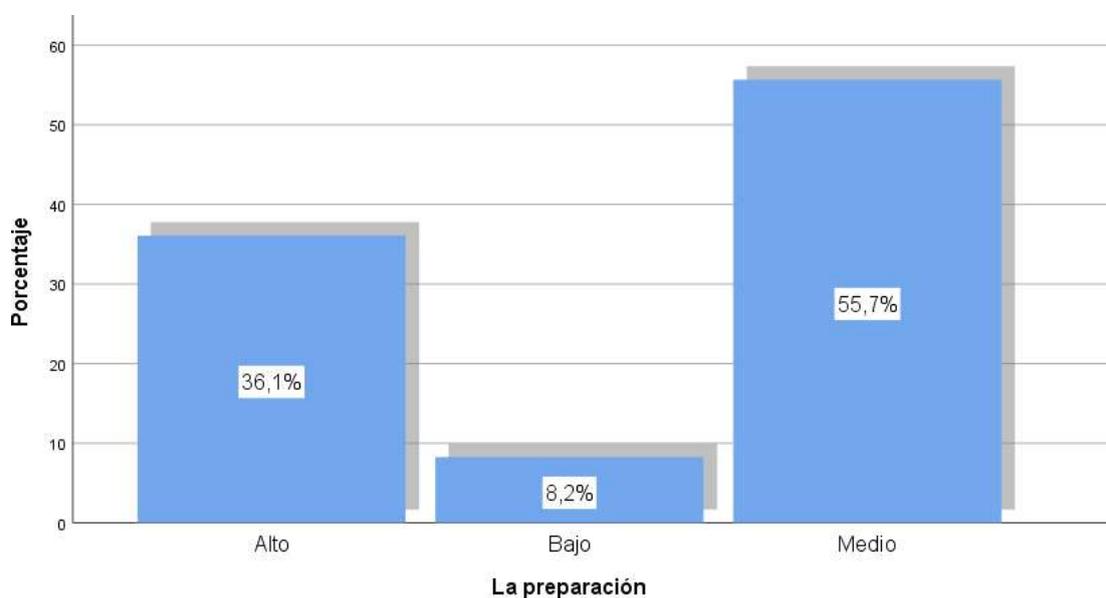


Figura 3. La preparación

De la fig. 3, un 55,7% de d niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024 presentan un medio nivel en la dimensión preparación en el desarrollo de la creatividad, un 36,1% presentan un alto nivel y un 8,2% presentan un bajo nivel.

Tabla 9. La incubación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	34	35,1	35,1	35,1
	Bajo	8	8,2	8,2	43,3
	Medio	55	56,7	56,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

Fuente: Lista de cotejo basado en infantes de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

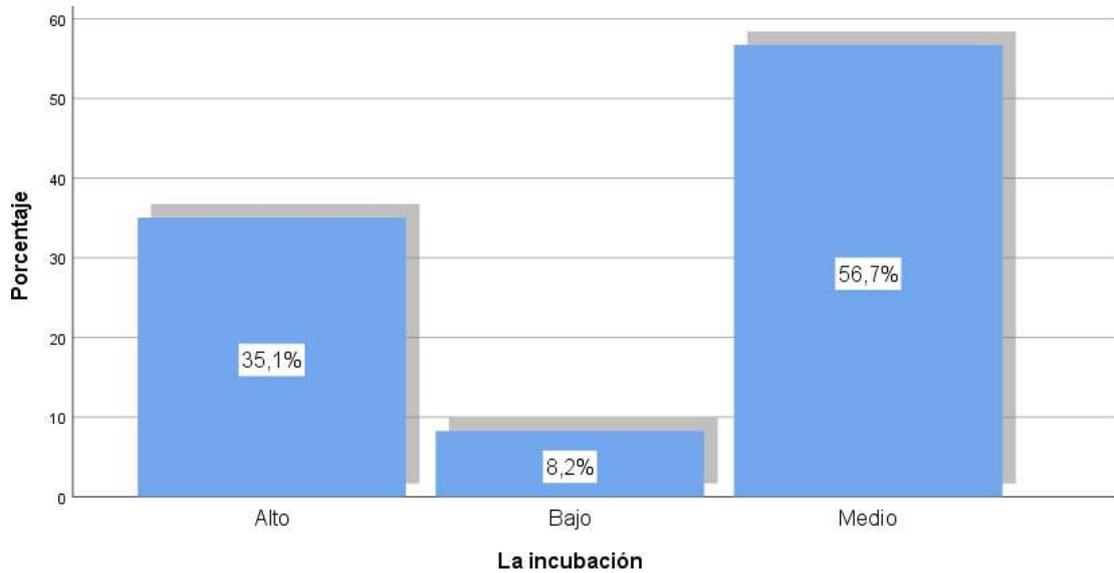


Figura 4. La incubación

De la fig. 4, un 56,7% de d niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024 presentan un medio nivel en la dimensión incubación en el desarrollo de la creatividad, un 35,1% presentan un alto nivel y un 8,2% presentan un bajo nivel.

Tabla 10. La iluminación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	33	34,0	34,0	34,0
	Bajo	9	9,3	9,3	43,3
	Medio	55	56,7	56,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

Fuente: Lista de cotejo basado en infantes de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

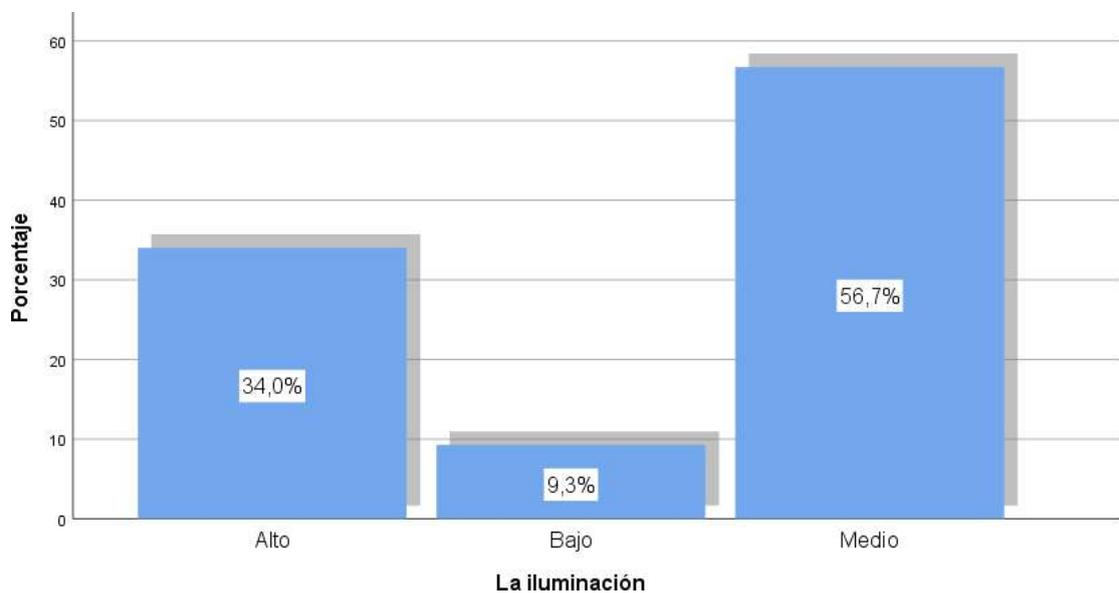


Figura 5. La iluminación

De la fig. 5, un 56,7% de d niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024 presentan un medio nivel en la dimensión iluminación en el desarrollo de la creatividad, un 34,0% presentan un alto nivel y un 9,3% presentan un bajo nivel.

Tabla 11. La verificación y elaboración

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	33	34,0	34,0	34,0
	Bajo	8	8,2	8,2	42,3
	Medio	56	57,7	57,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

Fuente: Lista de cotejo basado en infantes de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

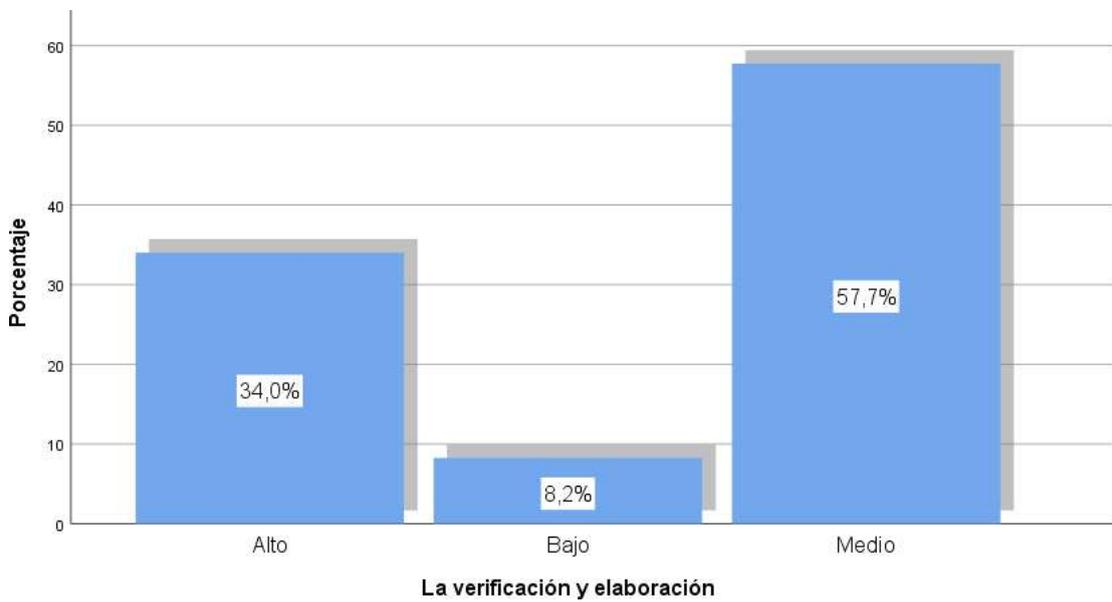


Figura 6. La verificación y elaboración

De la fig. 6, un 57,7% de d niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024 presentan un medio nivel en la dimensión verificación y elaboración en el desarrollo de la creatividad, un 34,0% presentan un alto nivel y un 8,2% presentan un bajo nivel.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

H_a: El juego libre en los sectores se relaciona con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

H₀: El juego libre en los sectores no se relaciona con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

Tabla 12. El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad

			Correlaciones	
			El juego libre en los sectores	Desarrollo de la creatividad
Rho de Spearman	El juego libre en los sectores	Coefficiente de correlación	1,000	,499**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	97	97
	Desarrollo de la creatividad	Coefficiente de correlación	,499**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	97	97

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

La tabla evidencia una relación de $r = 0,499$ con una $p \text{ value} < 0,05$. De modo que, es posible observar estadísticamente una correlación de tipo medio entre el 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.

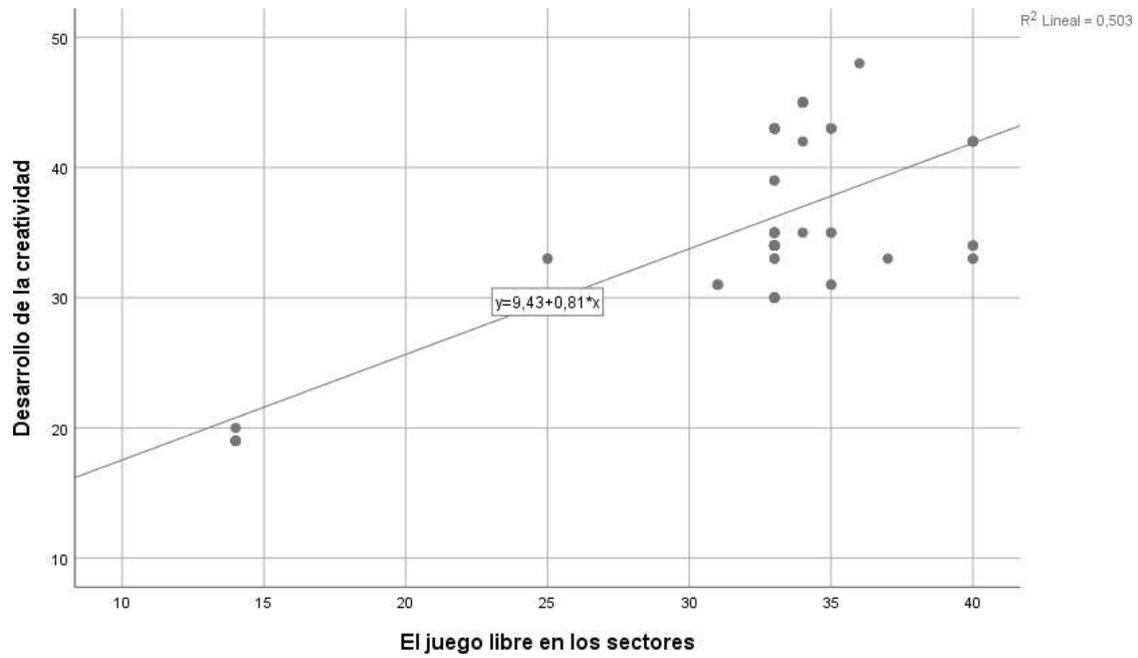


Figura 7. *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad*

Hipótesis específica 1

H_a: El juego libre en los sectores se relaciona con la preparación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

H₀: El juego libre en los sectores no se relaciona con la preparación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

Tabla 13. El juego libre en los sectores y la preparación

			El juego libre en los sectores	La preparación
Rho de Spearman	El juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1,000	,545**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	97	97
	La preparación	Coeficiente de correlación	,545**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	97	97

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

La tabla evidencia una relación de $r= 0,545$ con un valor de $\text{Sig}<0,05$. De modo que, es posible observar estadísticamente una correlación de tipo medio entre el juego libre en los sectores y la preparación en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

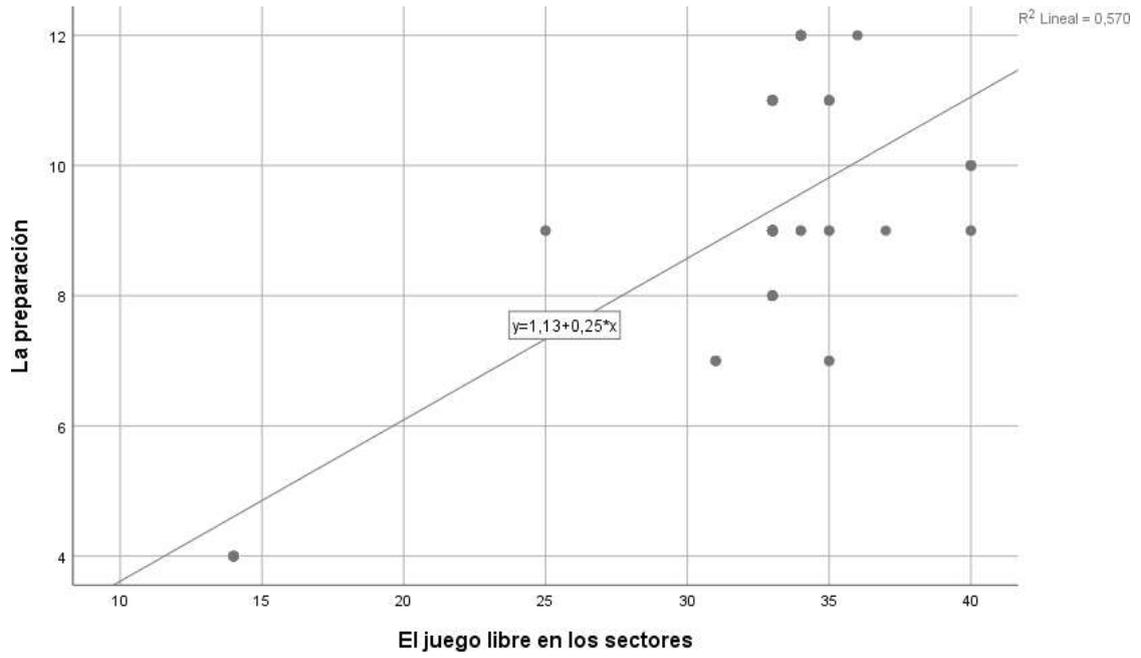


Figura 8. El juego libre en los sectores y la preparación

Hipótesis específica 2

H_a: El juego libre en los sectores se relaciona con la incubación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

H₀: El juego libre en los sectores no se relaciona con la incubación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

Tabla 14. El juego libre en los sectores y la incubación

Correlaciones			El juego libre en los sectores	La incubación
Rho de Spearman	El juego libre en los sectores	Coefficiente de correlación	1,000	,579**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	97	97
	La incubación	Coefficiente de correlación	,579**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	97	97

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

La tabla evidencia una relación de $r= 0,579$ con un valor de $\text{Sig}<0,05$. De modo que, es posible observar estadísticamente una correlación de tipo medio entre el juego libre en los sectores y la incubación en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

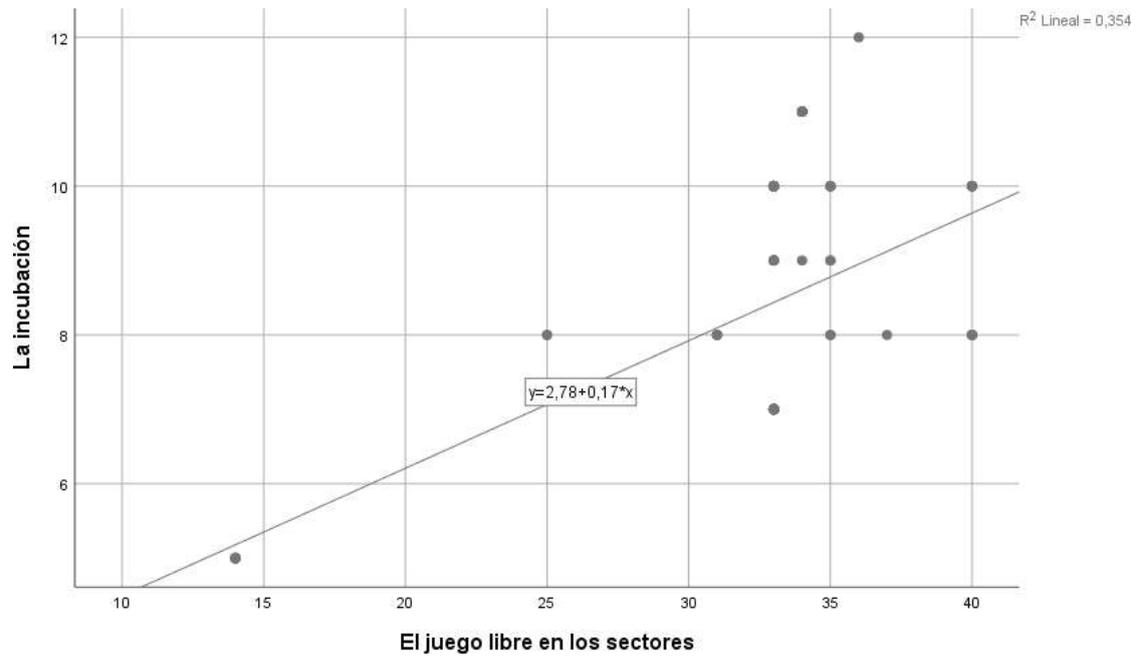


Figura 9. El juego libre en los sectores y la incubación

Hipótesis específica 3

H_a: El juego libre en los sectores se relaciona con la iluminación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

H₀: El juego libre en los sectores no se relaciona con la iluminación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

Tabla 15. El juego libre en los sectores y la iluminación

			El juego libre en los sectores	La iluminación
Rho de Spearman	El juego libre en los sectores	Coefficiente de correlación	1,000	,434**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	97	97
	La iluminación	Coefficiente de correlación	,434**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	97	97

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

La tabla evidencia una relación de $r= 0,434$ con un valor de $\text{Sig}<0,05$. De modo que, es posible observar estadísticamente una correlación de tipo medio entre el juego libre en los sectores y la iluminación en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

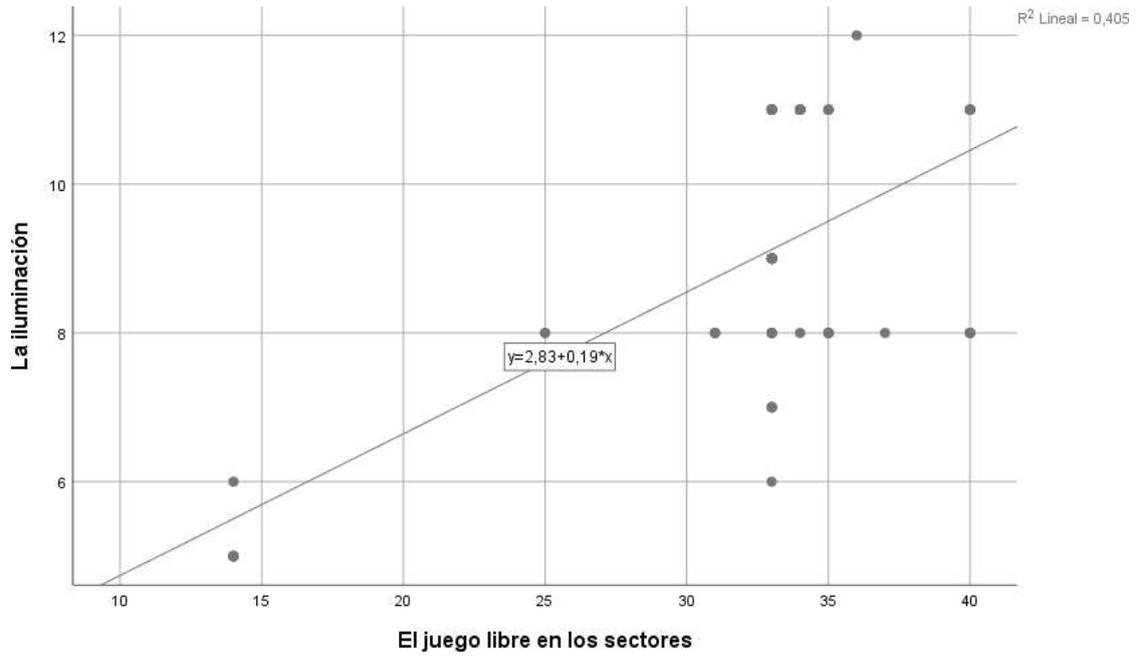


Figura 10. El juego libre en los sectores y la iluminación

Hipótesis específica 4

H_a: El juego libre en los sectores se relaciona con la verificación y elaboración dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

H₀: El juego libre en los sectores no se relaciona con la verificación y elaboración dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

Tabla 16. El juego libre en los sectores y la verificación y elaboración

			Correlaciones	
			El juego libre en los sectores	La verificación y elaboración
Rho de Spearman	El juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1,000	,442**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	97	97
	La verificación y elaboración	Coeficiente de correlación	,442**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	97	97

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

La tabla muestra una correlación de $r = 0,442$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe relación de intensidad moderada entre el juego libre en los sectores y la verificación y elaboración en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

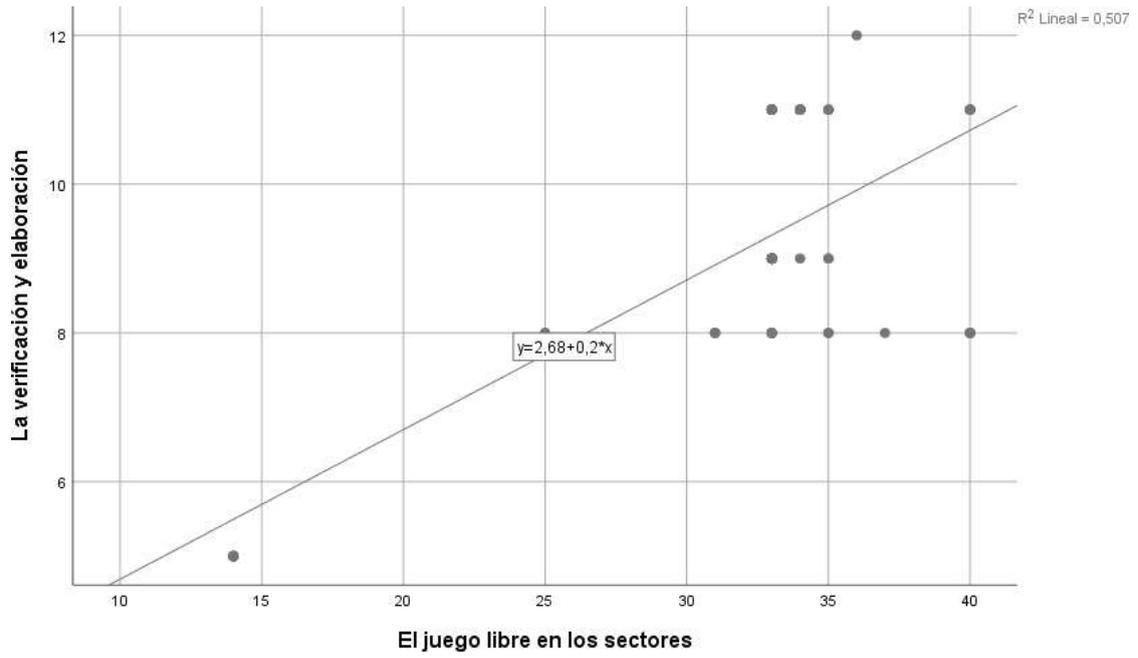


Figura 11. El juego libre en los sectores y la verificación y elaboración

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

En el juego libre, los niños tienen la libertad de explorar y experimentar sin restricciones. Esto les permite descubrir nuevas ideas, conceptos y posibilidades de manera espontánea, lo que fomenta su capacidad para pensar de manera creativa. También proporciona oportunidades para la colaboración, la comunicación y la negociación con otros niños. A través de la interacción con sus pares, los niños aprenden a compartir ideas, resolver conflictos y trabajar juntos para lograr objetivos comunes, lo que fortalece su capacidad para pensar de manera creativa en grupo.

Después de los análisis realizados se puede evidenciar que existe relación de intensidad moderada entre el 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. Similares consecuencias se encontraron en Ormazabal (2020) en Tes: la utilización del juego libre como instrumento para la enseñanza del aprendizaje en niños de kínder. A partir de la meditación y el análisis de esta información, se percibe la carencia de un plan formal de la enseñanza del juego como lugar para el aprendizaje. En estas circunstancias las mismas educadoras toman conocimiento del juego autónomo, como una creación hecha a manos del alumno y que se origina por motivos intrínsecos. Se evidenció que no se implementa dentro del salón de clase y que únicamente se ofrece en los recreos, como pasatiempo, donde la docente solo tiene la función de observar que no se produzcan percances y sin ningún tipo de provecho didáctico.

Y en la de Sandoval (2019) en Tesis: La franja de tiempo dedicada al juego por los estudiantes de quinto grado en la escuela. El número inicial de Santa Rosita, Santa Anita, y 2016". El procedimiento en cuestión fue asociado con el punto de vista de la cuantía. Es una investigación de carácter objetivo que se encuentra dentro de la clase de

las descripciones. El diseño de la investigación ha sido la simple descripción. El conjunto de personas fue de 131 estudiantes y la muestra fue de 98, ambos números corresponden a una población y una muestra de manera aleatoria, se usó el mismo instrumento para los dos, la lista de comparación. El producto de la investigación en referencia a la cantidad de tiempo libre de los subgrupos es de 73,5% los alumnos de 5° grado en I.E.I. Dentro de la escuela n. 0053, ubicada en Santa Anita, se encuentran el dieciocho por ciento de los estudiantes en el nivel de progresión, además un ocho por ciento se encuentran en el nivel de inicio.

Por ello, el juego libre ofrece un entorno ideal para el desarrollo de la creatividad en los niños al fomentar la exploración, la imaginación, la resolución de problemas creativos, la experimentación y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Al permitirles jugar de manera libre y sin restricciones, les estás brindando la oportunidad de desarrollar todo su potencial creativo

CONCLUSIONES

- **Primera:** Existe relación de intensidad moderada entre el 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.
- **Segunda:** Existe relación de intensidad moderada entre el juego libre en los sectores y la preparación en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.
- **Tercera:** Existe relación de intensidad moderada entre el juego libre en los sectores y la incubación en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.
- **Cuarta:** Existe relación de intensidad moderada entre el juego libre en los sectores y la iluminación en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.
- **Quinta:** Existe relación de intensidad moderada entre el juego libre en los sectores y la verificación y elaboración en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

RECOMENDACIONES

- **Primera:** Integrar el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Utilizar el juego como una herramienta pedagógica efectiva para facilitar el aprendizaje, reforzar conceptos y fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.
- **Segunda:** Los docentes deben brindar a los niños la libertad para tomar decisiones sobre su juego. Permite que elijan los materiales con los que desean jugar, cómo quieren utilizarlos y cuándo quieren terminar.
- **Tercera:** Los docentes deben introducir nuevos materiales de forma periódica para mantener el interés y la exploración constante. Los niños pueden descubrir nuevas formas de jugar y crear cuando se les presenta una variedad de materiales.
- **Cuarta:** Valorar y promover el juego autónomo: Reconocer la importancia del juego libre como un motor del aprendizaje y la creatividad, y fomentar su inclusión en el currículo escolar y en las actividades diarias de los niños.
- **Quinta:** Proporcionar espacios y materiales adecuados: Crear entornos físicos enriquecedores que favorezcan la exploración, la experimentación y la expresión creativa de los niños, ofreciendo materiales variados y áreas de juego bien equipadas.
- **Sexta:** Proporcionar una amplia gama de materiales y juguetes que no tengan un propósito específico. Bloques de construcción, telas, arcilla, pinturas, juguetes de diferentes texturas y formas, entre otros, son excelentes opciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abad, J. (2008). *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*. Madrid: Universidad complutense de Madrid.
- Aguilar, E. (2019). *Tesis: El juego libre en los sectores para favorecer la expresión oral en los niños de 5 años de la IEI 347 Luis Enrique XII*. Lima. Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar*. Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Collantes, G., Davila, D., & Zevallos, E. (2022). *Tesis: Influencia del juego libre en los sectores para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E Inicial 088, Huanuco 2018*. Huanuco. Perú: Universidad Nacional Hermilio Valdizan.
- 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.
- Cuba, N., & Palpa, E. (2015). *La hora dle 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*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle.
- Franco, O. (2013). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. Pueblo y educación. Cuba.
- Hernandez, S., & et. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill.
- MINEDU. (2010). *a hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete. Perú.
- Ormazabal, M. (2020). *Tesis: El juego libre: una herramienta para el desarrollo de aprendizajes en estudiantes de educación parvularia*. Santiago. Chile: Universidad del Desarrollo.

Sandoval, C. (2019). *Tesis: La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la I.E. InicialN° 053 Santa Rosita, Santa Anita, 2016*. Lima. Perú: Universidad Cesar Vallejo.

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

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA
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

Objetivos	Hipótesis	VARIABLES E INDICADORES					
<p><u>Problema general</u> ¿Qué relación existe entre el 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?</p> <p><u>Problemas específicos</u> ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la preparación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024?</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la incubación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024?</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la iluminación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024?</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la verificación y elaboración dentro del desarrollo de la creatividad en</p>	<p><u>Objetivo general</u> Determinar la relación que existe entre el 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.</p> <p><u>Objetivos específicos</u> Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la preparación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.</p> <p>Establecer la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la incubación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.</p> <p>Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la iluminación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.</p> <p>Establecer la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la verificación y elaboración dentro del desarrollo de la</p>	<p><u>Hipótesis general</u> El juego libre en los sectores se relaciona con el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.</p> <p><u>Hipótesis específicas</u> El juego libre en los sectores se relaciona con la preparación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.</p> <p>El juego libre en los sectores se relaciona con la incubación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.</p> <p>El juego libre en los sectores se relaciona con la iluminación dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.</p> <p>El juego libre en los sectores se relaciona con la verificación y elaboración dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 5</p>	VARIABLE INDEPENDIENTE (X): El juego libre en los sectores				
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices	
			A que juega	Muestra predilección por un juego determinado	4	Retraído (12-20)	
			Con quién juega	Tiende a jugar en una forma determinada	4	Pasivo (21-29)	
			Actitud en el juego	Demuestra una actitud característica durante el juego	4	Activo (30-38)	
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y): Desarrollo de la creatividad				
			DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTE M	ÍNDICE S	
			La preparación	<ul style="list-style-type: none"> Averigua qué es lo que se necesita o se encuentra y luego empieza a tomar nota de las inquietudes interesantes y que requieren de la creatividad 	4		
			La Incubación	<ul style="list-style-type: none"> Comienza a idear posibles soluciones a modo de tanteo al inconveniente. Es en este lugar donde se generan las ideas, las cuales pueden perdurar desde unos segundos hasta varios años. 	4		S: Siempre CS: Casi siempre AV: A veces N: Nunca
			La Iluminación	<ul style="list-style-type: none"> En este momento tiene la habilidad de alumbrar un método nuevo que posibilita la resolución de la etapa de creación. 	4		

<p>los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024?</p>	<p>creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin-2024.</p>	<p>años de la I.E.I. N° 329, Carquin-2024.</p>	<p>La verificación y elaboración</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Revisa la solución encontrada para determinar la fiabilidad de la propuesta y darle forma 	<p>4</p>	
--	--	--	--------------------------------------	---	----------	--

MATRIZ DE DATOS

N	El juego libre en los sectores														V1	Desarrollo de la creatividad																V2							
	A que juega				Con quien juega				Actitud en el juego							ST1	La preparación				La incubación				La iluminación				La verificación y elaboración				ST2						
	1	2	3	4	S1	5	6	7	8	S2	9	10	11	12			S2	1	2	3	4	S1	5	6	7	8	S2	9	10	11	12			S3	13	14	15	16	S4
1	3	4	3	4	14	2	3	4	4	13	2	3	4	4	13	40	Alto	3	2	3	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	34	Medio
2	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	19	Bajo
3	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	48	Alto
4	3	4	3	4	14	2	3	4	4	13	2	3	4	4	13	40	Alto	3	2	3	2	10	2	3	3	2	10	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	42	Alto
5	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio
6	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	34	Medio	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	45	Alto
7	3	2	4	4	13	2	2	4	4	12	2	2	4	4	12	37	Alto	3	2	2	2	9	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	33	Medio
8	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	19	Bajo
9	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio
10	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio
11	1	2	4	4	11	2	2	4	4	12	2	2	4	4	12	35	Medio	1	2	2	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	31	Medio
12	3	4	3	4	14	2	3	4	4	13	2	3	4	4	13	40	Alto	3	2	3	2	10	2	3	3	2	10	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	42	Alto
13	1	2	4	4	11	2	2	4	4	12	2	2	4	4	12	35	Medio	1	2	2	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	31	Medio
14	3	3	3	4	13	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	35	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	43	Alto
15	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio
16	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	43	Alto
17	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio
18	3	4	3	4	14	2	3	4	4	13	2	3	4	4	13	40	Alto	3	2	3	2	10	2	3	3	2	10	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	42	Alto
19	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio
20	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	43	Alto
21	3	3	3	4	13	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	35	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	43	Alto
22	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio
23	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	19	Bajo
24	3	3	3	4	13	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	35	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	43	Alto
25	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio
26	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio
27	1	2	2	2	7	2	2	4	4	12	2	2	4	4	12	31	Medio	1	2	2	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	31	Medio
28	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	34	Medio	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	45	Alto
29	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	43	Alto
30	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio
31	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio
32	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	43	Alto
33	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	19	Bajo
34	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	43	Alto
35	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio
36	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	43	Alto
37	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	34	Medio	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	45	Alto
38	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio
39	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	43	Alto
40	3	3	3	4	13	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	35	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	43	Alto
41	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio
42	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	19	Bajo
43	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio
44	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	34	Medio	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	45	Alto
45	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	1	3	2	9	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	34	Medio



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION**

INSTRUMENTO 01

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

N ^a	NIÑO	A Que Juega				Con Quien Juega?				Actitud En El Juego			
		Juego motor	Juego social	Juego cognitivo	Juego simbólico	Solo	En pareja	En grupo	Con todos	Recelosa temerosa	Agresiva	Amigable	Sociable
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION**

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA CONOCER EL NIVEL EL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

Siempre = 3

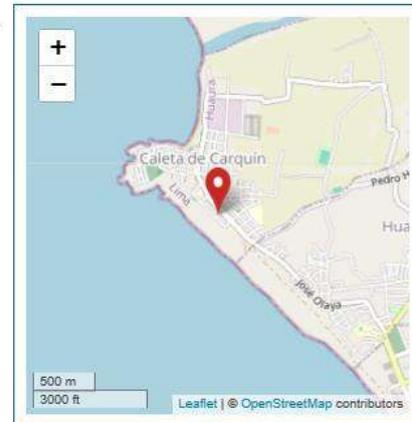
A Veces = 2

Nunca = 1

ITEMS	3	2	1
1) Elige las zonas y materias primas con las que jugará. 2) Investiga las posibilidades de exploración de los objetos de su contexto. 3) Hace cuestionamientos sobre las cosas que le atraen investigar acerca de sus descubrimientos y genera una alta creatividad. 4) Desvela significado de figuras, posters que ilustran distintas partes de escritos y establecen vínculos entre ellos y la figura 5) Anteriormente a los diferentes sucesos vividos, manifiesta sus sentimientos y ofrece explicaciones. 6) Responde a cuestionamientos con lógica 7) Involucra de manera improvisada en discusiones con otros compañeros. 8) Involucra de manera improvisada en discusiones con otros compañeros. 9) Traza conceptos en cuestiones del día a día. 10) Predice el significado de una obra a partir de una representación visual 11) Muestra aceptación en la ejecución de acciones de expresión artística 12) Predice, ofrece soluciones a través de la realización de pruebas y proyectos. 13) Expresar por medio de obras de arte (pintura, escultura, modelado) los acontecimientos o las vivencias que tiene. 14) Examina, examina y restaura su propuesta inicial de creación antes de ponerle manos a la obra. 15) Genera gratuitamente figuras entendibles 16) Genera diferentes obras o creaciones de él mismo que le interesan.			

FICHA DE DATOS

329			
Código modular	0254813	Dirección	Calle Alpacayo 100
Anexo	0	Localidad	
Código de local	359857	Centro Poblado	CALETA DE CARQUIN
Nivel/Modalidad	Inicial - Jardín	Área geográfica	Urbana
Forma	Escolarizado	Distrito	Caleta de Carquin
Género	Mixto	Provincia	Huaura
Tipo de Gestión	Pública de gestión directa	Departamento	Lima
Dependencia	Sector Educación	Código de DRE o UGEL que supervisa el S. E.	150202
Director(a)	Mayanga Villafane Juana Luisa	Nombre de la DRE o UGEL que supervisa el S.E.	UGEL 09 Huaura
Teléfono		Característica (Censo Educativo 2023)	No Aplica
Correo electrónico		Latitud	-11.09596
Página web		Longitud	-77.62721
Turno	Continuo sólo en la mañana		
Tipo de programa	No aplica		
Estado	Activo		



Fuentes de información
 Padrón de Servicios Educativos, Censo Educativo 2023, Carta Educativa del Ministerio de Educación- Unidad de Estadística y cartografía de OpenStreetMap.

ESTADÍSTICA

Las celdas en blanco indican que el servicio educativo no reportó datos o no funcionó el año respectivo.

Matrícula por edad y sexo, 2023

Nivel	Total		0 Años		1 Año		2 Años		3 Años		4 Años		5 Años		6 Años		7 Años	
	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M
Inicial - Jardín	47	50	0	0	0	0	0	0	11	21	11	11	25	18	0	0	0	0

Matrícula por periodo según edad, 2004-2023

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Total	118	120	104	99	88	111	112	91	89	104	88	68	77	88	60	69	65	96	97	97
0 Años	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1 Año	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2 Años	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3 Años	36	29	22	23	27	45	25	26	30	34	25	20	30	34	20	23	23	42	25	32
4 Años	51	45	40	39	29	40	52	32	33	35	30	19	28	30	20	23	23	27	45	22
5 Años	31	46	42	37	32	26	35	33	26	35	33	29	19	24	20	23	19	27	27	43
6 Años	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7 Años	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0