

Desarrollo de la creatividad en niños a través de juegos libres en sectores

Development of creativity in children through free games in sectors

Mg. Bertha María Cecilia, Guevara Valle¹

¹Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la influencia de un programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. Con diseño de investigación anidado (DIAC) de tipo aplicativo donde la población y muestra fue de 142 estudiantes. Además, se utilizó como técnica cualitativa la entrevista con su instrumento guía de entrevista y como técnica cuantitativa la observación con el instrumento lista de cotejo. Los resultados demuestran que después de aplicar el programa de juego libre en sectores en las cuatro aulas experimentales se logró desarrollar la creatividad llegando a un nivel muy alto (99%), con fluidez al dar soluciones innovadoras manifestándolas de forma clara, flexibilidad para dar soluciones distintas, aceptando las opiniones de los demás, originalidad para crear o construir objetos dando soluciones poco frecuentes y elaboración de producciones artísticas. Sin embargo, el grupo control mantienen un nivel muy bajo de creatividad (75,6%). Finalmente se concluyó que con un $p < 0,05$ el programa basado en el juego libre en los sectores desarrolla la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019.

Palabras clave: juego libre, sectores, creatividad.

Abstract

This study aimed to determine the influence of a program based on free play in the sectors to develop the creativity of the 5-year-old students of IE N ° 051 San Gabriel, Pomalca - 2019. With nested research design (DIAC) of application type where the population and sample was 142 students. In addition, the interview with its interview guide instrument was used as a qualitative technique and observation with the checklist instrument was used as a quantitative technique. The results show that after applying the free play program in sectors in the four experimental classrooms, creativity was developed, reaching a very high level (99%), fluently giving innovative solutions, manifesting them clearly, flexibility to give solutions. different, accepting the opinions of others, originality to create or build objects giving infrequent solutions and elaboration of artistic productions. However, the control group maintained a very low level of creativity (75.6%). Finally it was concluded that with a $p < 0.05$ the program based on free play in the sectors develops the creativity of the 5- year- old students of the I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca - 2019.

Keywords: free play, sectors, creativity.

Introducción

La creatividad en la niñez temprana es una cuestión de sumo interés para la psicología creciente y de la formación (López & Fernández, 2018). Ésta ha despertado mucha atención en diferentes campos de estudios. Sin embargo, investigaciones descubren el compromiso esencial para el progreso de la creatividad en la niñez a nivel general. Igualmente, se está ahondando su ejecución sociocultural desde de la Red de Localidades Creativas fundada por la UNESCO para iniciar la cooperación y reflexión en relación a las funciones de la creatividad como actora del progreso sostenible. (UNESCO, 2017).

Sin embargo, en Ecuador los infantes de tres a cinco años de edad, presentan poca creatividad al desarrollar sus labores y en las instituciones educativas de Argentina se comprobó que la disciplina laxa es un elemento frenador de la capacidad innovadora del niño (Pupiales & Terán, 2013). Asimismo, la estadística General de Creatividad coloca al Perú en el 69 lugar, con un puntaje de 0.418, esto lo pone por detrás de los demás países de Latinoamérica que sobresalen de la poderosa China, la cual se halla en el 62 puesto del ranking (Isla, 2015). Esta situación es resultado de la necesidad de implementar instrumentos pedagógicos y estrategias orientadas a desarrollar la creatividad de las instituciones educativas.

En la zona andina peruana, en el interior de la IEI N° 255 de Chanu Chanu de Puno (Perú) se encontró un nivel bajo de creatividad en los estudiantes, pues el 74% nunca demuestran iniciativa en las actividades que hacen, no han impulsado la capacidad de avanzar, dar suposiciones, ofrecer respuestas diferentes o comenzar pensamientos inventivos mientras hacen mandados instructivos, no expresan sus preferencias, se expresan con miedo, no lo hacen y no tienen la más remota idea de cómo potenciar su imaginación para obtener el producto que fabrican, experimentan problemas para interactuar con otros; lo que es más, en la innovación, el 26.% nunca elige qué tarea

necesitan completar, qué materiales tienen para trabajar, no expresan a sus compañeros qué acción van a hacer, no reflejan el autogobierno en la producción de los elementos o en la toma de decisiones antes de una acción y se valora que confíen en que la docente los gestionará qué hacer, cómo hacerlo y por qué (Medina et al, 2017).

Igualmente, en los niños de la I. E.I. N° 16210 de Bagua Grande, Amazonas, se vio que el 74.1% no es creativo y el 25.9% es menos creativo (Clavo & Diaz, 2018). Así también, en la costa, estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Integrada No.320 Señor de los Milagros, Rímac demostró que hay deficiente niveles de imaginación (Chachi & Chavez, 2018). Simultáneamente en Chiclayo, con los requerimientos de la competitividad en el mundo globalizado donde vivimos, tenemos que dar y lograr una calidad instructiva asombrosa, a partir del nivel inicial, empero, el estudio muestra el grado de avance de la imaginación de los infantes de cinco años como en la I.E.I. N° 047 "Capullitos de María" fue 59% baja (Chacón & Pissani, 2017).

Por último, en la IEI "San Gabriel" - Pomalca, los educadores impiden que los niños utilicen juguetes en sectores debido al miedo al deterioro, absteniendo al estudiante de avanzar en las oportunidades de expresión al no permitirles controlar, investigar, analizar, encontrar un impulso innato para explorar y vencer los obstáculos. Además, se observó que no se permite a los estudiantes investigar su entorno, reprimiendo la búsqueda de lo inexplorado, ya que el descubrimiento que se transmite por parte de los educandos es redundante y memorativo. Por otra parte, utilizan fotocopias que se muestran como elementos inventivos y son realmente "hojas de enlace" para mantener a los niños entretenidos, pero no dinámicos, porque no pueden expresar lo que piensan y sienten.

Por este motivo el problema fue ¿Cuál es la influencia de un programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la

creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E. N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019? El cual se desarrolló con el objetivo general de determinar la influencia de un programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019, se plantearon los siguientes objetivos específicos: Diagnosticar la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019; Diseñar y aplicar programa basado en el juego libre en los sectores en los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019; Evaluar y comparar la creatividad en los niños de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca - 2019, después de aplicar un programa basado en el juego libre en sectores. Los cuales permitió probar la hipótesis de investigación H1: Un programa basado en el juego libre en los sectores desarrolla la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E. N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019.

Socialmente, el estudio tuvo como objetivo cubrir elementos socioculturales durante las sesiones de aprendizaje al encuadrar al infante en áreas que permitió el desenvolvimiento normal de sus capacidades imaginativas con materiales de su contexto a través del juego libre en sectores ofreciendo oportunidades de expresión que permiten a los estudiantes investigar su entorno mejorando las competencias y las capacidades imaginativas, consecutivamente, hay expectativa en su contribución a la adecuación curricular, tomar como antecedente la historia de la colectividad para las formaciones de las áreas y el solaz esparcimiento mediante los juegos, esto alcanzó una mejor identidad cultural.

En el nivel teórico, la propuesta se ha desarrollado siguiendo estándares lingüísticos, epistemológicos, educativos y mentales, por ejemplo, el modelo constructivista dependiente de la indagación, que considera al docente como científico y un procedimiento de renovación de ideología, sociología, mental, orígenes morales, académicos y metodológicos y al estudiante como un analista potencial que llega a la

existencia de clase con abundantes encuentros e información, algunas veces incomprensiblemente dispersos y con su propio sistema de creencias o lejos de sus inclinaciones y realidad. En consecuencia, esta investigación comprende una propuesta viable para enfrentar este problema.

Los juegos libres

El juego, en el aula es muy importante para la innovación, la mente creativa y la fantasía. En un juego libre, el infante es la persona que elige cómo utilizar los elementos, sin restricciones (Ferland, 2005). Por otro lado, la conservación del juego libre depende de los propios miembros y es variable. Los infantes son la representación de este tipo de juegos, este juego no presenta una solicitud particular y tampoco una ubicación convencional (Ortí, 2004).

Teoría piagetiana

Para el niño, el juego es una parte de su visión, ya que habla de absorción regenerativa o utilitaria. El avance del juego y la fuente son aquellos que están moldeados por las partes básicas de la mejora de la persona. Piaget básicamente se centró en el conocimiento sin enfocarse en las inspiraciones y sentimientos de los niños. En su hipótesis, creada por cada etapa, cada una de ellas sugiere la congruencia y la consistencia de cada capacidad intelectual en relación con un grado específico de mejora (Morrison, 2005).

Teoría del ejercicio preparatorio o de la anticipación funcional según Karl Gross

Aprender en el juego es una forma esencial. Esta hipótesis también se llama hipótesis previa a la práctica o, como hipótesis pragmática, Gross mantiene que el juego es un método para ensayar y practicar una progresión de aptitudes, sentidos y prácticas que son de importancia fundamental en la edad adulta. Teniendo todo

en cuenta, el juego es una parte de una inclinación innata, que lleva a las personas a mejorar sus características, a ser dinámicas, a sus capacidades orgánicas para adaptarse a l medio (Venegas, 2013; Paredes, 2017).

Teoría de la derivación de ficción

Manifiesta que la teoría del juego acumula algunas partes del trabajo de los juegos que se desempeña en el avance de la persona inteligente, psicomotora, entusiasta y socialmente apasionada del niño. Además, el niño debe ser miembro en las circunstancias de la vida cotidiana y en las ocasiones, a pesar de que este trabajo se pierde para el adulto. A través del juego, el niño recupera la calidad inconfundible que servirá para autoafirmarse y recuperar la confianza.

Teoría de atavismo o resumen

Según Stanley Hall definido por el analista Stanley Hall, dependía de los pensamientos de Darwin, en este sentido aclaraba la solicitud de varios tipos de juegos en la etapa del niño, continuando que copiaba diferentes ejercicios de la vida de los predecesores, hablando emblemáticamente de las diferentes fases del desarrollo del hombre (Venegas, 2013).

Teoría del descanso como lo indica Moritz Lazarus

Formula que el juego es una progresión de la remuneración de los ejercicios agotados, llevándonos a la paradoja de la acción, Lazarus observa principalmente el impacto de la recuperación del juego. Un joven a través del juego pensará, independientemente de si la acción es agotadora, también el juego es la remuneración de la debilidad creada al realizar diferentes ejercicios (Venegas, 2013).

Teoría de la dinámica infantil por Frederic Buytendijk

Donde el juego es una acción imprudente, juvenil, tímida, confusa y lamentable de la adolescencia, y el juego no funcionará con algún componente o con un elemento (El Sol de Hidalgo, 2018). Esta hipótesis demuestra que el juego se basa en los elementos del niño, ya que un niño juega desde que es un infante, en otras palabras, los propios personajes de los elementos instigan a no jugar otro movimiento que jugar, en esta línea aclarando los elementos en cinco puntos que son (Gallardo, 2018).

Tipos de juego que los niños realizan libremente

Juegos motores (Estela, 2018): Se puede relacionar con el desarrollo y la experimentación de su propio cuerpo y las vibraciones que el niño puede crear, por ejemplo, saltar en un pie, arrojar una pelota, correr y empujar, pues son juegos de motor Estas actividades son fundamentales para canalizar las habilidades y posteriormente crearán nuevas propensiones (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2010). Con este juego podemos esperar la aclaración y elucidación de una maravilla amante de la diversión, que nos lleva al desarrollo epistemológico de su hipótesis y práctica (Navarro, 2002; Ministerio de Educación, 2010).

Juegos sociales (Gómez, 2011): Se compone de juegos sencillos, por ejemplo, conseguir una pelota, molestarse en caso de que otro joven no lo apoye. Los niños pueden incorporarse a un juego de reunión, elegir y cuidar los parentescos, supervisar los enfrentamientos a través de la inteligencia, cada uno de estos signos proviene de la hipótesis de la psique (Stassen, 2007).

El juego de tipo cognitivo: este juego comienza cuando el bebé tiene contacto con los artículos que lo rodean solo porque buscará investigar y utilizar. En algún momento en un futuro no muy lejano, el joven estará interesado

en realizar una prueba que utilice el control de los artículos y la utilización de sus conocimientos. Pensando en ello como un ángulo intelectual, anima su avance y mejora en la primera juventud, lo que permite a los jóvenes avanzar en un juego útil y repetitivo a un juego constructivo y de un juego dramático a un juego formal con reglas (Ministerio de Educación, 2010).

El juego clasifica las actividades de su propia manera particular

El juego tiene la marca registrada de que tiene un método para clasificar actividades que es explícito y legítimo, una parte de estas prácticas están separadas por prácticas de juego que podrían producirse por la falta de asistencia de cualquiera de los componentes que mostrarán la conducta (Requena, 2003).

El juego es un método para asociarse con el mundo real

Este tipo de colaboración está moldeada por las condiciones de la tierra y particularmente en los elementos internos de quién juega y particularmente por la disposición que crea ante el mundo real (García & Llull, 2009). La actividad del niño y de cualquier individuo muestra en sí mismo su estructura psicológica, el grado de efecto: avance apasionado o subjetivo (Aparecidas, 2001).

El juego es una vía de autoafirmación

Un niño juega con los padres, para ser instructores, para ser madres o para los especialistas, para tratar con los adultos, el juego hace que los niños desarrollen nuevos procedimientos con la razón para atender sus problemas (Cuba & Palpa, 2015).

El juego favorece la socialización

El juego es el activo principal que los jóvenes necesitan para comenzar sus primeras asociaciones con sus amigos. El juego instruye a los niños a considerar las pautas, a cooperar, a cuidarse unos a otros (Medina, 2014). El procedimiento de incorporación social es alentado por la rivalidad, la correspondencia y la colaboración (Delgado, 2011).

Los juguetes y los materiales recreativos no son imprescindibles

Los juegos son un instrumento importante para el juego, pero en el caso de que no tengan las cualidades que se desean, se pueden ajustar, suplantar o prescindir de ellos (García & Llull, 2009).

El juego es un método para asociarse con el mundo real

La manera en que los jóvenes dibujan o juegan refleja la manera en que sienten y piensan, transmitiendo todo lo que necesita ser transmitido, cómo se clasifican a pesar de la realidad, en caso de que miremos cuidadosamente, teniendo la oportunidad de colaborar con las personas. y además en circunstancias de una manera importante, única y maravillosa (Aparecidas, 2001).

El juego es una vía de autoafirmación

Un niño juega con los padres, para ser instructores, para ser madres o para los especialistas, para tratar con los adultos, el juego hace que los niños desarrollen nuevos procedimientos con la razón para atender sus problemas (Cuba & Palpa, 2015).

El juego favorece la socialización

El juego instruye a los niños a considerar las pautas, a cooperar, a cuidarse unos a otros (Medina, 2014).

Las teorías implícitas y la creatividad

Se distingue de la ciencia humana y la ciencia del cerebro europea, hablamos de la enorme actividad de Werber y la representación individual del mundo, Piaget (Limañana & Hernández, 2010). Por otra parte, la investigación psicológica del cerebro habla de los planes como procedimientos y estructuras ajenos. Según Obradors (2007); dentro de los procedimientos, no se pudo observar al personal innovador y, como resultado, no se pudieron controlar las capacidades, por lo que el camino hacia la producción de pensamientos se ha considerado como algo ajeno al tema.

Teoría de las dotes especiales innatas

La leyenda del artesano se ha basado fundamentalmente en dotaciones únicas naturales y carácter innato. Este origen está generalmente unido en el Renacimiento, cuando el artesano fue visto como un increíble especialista en estrategias y naturaleza y acceso debido a su virtuosismo. Desde este punto de vista, se mantiene que el virtuoso tiene dotaciones que algunos solitarios tienen. Se escucha regularmente que aluden al límite innato de la imaginación como una hipótesis llamada virtuoso concebido, no hecho (Obradors, 2007).

Teoría de la inspiración divina y de las musas inspiradoras

Los griegos fueron los que establecieron la idea de la presencia de sueños conmovedores y la de la motivación celestial, este es un poder asombroso que llega a asumir el control sobre el escritor y la fuente de toda motivación son los

sueños, y antes de comenzar el trabajo nosotros debería reunirse con ellos. Este origen está generalmente unido en el Renacimiento, cuando el artesano fue visto como un increíble especialista en estrategias y naturaleza y acceso debido a su virtuosismo. Desde este punto de vista, se mantiene que el virtuoso tiene dotaciones que algunos solitarios tienen (Obradors, 2007). Es un modelo que se centra en la ciencia social del cerebro, es la incorporación de procedimientos sociales en la actividad pública; Aclara cómo la idea social construye la realidad actual dentro de los nuevos órdenes sociales (Limañana & Hernández, 2010).

La propuesta de los juegos libres para mejorar el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 051, San Gabriel – Pomalca, se despliega con actividades destinadas al desarrollo de los talleres, incluyen resolución de problemas, trabajos corporativos y juegos de roles. Los trabajos corporativos, son de naturaleza imprescindible para lograr en los niños la independencia y un liderazgo eficaz para trabajar en equipo, pues comúnmente tienen que ejecutar labores personales y en equipo a fin de optimizar las comunicaciones y alcanzar excelentes resultados como seres humanos. La fortaleza representada por las habilidades personales son una virtud imprescindible del ser humano y la programación de los talleres se ubican directamente en el área de comunicación humana, como el habla, señales, el lenguaje corporal, la atención y escucha activa. Los gestos y señales desarrollan un rol sustancial en el modo en que los niños reaccionan a las normas aplicadas en la operacionalidad de los trabajos en equipo y en la manera de interpretar la retroalimentación y de la forma en que un líder es percibido positivamente.

Si bien es cierto que los infantes son curiosos e inquisitivos por naturaleza, necesitan apoyo externo para desarrollar su creatividad. Es necesario que el gobierno y la sociedad destine fondos para continuar invirtiendo en entornos educativos (Gong, Zhang, & Tsang, 2020). Sin

embargo, el hecho de que las pruebas de creatividad tengan a menudo problemas abiertos se convierte en una debilidad en las prácticas de evaluación, ya que un número ilimitado de soluciones generadas para un determinado problema es inmanejable para la puntuación (Ategoz & Sak, 2021).

Los Talleres de trabajos individuales y en equipo, se realizarán poniendo en práctica la iniciativa, discusiones, y reflexiones, a fin de conseguir concientizar el desenvolvimiento personal, comunitario y hábitos propios. El maestro causa y crea situaciones individuales y de trabajo en equipo, de comunicaciones de emocionales, para que se procese y se amplíe el aprendizaje; también es importante tener en consideración, que, durante la ejecución de los talleres, debe observar la capacidad de asimilación de los niños, pues las costumbres en el hogar, en su comunidad, sus formas de ver las cosas, sus ideas, y su manera de percibir la realidad, pueden contribuir en el método de enseñanza. El facilitador debe estar observando constantemente a sus alumnos y ver cuáles son las preocupaciones que se presentan en el momento del aprendizaje, pues algunos manifestarán su ignorancia en determinados puntos y la difícil condición para desarrollarse y adquirir nuevos conocimientos. Por lo tanto, el facilitador deberá tener presente lo siguiente: Que, los asistentes al taller son niños de 5 años de edad de la IEI N° 051-San Gabriel – Pomalca; Las particularidades de la esencia cognitiva por tratar: los objetivos, los temas a tratar y las propiedades de los talleres; Las tipologías de las interacciones entre niños mediante los juegos libres en el contenido del aprendizaje, dinámica del grupo, los datos que fluyan de la discusión grupal, el comentario de las soluciones grupales. Además, brindar asistencia técnica, animarlos, estimulando la crítica constructiva y la reflexión; El rol que cumplen los niños es: Participa haciendo, recapacita mediante el estímulo personal y de la experiencia ajena, e interactúa con los otros participantes.

Método

La presente investigación fue de tipo aplicativo porque se realizó la aplicación de un programa basado en el juego libre en los sectores en los estudiantes de 5 años de la I.E N° 051 San Gabriel, Pomalca. Además, se desarrolla con enfoque mixto de diseño anidado o incrustado concurrente de modelo dominante (DIAC) según Hernández et al (2014) porque se utilizó herramientas cualitativas (entrevista) y cuantitativas (lista de cotejo). Al ser la población demasiado pequeña y a disposición del investigador se tomó como muestra censal 142 estudiantes. Cuatro aulas en el grupo experimental con 27, 25, 23 y 22 estudiantes cada una y el grupo control con dos aulas de 23 y 22 estudiantes cada uno.

Las técnicas utilizadas fueron: la entrevista, con el proceso de la presente técnica un personal calificado emplea un cuestionario de preguntas abiertas en los docentes de la I.E N° 051 San Gabriel, Pomalca apuntando las respuestas (Hurtado, 2010). Asimismo, la observación directa, con el proceso de la presente técnica se aplica la observación de las características en los estudiantes de 5 años de la I.E N° 051 San Gabriel, Pomalca – 2018 (Bernal, 2010). Conjuntamente, los instrumentos utilizados fueron la guía de entrevista con preguntas abiertas donde un personal calificado los realiza (Hernández *et al.*, 2014; Hurtado, 2010). Además, la lista de cotejo describe lo que estamos viendo, escuchando, olfateando y palpando del contexto y de los casos o participantes observados (Hernández et al., 2014; Bernal, 2010).

Para el análisis de la información cualitativa se utilizó el Atlas.ti y en la estadística se utilizó el programa office Excel y el programa SPSS, el cual nos permitió obtener resultados exactos. La información fue presentada en tablas y gráficos.

Los aspectos éticos fueron: *Voluntariedad*. Es aquel acuerdo de participar en un experimento ya que constituye un consentimiento válido ya que ha sido de manera voluntaria; *Comprensión*. El modo y el contexto

en los que se comunica la información es tan importante como la misma información (Observatori de Bioètica i Dret, 1979)

Resultados

Los resultados obtenidos sobre mediante el instrumento guía de entrevista y la lista de cotejo, antes y después de la aplicación de un programa basado en el juego libre en los sectores en los estudiantes de 5 años de la I.E N° 051 San Gabriel, Pomalca fueron los siguientes:

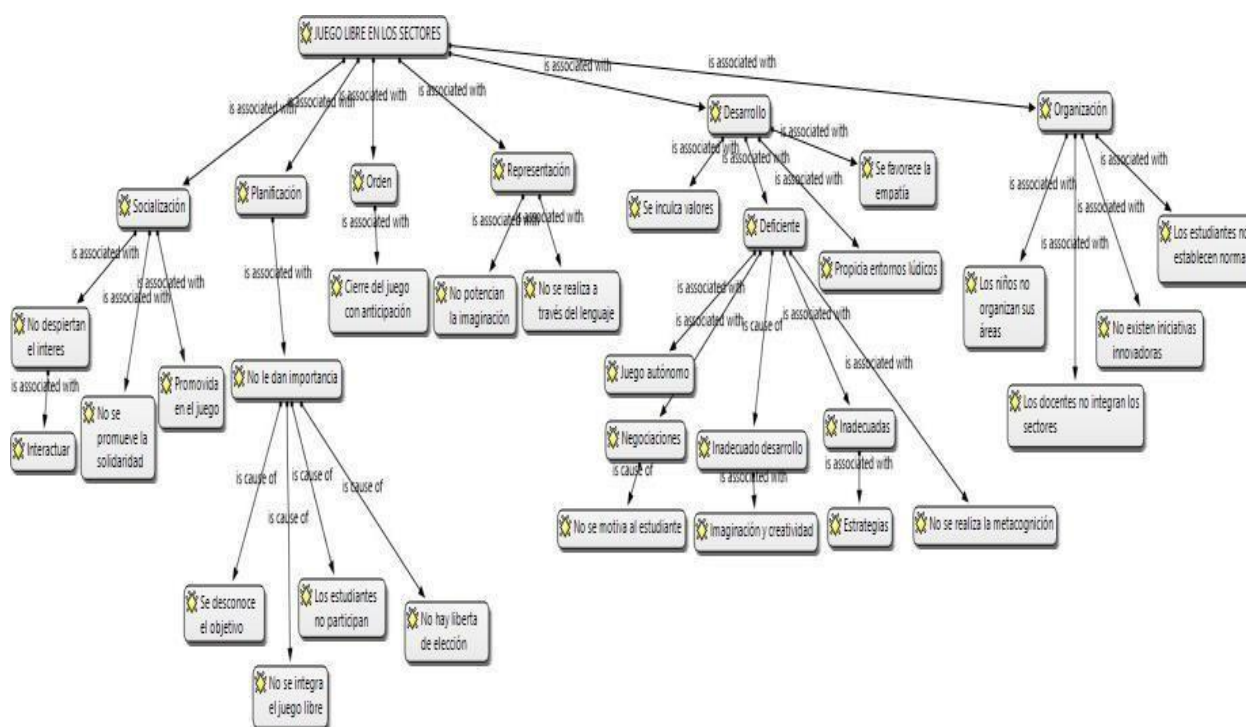


Figura 1. Diagnóstico del uso del juego libre en los sectores en los estudiantes de 5 años

El juego libre en sectores en la institución educativa no se realiza dentro del programa de sesiones, Además, no se planifica las sesiones o distribución del área con los estudiantes perdiendo el objetivo de la integración docente – estudiante. En consecuencia, no se integra los sectores a la práctica pedagógica por la falta de iniciativas innovadoras en la creación de las sesiones. El desarrollo de las sesiones inculca valores fortaleciendo la empatía propiciando el juego y anticipando el cierre del juego 10 minutos antes, pero el juego autónomo es deficiente los niños no desarrollan nuevas capacidades comunicativas perdiendo el interés para negociar juguetes o recursos, por otro lado, no encuentra nuevos entornos donde pueda desarrollar sus capacidades creativas siendo un factor adverso la falta de conocimiento del docente en la aplicación de nuevas estrategias. sin embargo, en las actividades lúdicas promovidas los docentes no despiertan el interés de los estudiantes para interactuar en equipo de manera solidaria. Finalmente, los estudiantes no potencian sus capacidades creativas ni las representan a través del lenguaje.

Resultados pretest de la creatividad de los niños de 5 años

Tabla 1

Nivel de la creatividad del grupo experimental por aula

Variable	Categorías	Aula 1		Aula 2		Aula3		Aula4	
		n	%	n	%	n	%	n	%
Creatividad	Muy bajo	21	77.8%	22	88.0%	23	100.0%	21	95.5%
	Bajo	6	22.2%	3	12.0%	0	0.0%	1	4.5%
	Regular	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Antes de la aplicación del programa de juego libre en sectores la creatividad de los niños en las cuatro aulas experimentales fue muy bajo con 77.8% en el aula 1, 88% en el aula 2, 100% en el aula 3 y 95.5% en el aula 4 (tabla 1).

Tabla 2

Nivel de la creatividad del grupo experimental

Variable	Categorías	experimental	
		n	%
Creatividad	Muy bajo	87	89.7%
	Bajo	10	10.3%
	Regular	0	0.0%
	Alto	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Antes de la aplicación del programa de juego libre en sectores la creatividad de los niños en las cuatro aulas experimentales fue muy bajo representando al 89.7% del total de niños (tabla 2).

Tabla 3

Nivel de la creatividad del grupo control por aula

Variable	Categorías	Aula 1		Aula 2	
		n	%	n	%
Creatividad	Muy bajo	21	91.3%	13	59.1%
	Bajo	2	8.7%	4	18.2%
	Regular	0	0.0%	5	22.7%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%

Antes de la aplicación del programa de juego libre en sectores la creatividad de los niños en las dos aulas control fue muy bajo con 91.3% en el aula 1 y 59.1% en el aula 2 (tabla 3).

Tabla 4

Nivel de la creatividad del grupo control

Variable	Categorías	control	
		n	%
Creatividad	Muy bajo	34	75.6%
	Bajo	6	13.3%
	Regular	5	11.1%
	Alto	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Antes de la aplicación del programa de juego libre en sectores la creatividad de los niños en las dos aulas control fue muy bajo representando al 75.6% del total de niños (tabla 4).

Resultados pos test de la creatividad de los niños de 5 años

Tabla 5

Nivel de la creatividad del grupo experimental por aula

Variable	Categorías	Aula 1		Aula 2		Aula3		Aula4	
		n	%	n	%	N	%	n	%
Creatividad	Muy bajo	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Bajo	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Regular	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%	1	4.3%	0	0.0%
	Muy Alto	27	100.0%	25	100.0%	22	95.7%	24	100.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las aulas del 1 al 4 experimental se logró desarrollar la creatividad de los niños llegó a un nivel muy alto con 100% en el aula 1, 100% en el aula 2, 95.7% en el aula 3 y 100% en el aula 4 (tabla 5).

Tabla 6

Nivel de la creatividad del grupo experimental

Variable	Categorías	Experimental	
		N	%
Creatividad	Muy bajo	0	0.0%
	Bajo	0	0.0%
	Regular	0	0.0%
	Alto	1	1.0%
	Muy Alto	98	99.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las aulas del 1 al 4 experimental se logró

desarrollar la creatividad de los niños llegó a un nivel muy alto, representado por el 99% del total de niños (tabla 6).

Tabla 7

Nivel de la creatividad del grupo control por aula

Variable	Categorías	Aula 1		Aula 2	
		n	%	n	%
Creatividad	Muy bajo	21	91.3%	13	59.1%
	Bajo	2	8.7%	4	18.2%
	Regular	0	0.0%	5	22.7%
	Alto	0	0.0%	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%	0	0.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Después de la aplicación del programa de clases regular en las aulas 1 y 2 del grupo control no se logró desarrollar la creatividad de los niños manteniendo un nivel muy bajo, con 91.3% en el aula 1 y 59.1% en el aula 2 (tabla 7).

Tabla 8

Nivel de la creatividad del grupo control

Variable	Categorías	Control	
		N	%
Creatividad	Muy bajo	34	75.6%
	Bajo	6	13.3%
	Regular	5	11.1%
	Alto	0	0.0%
	Muy Alto	0	0.0%

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

Después de la aplicación del programa de clases regular en las aulas 1 y 2 del grupo control no se logró desarrollar la creatividad de los niños manteniendo un nivel muy bajo, representado por el 75.6% del total de estudiantes (tabla 8).

Tabla 9

Prueba de hipótesis

Diferencias emparejadas									
Par	Pretest – Postes	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
1		3,887	,319	,032	-3,951	-3,822	120,097	96	,000

Nota: encuesta de creatividad, donde n = muestra y % = porcentaje.

En la prueba de hipótesis con un $p < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, se cumple la hipótesis de investigación: Un programa basado en el juego libre en los sectores desarrolla la creatividad de los niños de 5 años de la I.E N° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. Asimismo, se evidencia que no existen cambios en la creatividad del grupo control

Discusión

Se concluye con un $p < 0,05$ que un programa basado en el juego libre en los sectores desarrolla la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N° 051 San Gabriel, Pomalca– 2019. Asimismo, se evidencia que no existen cambios en la creatividad del grupo control. Por otro lado, el estudio realizado por Silva (2016) expone los beneficios de utilizar dentro de la didáctica docente la estrategia del juego libre, llegando a recomendar la evaluación de variables dependientes en los niños de 3 a 5 años como es el caso de la creatividad.

Antes de la aplicación del programa de juego libre en sectores la creatividad de los estudiantes en las cuatro aulas experimentales y de las dos aulas del grupo control fue muy bajo, porque no presentaban fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras manifestando sus ideas de forma clara. Asimismo, la flexibilidad era baja porque no proponían soluciones distintas, ni aceptaban la opinión de sus compañeros. Por otro lado, sus creaciones no eran originales ni fuera de lo común al elaborar sus creaciones. Sin embargo, es importante porque la actividad del niño y de cualquier individuo muestra en sí mismo su estructura psicológica, el grado de efecto: avance apasionado o subjetivo (Aparecidas, 2001). Se recomendó, los directivos de la Institución Educativa N° 3721, Ancón, 2016, deben considerar los resultados como un aporte valioso para la mejora de los aprendizajes en su institución, con el propósito de concientizar a sus docentes para mejorar y aplicar estrategias de enseñanza basados en el juego libre para consolidar el desarrollo psicomotor del ser humano. Porque el juego hace que los niños desarrollen nuevos procedimientos con la razón para atender sus problemas (Cuba & Palpa, 2015).

Se diseñó y aplicó un programa basado en el juego libre en los sectores en los estudiantes de 5 años de la I.E N° 051 San Gabriel, Pomalca – 2018, con 10 talleres que incluyen resolución de problemas, trabajos corporativos y juegos de rol. Los Talleres de trabajos individuales y en equipo, se realizarán poniendo en práctica la

iniciativa, discusiones, y reflexiones, a fin de conseguir concientizar el desenvolvimiento personal, comunitario y hábitos propios. Finalmente, el docente estuvo observando constantemente para establecer las preocupaciones que se presentan en el momento del aprendizaje, en determinados puntos.

Asimismo, en estudios anteriores se evalúa los beneficios del juego libre uno de los casos de estudio fue de Silva (2016), donde los docentes consideran que el juego libre es beneficioso en un nivel moderado y recomendó que la Institución debe realizar investigaciones cuya variable dependiente sea el programa jugando en los sectores de interés y de esta manera lograr que los niños de 3, 4, y 5 desarrollen integralmente sus capacidades. Asimismo, es importante porque los juegos son un instrumento para el juego, pero en el caso de que no tengan las cualidades que se desean, se pueden ajustar, suplantar o prescindir de ellos (García & Llull, 2009).

Después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las cuatro aulas experimentales se logró desarrollar la creatividad con la fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras manifestando sus ideas de forma clara, a flexibilidad para proponer soluciones distintas, aceptando las opiniones de los demás, la originalidad para crear o construir objetos dando soluciones o presuestas poco frecuentes y la elaboración de detalles artísticos. En consecuencia, el juego hace que los niños desarrollen nuevos procedimientos con la razón para atender sus problemas (Cuba & Palpa, 2015).

Conclusiones

Se concluyó con un $p < 0,05$ que el programa basado en el juego libre en los sectores desarrolla la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. Asimismo, se evidencia que no existen

cambios en la creatividad del grupo control Antes de la aplicación del programa de juego libre en los sectores la creatividad de los niños en las cuatro aulas experimentales y de las dos aulas del grupo control fue muy bajo, porque no presentaban fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras. Asimismo, la flexibilidad era baja porque no proponían soluciones distintas, ni aceptaban la opinión de sus compañeros. Por otro lado, sus creaciones no eran originales ni fuera de lo común al elaborar sus producciones.

Se diseñó y aplicó un programa basado en el juego libre en los sectores en los niños de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019, con 10 talleres que incluyó resolución de problemas, trabajos corporativos y juegos de roles. Los Talleres de trabajos individuales y en equipo, se realizó poniendo en práctica la iniciativa, discusiones, y reflexiones, a fin de conseguir concientizar el desenvolvimiento personal, comunitario y hábitos propios. Finalmente, el docente estuvo observando constantemente para establecer las preocupaciones que se presentan en el momento del aprendizaje, en determinados puntos.

Después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las cuatro aulas experimentales se logró desarrollar la creatividad con la fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras manifestando sus ideas de forma clara, la flexibilidad para proponer soluciones distintas, aceptando las opiniones de los demás, la originalidad para crear o construir objetos dando soluciones o presupuestas poco frecuentes y la elaboración de producciones artísticas. Sin embargo, en el grupo control mantuvieron su bajo en todo el proceso.

Recomendaciones

Al MINEDU, capacitar en la aplicación de planes integrales orientados a la mejora de la creatividad, estableciendo objetivos comunes para implementación de los juegos libres en sectores en las instituciones educativas con indicadores que puedan medir el progreso de

cada institución educativa a nivel nacional.

A la UGEL Chiclayo, promover la creación de programas de juego libre en los sectores para la educación inicial dentro de los parámetros de evaluación y monitoreo educativo, además se requiere directivas en cada institución educativa que permita la integración de recursos en las sesiones orientadas al desarrollo de la creatividad.

A la Institución Educativa promover la aplicación del programa de juegos libres en sectores dentro del plan operativo anual como parte de la gestión educativa a monitorear, generando recursos didácticos y tecnológicos para cada sesión propuesta.

Referencias

- Aparecidas, N. (2001). Evaluación psicopedagógica de 0 a 6 años. NARCEA. https://books.google.com.pe/books?id=s8L9dFyPoEoC&pg=PA21&dq=El+juego+e+s+una+forma+de+interactuar+con+la+realidad&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiApsHG-O_cAhXLZVAKHXBKBWgQ6AEIPzAE#v=onepage&q=El%20juego%20es%20una%20forma%20de%20interactuar%20con%20la%20realid
- Atesgoz, N., & Sak, U. (2021). Test of scientific creativity animations for children: Development and validity study. *Thinking Skills and Creativity*, 40, 1 - 13. doi:<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100818>
- Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales (3 ed.). Colombia: Pearson Educación. Recuperado de <https://docs.google.com/file/d/0B7qpQvDV3vxvUFpFdUh1eEFCSU0/edit>
- Chachi, Z., & Chavez, G. (2018). Relación entre el estado nutricional y el desarrollo psicomotor en preescolares de la Institución Educativa Integrada n° 320 Señor de los Milagros, Rímac. (Tesis de pregrado, Universidad Privada Norbert Wiener, Lima). Recuperado de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handl>

e/123456789/1990/TITULO%20-%20Genoveva%20Ch%C3%A1vez%20Huam%C3%A1n.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chacón, S., & Pissani, L. (2017). Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial. (Tesis de pregrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Perú). <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1003/BC-TEST-5767.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Clavo, M., & Diaz, B. (2018). Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación inicial. (Tesis de pregrado, Universidad Católica de Trujillo, Perú). http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/366/1/014080031K_014080032G_T_2018.pdf

Cuba, N., & Palpa, E. (2015). La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P de la localidad de Santa Clara. (Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación, Lima-Perú). <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNED/858/TL%20EIN%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Delgado, I. (2011). El juego infantil y su metodología. España: Paraninfo. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=sjldLgWM9_8C&pg=PA24&lpg=PA24&dq=El+juego+es+una+v%C3%ADa+de+autoafirmaci%C3%B3n&source=bl&ots=xFBz3xPFcd&sig=5pOFDntTaOB655BVnvPq02yg6sc&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiv6K6V--_cAhUpqllkKHe01ByUQ6AEwB3oEACQAQ#v=onepage&q=E

El Sol de Hidalgo. (2018). Juego estimula comunicación y creatividad: especialista. El Sol de Hidalgo. <https://www.elsoldehidalgo.com.mx/local/juego-estimula-comunicacion-y-creatividad-especialista>

Estela, J. (2018). El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución Educativa 401 Frutillo Bajo - Bambamarca. (Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Bambamarca). Recuperado de http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/usat/1286/1/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2010). La estimulación educativa. En Temas para la educación (págs. 1-10). Sevilla: Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>

Ferland, F. (2005). ¿Jugamos? El juego con niñas y niños de 0 a 6 años. Editorial Narcea Ediciones. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=8O7ioYR5MXwC&dq=DEFINICI%C3%93N+DE+JUEGO+LIBRE&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. Sevilla, España: Universidad Pablo de Olavide. https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO?enrichId=rgrreq-57c88e8fd364d17e3b19aca397893e15XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMyNDM2MzI5MjBzUzo2MTM2MDE1NDI5NDI3MjBAMTUyMzMwNTQxNjY1Mg%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publica

García, A., & Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Editex. https://books.google.com.pe/books?id=IR1yI9xD95EC&dq=libros+sobre+las+teor%C3%ADas+de+juegos+libres&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Gómez, E. (2011). El juego como base del desarrollo infantil: propuesta de taller de verano para niños y niñas en edad preescolar. (Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional, México). <http://200.23.113.51/pdf/27555.pdf>

Gong, X., Zhang, X., & Tsang, M. (2020).

Creativity development in preschoolers: The effects of children's museum. *Studies in Educational Evaluation*, 67, 1- 11. doi:<https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2020.100932>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mcgraw-Hill/Interamericana Editores, S.A.

Hurtado, J. (2010). *Metodología de la investigación guía para la comprensión holística de la ciencia* (4 ed.). Caracas: Quiros Ediciones. <https://es.scribd.com/doc/312670255/J-Hurtado-de-Barrera-Metodologia-de-Investigacion-Revisado>

Isla, R. (2015). Índice Global de Creatividad 2015: ¿Qué puesto ocupa el Perú? *El Comercio*. <https://elcomercio.pe/mundo/actualidad/indice-global-creatividad-2015-puesto-ocupa-peru-194571>

Limañana, R., & Hernández, D. (2010). *Teorías implícitas de la creatividad y formación docente*. (Tesis de postgrado, Universidad de Murcia, Murcia-España). <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/22806/TIRF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

López, L., & Fernández, A. (2018). Creatividad en la infancia temprana. Análisis cualitativo en un contexto educativo. *REIDOCREA*, 7(4), pp. 43-54. <https://www.ugr.es/~reidocrea/7-4.pdf>

Medina. (2014). *Los rincones de juego - trabajo y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños de inicial II en los centros educativos interculturales bilingües "Amawta Wasi", "Waka Kuska" de las comunidades de Vinoyacu Alto y ciudadela de la parroquia de San*. (Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Loja, Loja- Ecuador). <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/6070/1/Maria%20Tereza%20Medina%20Gonzalez.pdf>

Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). *La Creatividad en los Niños*

de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), pp. 1-29. doi:10.15366/reice2017.15.2

Ministerio de Educación. (2010). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima-Perú. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>

Morrison, G. (2005). *Educación infantil* (9 ed.). Madrid: Editorial Pearson Education. <https://books.google.com.pe/books?id=BBJWB EQTARAC&pg=PA246&dq=significado+de+programa+de+juegos+libres&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiBw76r3fLcAhXix1kKHABiBYAQ6AEIJAA#v=onepage&q=significado%20de%20programa%20de%20juegos%20libres&f=false>

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar*. España: INDE. https://books.google.com.pe/books?id=NiS9USFWBI4C&pg=PA41&dq=juego+motor&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi4j9Wyu_cAhVQVvKkHcbYcZcQ6AEIOjAD#v=onepage&q=juego%20motor&f=true

Obradors, M. (2007). *Creatividad y generación de ideas. Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad*. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona. https://books.google.com.pe/books?id=mfaA_laJpY8C&dq=origenes+de+la+teoria+sobre+la+creatividad&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Observatori de Bioètica i Dret. (1979). *El Informe Belmont*. Barcelona, España: Universidad de Barcelona. <http://www.bioeticayderecho.ub.edu/archivos/norm/InformeBelmont.pdf>

Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos* (1 ed.). España: Inde Publicaciones. <https://books.google.com.pe/books?id=MDvwn>

PWLaO8C&pg=PA62&dq=definici%C3%B3n+de+juego+libre&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj8t7u_uenWAhXGD5AKHWNtAHgQ6AEIKjAB#v=onepage&q=definici%C3%B3n%20de%20juego%20libre&f=false

Paredes, J. (2017). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Sevilla, España: Wanceulen Editorial.
https://books.google.com.pe/books?id=2oYxDwAAQBAJ&dq=Teor%C3%ADa+del+atavismo+o+de+la+recapitulaci%C3%B3n+sieg%C3%BAn+Stanley+Hall+%2B+LIBROS&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Pupiales, A., & Terán, B. (2013). Estudio de las técnicas grafoplásticas por parte de las promotoras para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 5 años de los centros integrados del buen vivir de la ciudad de Atuntaqui en el año lectivo 2011-2012” Propuesta alternativa. (Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte, Ecuador). Recuperado de <http://ri.ues.edu.sv/12482/1/tesis-empastado-final-final.pdf> Requena, M. (2003). *Metodología del Juego*. Ministerio de educación, cultura y deporte.
https://books.google.com.pe/books?id=pLaf0qjIybUC&pg=RA1-PA8&dq=El+juego+organiza+las+acciones+de+un+modo+propio+y+espec%C3%ADfico&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi4vczv9e_cAhUquVkkHYaICqEQ6AEIJzAA#v=onepage&q=El%20juego%20organiza%20las%20acciones%20de%20un%20

Silva, M. (2016). *Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial N° 70 María Montessori, Ventanilla, 2016*. (Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo, Lima-Perú).
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/15018/Silva_RMA.pdf?sequence=1

Stassen, K. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. España: panamericana.
<https://books.google.com.pe/books?id=sGB87->

HX-HQC&pg=PA295&dq=El+Juego+Social+en+los+ni%C3%B1os&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjpuYbJgfDcAhWtwVkkHbDzAZMQ6AEINjAD#v=onepage&q=El%20Juego%20Social%20en%20los%20ni%C3%B1os&f=false

UNESCO. (2017). *Ciudades creativas*. Santiago: Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe.
<http://www.unesco.org/new/es/santiago/culture/creative-cities/>

Venegas, F. (2013). *El juego infantil y su metodología*. IC Editorial.
https://books.google.com.pe/books?id=HuCcClq1WEC&dq=Karl+Gross:+Teor%C3%ADa+del+Juego+Como+Anticipaci%C3%B3n+Funcional:&hl=es&source=gbs_navlinks_s