INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO SAN JUAN BOSCO

Educación Inicial

TESIS

Juego Libre En Los Sectores Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del Jardín N°1734 de Río Tambo, 2025.

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL:

Profesora En Educación Inicial

TESIS PRESENTADO POR:

Pascual Sanchez, Chris Noelia Angela (DNI: 47981928)

ASESOR

Barreto Canturini, Elena Marlene

ORCID: https://orcid.org/0009-0005-3666-9640

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Materiales y recursos educativos para el aprendizaje en educación Inicial

SATIPO, PERÚ

2026

Hoja De Firma De Jurado

Dr. Juan L. Garcia Hurtado

Presidente

Elena Marlene Barreto Canturini

Secretario

Beatriz Elisa Zegarra Bustamante

Vocal

ACTA DE SUSTENTACIÓN N°0/.5.2026

EJECUTORES : Pascual Sanchez Chris Noelia Angela

ASESOR : Barreto Canturini Elena Marlene

Los miembros del jurado que suscriben dictaminan que la tesis denominada: Juego Libre Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del Jardín N° 1734 De Río Tambo – Satipo, 2025, presentado por la egresada: Pascual Sanchez Chris Noelia Angela, para optar el título de Profesora de Educación Inicial, está en calidad de:

APROBADO				DESAPROBADO
Excelente	Sobresaliente	Muy Bueno	Bueno	
			X	

En consecuencia, queda en condición de ser calificado por .mayoría.. como ....Bueno..... por los miembros del Jurado Evaluador del Instituto Superior Pedagógico Privado "San Juan Bosco" y de recibir el Titulo de Profesora de Educación Inicial, de conformidad con lo estipulado en la ley.

En fe de lo cual firma la presente, a los ....23..... días del mes de ..mayo del dos mil veintiséis.

.....Dr. Juan L. García Huaroyo.....
Presidente

.....Elena Marlene Barreto Canturini.....
Secretario

.....Beatriz Elisa Zegarra Bustamante.....
Vocal

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi familia, quienes siempre creyeron en mis capacidades y me acompañaron en cada desafío. A los niños y niñas con los que compartí aprendizajes, por iluminar mi vocación y recordarme la importancia de educar desde el corazón.

Agradecimiento

Expreso mi sincero agradecimiento a quienes hicieron posible este proceso formativo: a mi familia por su aliento constante, a mis docentes por su orientación profesional y a las instituciones educativas que me permitieron observar, aprender y crecer como futura docente de Educación Inicial.

Índice de contenidos

Hoja De Firma De Jurado ii
ACTA DE SUSTENTACIÓN iii
Dedicatoria iv
Agradecimiento v
Índice de contenidos vi
Índice de tablas viii
Índice de gráficos ix
Resumen x
Abstract xi
Introducción xii
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN 1
1.1 Realidad problemática 1
1.2 Pregunta de Investigación 4
1.2.1 Problema general 4
1.2.2 Problemas específicos 4
1.3 Delimitación del problema de investigación 4
1.4 Objetivos 5
1.4.1 Objetivo General 5
1.4.2 Objetivos Específicos 5
1.5 Justificación de la investigación 5
1.5.1 Justificación teórica 5
1.5.2 Justificación metodológica 5
1.5.3 Justificación práctica 6
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO 7
2.1 Antecedentes de estúdios 7
2.1.1 Antecedentes internacionalizes 7
2.1.2 Antecedentes nacionales 8
2.1.3 Antecedentes regionales 11
2.2 Bases teóricas 12
2.2.1 Juego libre en los sectores 12
2.2.2 La creatividad 20
2.3 Definiciones operacionales. 29

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO 31
3.1 Enfoque, tipo y nivel de investigación 31
3.2 Diseño de la investigación 31
3.3 Población, muestra y muestreo 32
3.4 Hipótesis y variables 33
3.4.1 Hipótesis 33
3.4.2 Operacionalización de las variables 33
3.5 Métodos de la investigación 35
3.6 Técnicas Instrumentos aplicados 36
3.7 Procesamiento de la información 37
CAPÍTULO IV. RESULTADOS 38
4.1 Análisis e interpretación de resultados por objetivo. 38
4.2 Contrastación de hipótesis 43
4.3 Discusión de los resultados 44
Conclusiones 48
Recomendaciones 49
Referencias Bibliográficas 50
Anexos 54

Índice de tablas

Tabla 1. Distribución porcentual del pretest y post test del aprendizaje de la creatividad en prescolares 38
Tabla 2. Distribución porcentual de la preprueba de la creatividad en prescolares. 39
Tabla 3. Distribución de porcentaje de la aplicación del juego libre en los sectores para estimular la creatividad en niños de inicial 41
Tabla 4. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en la posprueba de la creatividad en niños de inicial 42
Tabla 5. Test de normalidad 43
Tabla 6. Contraste de rangos de Wilcoxon 44
Tabla 7. Contraste de estadísticos de prueba de Wilcoxon 44

Índice de gráficos

Gráfico 1. Distribución porcentual del pretest y post test del aprendizaje de la creatividad en prescolares..... 38

Gráfico 2. Distribución porcentual del Nivel de aprendizaje en la preprueba de la creatividad..... 39

Gráfico 3. Distribución de porcentaje de la aplicación del juego libre en los sectores para estimular la creatividad..... 41

Gráfico 4. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en la posprueba de la creatividad en niños de inicial..... 43

Resumen

En la presente indagación se estableció como finalidad central evidenciar la incidencia de la implementación del juego libre, concebido como recurso pedagógico, en el desarrollo de la creatividad en educandos del jardín N.° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025. La exploración se desarrolló bajo un modelo preexperimental, con orientación cuantitativa, trascendencia explicativa y de naturaleza aplicada. La muestra fue conformada por 25 infantes; para la recolección de datos se empleó una guía de observación estructurada de 16 ítems. La información recabada fue sistematizada mediante una hoja de cálculo y procesada en el software estadístico SPSS; asimismo, se ejecutaron ocho sesiones de aprendizaje como parte de la intervención. En la evaluación diagnóstica (pretest), el mayor porcentaje se concentró en la categoría baja, alcanzando el 60%, lo que evidencia que, previo a la intervención pedagógica, la mayoría de los preescolares presentaba limitaciones en su capacidad creativa. Posteriormente, tras la aplicación de las ocho actividades formativas, en la medición final (postest) se observó que el porcentaje predominante se ubicó en la categoría alta, con un 56% de los niños. De forma conclusiva, se llegó a establecer, a partir de los resultados de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon los cuales evidenciaron rangos positivos y una significancia estadística elevada ($p < 0.001$)—, que la aplicación del juego libre en los sectores como estrategia didáctica generó un incremento estadísticamente significativo en el desarrollo de la creatividad en los educandos del jardín N.° 1734.

Palabras clave: creatividad, juego libre, flexibilidad, fluidez, originalidad.

Abstract

The central aim of this investigation was to demonstrate the impact of implementing free play, conceived as a pedagogical resource, on the development of creativity in children at Kindergarten No. 1734 in Río Tambo, Satipo, in 2025. The exploration was conducted using a pre-experimental model, with a quantitative orientation, explanatory significance, and an applied nature. The sample consisted of 25 children; a structured observation guide of 16 items was used for data collection. The information gathered was systematized using a spreadsheet and processed with SPSS software; in addition, eight learning sessions were carried out as part of the intervention. In the diagnostic assessment (pretest), the largest percentage, 60%, fell into the low category, demonstrating that, prior to the pedagogical intervention, most of the preschoolers presented limitations in their creative capacity. Subsequently, after the implementation of the eight educational activities, the final measurement (post-test) showed that the predominant percentage, 56% of the children, fell into the high category. In conclusion, based on the results of the Wilcoxon signed-rank test—which demonstrated positive ranks and high statistical significance ($p < 0.001$)—it was established that the application of free play as a teaching strategy generated a statistically significant increase in the development of creativity among the students of Kindergarten No. 1734.

Keywords: creativity, free play, flexibility, fluency, originality.

Introducción

Diversos autores sostienen que, para lograr un desarrollo óptimo en el contexto escolar, el proceso formativo debe orientarse hacia una enseñanza pertinente y eficaz que dinamice de manera integral las diversas dimensiones del desarrollo humano. En tal sentido, se requiere ofrecer a los educandos espacios que faciliten la exteriorización de ideas, la formulación de interrogantes y la libre manifestación de opiniones. Bajo esta perspectiva, la creatividad asume un papel esencial como agente transformador, favoreciendo tanto en el plano individual como colectivo la generación de alternativas innovadoras. Asimismo, su articulación con recursos tecnológicos propicia una aproximación más significativa a la realidad de los escolares (Ortega & Peralta, 2025).

En el escenario educativo contemporáneo, la educación inicial afronta el reto de promover aprendizajes con sentido, que respondan a las necesidades integrales del infante, no solo en la dimensión cognitiva, sino también en el ámbito socioemocional y creativo. No obstante, en múltiples instituciones educativas aún predominan prácticas pedagógicas de corte tradicional, centradas en la repetición mecánica y la instrucción directiva, lo que restringe la participación activa del niño y limita el desarrollo de su potencial creativo. Esta problemática se acentúa en contextos rurales como el distrito de Río Tambo, en la provincia de Satipo, donde las oportunidades de innovación didáctica son escasas, incidiendo negativamente en el fortalecimiento de capacidades esenciales en los educandos del nivel inicial.

Dentro de este marco, el juego libre en los sectores se configura como un recurso didáctico de alta pertinencia, debido a que posibilita que el niño explore, experimente, imagine y construya aprendizajes de forma autónoma y significativa. Mediante esta estrategia, los infantes potencian habilidades clave como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la interacción social y, de manera especial, la creatividad, concebida como la facultad de generar ideas originales, flexibles y pertinentes ante diversas situaciones. Sin embargo, pese a su relevancia pedagógica, en numerosos espacios educativos el juego libre en los sectores no es planificado adecuadamente ni reconocido como estrategia formativa, siendo relegado a actividades recreativas carentes de intencionalidad pedagógica.

Por otro lado, la creatividad constituye una competencia fundamental en el desarrollo infantil, ya que facilita la expresión de ideas, emociones y pensamientos, contribuyendo al desenvolvimiento integral del niño. Su estimulación en edades tempranas resulta crucial, dado que en esta etapa se consolidan las bases del pensamiento divergente y la capacidad innovadora. La ausencia de estrategias didácticas orientadas a su fortalecimiento puede restringir el desarrollo pleno de los infantes, afectando su desempeño en diversos escenarios de aprendizaje.

En atención a esta problemática, la presente indagación titulada "Juego Libre En Los Sectores Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del Jardín N.° 1734 de Río Tambo, 2025" tiene como finalidad analizar la incidencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en escolares del nivel inicial. En este sentido, se pretende evidenciar la relevancia de incorporar estrategias pedagógicas activas que promuevan el protagonismo del niño en su propio proceso formativo.

De forma conclusiva, se llegó a establecer que los resultados obtenidos evidencian una mejora significativa en la escala de creatividad de los educandos tras la implementación del juego libre, corroborando su efectividad como estrategia didáctica activa. Estos hallazgos refuerzan la necesidad de reorientar la praxis docente hacia metodologías innovadoras que favorezcan el desarrollo integral de los niños, especialmente en contextos con limitaciones en recursos pedagógicos.

La organización del estudio se estructura en cuatro capítulos. El Capítulo I, referido al planteamiento del problema, describe la realidad educativa que sustenta la indagación, plantea el problema general y los específicos, define los propósitos y expone la justificación teórica, metodológica y práctica que respalda la pertinencia del juego libre en los sectores como estrategia para el desarrollo de la creatividad. El Capítulo II, correspondiente al marco teórico, integra antecedentes tanto nacionales como internacionales vinculados a la temática, desarrolla los fundamentos conceptuales sobre el juego libre en los sectores y la creatividad, y formula la hipótesis junto con la operacionalización de las variables. El Capítulo III, denominado metodología, precisa el tipo, la categoría y el diseño de la exploración, así como la población, la muestra, las técnicas y los instrumentos empleados para la recolección y análisis de la información. Finalmente, el Capítulo IV presenta los resultados obtenidos, la contrastación de la hipótesis, la discusión sustentada en

bases teóricas y evidencia empírica, culminando con las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Realidad problemática

El juego autónomo en la etapa preescolar se configura como una de las vivencias más relevantes para el desarrollo integral infantil, en tanto potencia la creatividad, consolida la autonomía, favorece la interacción social y estimula la exploración del entorno inmediato. Diversos especialistas han enfatizado su importancia en la primera infancia, señalando que las actividades lúdicas posibilitan en los educandos el desarrollo de la imaginación, el pensamiento simbólico y la capacidad de resolución de problemas, resaltando así su aporte en la construcción del aprendizaje (Cacao et al., 2025).

En el escenario latinoamericano, pese a los progresos logrados en educación inicial durante las últimas décadas, aún subsisten diversas restricciones vinculadas con la aplicación de metodologías pedagógicas innovadoras en el aula. Al respecto, la Organización Mundial de la Salud (2023) refiere que en varios países de la región continúan predominando orientaciones tradicionales de enseñanza que no se articulan con estrategias contemporáneas dirigidas a fomentar el aprendizaje activo en los escolares. Esta situación pone en evidencia una brecha considerable entre las propuestas pedagógicas actuales y las prácticas educativas vigentes, lo que limita el desarrollo integral en la primera infancia. Entre los factores explicativos de esta problemática destacan la rigidez de los sistemas educativos, la limitada disponibilidad de recursos didácticos pertinentes y las deficiencias en la formación docente, tanto inicial como continua (Delgado et al., 2026).

En el plano internacional, específicamente en Ecuador, el estudio desarrollado por Cacao et al. (2025) pone de manifiesto que, en la provincia de Santa Elena, se evidencian avances parciales junto con diversas limitaciones en la promoción del juego libre en el contexto escolar. Si bien se reconoce la intención de las instituciones educativas por impulsar actividades lúdicas, persisten condiciones estructurales que restringen su adecuada implementación. Asimismo, otros estudios indican que los docentes buscan incentivar la participación de los niños en actividades

recreativas; sin embargo, afrontan dificultades significativas como la carencia de espacios apropiados, la escasa disponibilidad de materiales didácticos y la insuficiente capacitación pedagógica, lo cual incide negativamente en la calidad de dichas prácticas. En consecuencia, la ausencia de estas condiciones en determinados contextos educativos evidencia una problemática relevante que restringe el potencial formativo del juego libre en el desarrollo integral infantil.

En el ámbito nacional, diversas indagaciones reportan limitaciones sustanciales en el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial. En este sentido, el estudio de Quispe (2025), desarrollado en Ayacucho, evidencia una situación preocupante en infantes de cinco años, donde los resultados del pretest indican que el 85% se ubica en una escala baja de creatividad, el 15% en una categoría regular y no se registra ningún caso en un nivel alto. Estos hallazgos reflejan que la mayoría de los educandos presenta dificultades significativas para generar ideas de manera fluida y diversa, así como para desarrollar pensamiento original. De igual manera, se observa una tendencia a recurrir a respuestas convencionales en lugar de planteamientos innovadores, lo cual limita su capacidad de expresión creativa. Asimismo, se evidencia que los niños no logran ampliar ni enriquecer sus ideas con detalles, produciendo respuestas poco elaboradas e incompletas.

En el contexto local, se identifican diversas dificultades relacionadas con el desarrollo de la creatividad en los niños de Satipo. En este sentido, Aliaga (2023), en su exploración sobre la incidencia de los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo en escolares de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, ubicada en Satipo (Junín), reporta que, a partir de la aplicación de un pretest, el 85% de los niños se encontraba en una categoría inicial del pensamiento creativo antes de la implementación de la estrategia lúdica. Estos resultados permiten inferir que los educandos presentan limitaciones para emitir respuestas creativas ante situaciones novedosas y de la vida cotidiana, restringiendo así su capacidad inventiva y la generación de ideas originales.

Si bien la I.E.B. N.° 1734 reconoce la relevancia del juego en la

formación de los niños, las prácticas lúdicas vigentes se orientan principalmente a juegos estructurados con fines de enseñanza de contenidos específicos, otorgando escaso espacio al juego libre. Asimismo, no se ha desarrollado una intervención sistemática que articule el juego autónomo con el fortalecimiento de la creatividad, ni que contextualice estas actividades a los saberes y prácticas culturales de la comunidad nativa.

Del mismo modo, se evidencia que los educandos presentan limitaciones en la expresión de ideas originales, en la flexibilidad para afrontar situaciones nuevas y en la elaboración de propuestas lúdicas propias, lo que evidencia la necesidad de fortalecer la creatividad mediante estrategias pedagógicas contextualizadas.

En el Jardín N.° 1734 de Río Tambo, ubicado en la provincia de Satipo, se observa que las prácticas pedagógicas en el nivel inicial priorizan actividades dirigidas y estructuradas, relegando a un segundo plano los espacios de juego libre en los sectores que promueven la exploración, la imaginación y la expresión espontánea de los niños. Esta situación restringe oportunidades clave para el desarrollo integral, particularmente en lo referido a la creatividad, considerada una competencia esencial en la formación temprana.

Asimismo, se identifica que muchos escolares presentan dificultades para generar ideas propias, resolver problemas de manera autónoma y expresar su pensamiento con originalidad, lo cual podría estar asociado a la limitada implementación de estrategias lúdicas abiertas dentro del aula. La ausencia de una orientación pedagógica que promueva el juego libre en los sectores como recurso didáctico repercute no solo en el ámbito cognitivo, sino también en la dimensión socioemocional, disminuyendo la confianza, la iniciativa y la capacidad de interacción con el entorno.

De persistir esta situación, los educandos podrían presentar limitaciones en su pensamiento creativo, afectando su desempeño en procesos de aprendizaje de mayor complejidad, así como en el desarrollo de competencias fundamentales para la vida, tales como la innovación, la toma de decisiones y la adaptación a contextos cambiantes.

1.2 Pregunta de Investigación

1.2.1 Problema general

¿Cómo influye la aplicación del Juego Libre En Los Sectores Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del Jardín N.° 1734 de Río Tambo, 2025?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cuál es nivel de desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025, a través de la preprueba?

¿Cómo aplicar el Juego Libre En Los Sectores Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del Jardín N.° 1734 de Río Tambo, 2025?

¿Cuál es nivel de desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025, a través de la posprueba?

1.3 Delimitación del problema de investigación

La presente indagación se circunscribe al campo de la educación inicial, particularmente en el Jardín N.° 1734 de Río Tambo, situado en la provincia de Satipo, durante el periodo lectivo 2025. La finalidad del estudio se orienta a examinar la incidencia del juego libre en los sectores como recurso pedagógico en el fortalecimiento de la creatividad en niños del nivel inicial.

En lo concerniente a la delimitación conceptual, la variable independiente está constituida por el juego libre, comprendido como una estrategia didáctica que promueve la intervención espontánea, autónoma y desprovista de esquemas rígidos; en tanto que la variable dependiente corresponde a la creatividad, definida como la facultad de producir ideas originales, manifestar pensamientos de manera innovadora y afrontar situaciones con flexibilidad.

En relación con la delimitación poblacional, la exploración considera a los infantes matriculados en dicha institución educativa, focalizándose en un grupo determinado del nivel inicial. De forma conclusiva, en la delimitación temporal, el estudio se ejecutará durante el periodo académico correspondiente al año 2025.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Demostrar cómo influye la aplicación del juego libre como herramienta didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025

1.4.2 Objetivos Específicos

Delimitar a través de la preprueba el nivel de desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025.

Aplicar el Juego Libre En Los Sectores Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del Jardín N.° 1734 de Río Tambo, 2025

Evaluar a través de la posprueba el nivel de desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025.

1.5 Justificación de la investigación

1.5.1 Justificación teórica

La presente indagación se fundamenta en orientaciones pedagógicas y psicológicas que conciben el juego libre en los sectores como un recurso esencial para el desarrollo holístico infantil. Desde corrientes como el constructivismo, se sostiene que el educando edifica su aprendizaje mediante la exploración activa, la interacción social y la experiencia directa con su contexto. Bajo esta perspectiva, el juego libre en los sectores potencia la expresión autónoma, la imaginación y la producción de ideas novedosas, componentes clave de la creatividad. De igual modo, permite ampliar el acervo científico en el campo de la educación inicial, al aportar sustento teórico sobre la vinculación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo creativo en infantes, enriqueciendo así los aportes existentes en la literatura pedagógica especializada.

1.5.2 Justificación metodológica

Desde la dimensión metodológica, la presente exploración se sustenta en la necesidad de emplear instrumentos válidos y confiables que posibiliten evaluar tanto el juego libre en los sectores como la creatividad en

educandos del nivel inicial. El estudio plantea la aplicación de técnicas como la observación sistemática, a través de guías estructuradas que optimicen la recolección de información objetiva en momentos previos y posteriores a la intervención. Asimismo, el diseño metodológico permitirá determinar la relación entre variables y proponer un modelo susceptible de ser replicado en contextos análogos, contribuyendo al desarrollo de futuras indagaciones en el ámbito educativo. De forma conclusiva, se llegó a establecer que este enfoque fortalece la rigurosidad científica y la validez interna de los resultados obtenidos.

1.5.3 Justificación práctica

En el plano aplicado, la indagación tiene como intención brindar alternativas pedagógicas innovadoras que promuevan el desarrollo de la creatividad en los escolares del Jardín N.° 1734 de Río Tambo − Satipo. La incorporación del juego libre en los sectores como estrategia didáctica permitirá a los docentes integrar metodologías más dinámicas, participativas y centradas en el educando, favoreciendo aprendizajes significativos. Del mismo modo, los hallazgos del estudio constituirán un referente para la toma de decisiones en la planificación educativa, beneficiando tanto a docentes como a escolares. En consecuencia, se pretende aportar a la optimización de la calidad educativa, impulsando el desarrollo de competencias creativas esenciales para la formación integral del niño en la sociedad contemporánea.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de estúdios

2.1.1 Antecedentes internacionalizes

Cacao et al. (2025), en una indagación desarrollada en Ecuador, tuvieron como finalidad examinar la incidencia del juego libre en el fortalecimiento de la creatividad y la autonomía en infantes de 3 a 4 años del Centro Infantil “Mis Primeros Pasos”, situado en la comunidad de San Pablo. La exploración se sustentó en una orientación cualitativa y en el paradigma constructivista, priorizando la comprensión de las vivencias, elecciones y expresiones simbólicas que emergen durante el juego no dirigido, asumiéndolas como manifestaciones inherentes al proceso de construcción del aprendizaje en la primera infancia. Para el recojo de datos se utilizaron técnicas como la observación directa, entrevistas semiestructuradas y grupos focales dirigidos a docentes y familias. Los hallazgos evidenciaron que el juego libre se constituye en un entorno esencial para la exploración, experimentación y el ejercicio de la autonomía infantil. Del mismo modo, se identificó que los educandos emplean los objetos de manera creativa, construyen narrativas propias, resignifican materiales según sus intereses y proponen alternativas originales ante diversas situaciones lúdicas. De forma conclusiva se llegó a establecer que la integración sistemática del juego libre en la educación inicial se configura como una estrategia pedagógica clave, dado que favorece aprendizajes significativos, creativos y autónomos, contribuyendo integralmente al desarrollo infantil y atendiendo las particularidades de esta etapa.

Herrera (2022), en un estudio efectuado en Latacunga, Ecuador, planteó como intención principal impulsar el desarrollo de la creatividad mediante la aplicación de juegos en niños y niñas del subnivel preparatoria de la Unidad Educativa “Cerit”. La indagación se enmarcó en una orientación mixta (cualitativa–cuantitativa), de tipo proyectivo y bajo la modalidad de proyecto factible con carácter aplicado. Para la obtención de información se emplearon técnicas como la entrevista dirigida a directivos, la encuesta aplicada a docentes y una ficha de observación orientada a los escolares. Los resultados mostraron que el 75% de las docentes utilizan el juego

principalmente como recurso de distracción o para dinamizar la rutina pedagógica, lo cual propició el diseño de la propuesta “Juego, creo y me divierto”. Dicha iniciativa contempló la ejecución de talleres con actividades lúdicas orientadas al fortalecimiento de la creatividad, utilizando materiales didácticos accesibles y de fácil manipulación en el contexto educativo. Estas acciones contribuyeron al desarrollo de capacidades y destrezas creativas en los infantes, favoreciendo de manera significativa el proceso de enseñanza–aprendizaje.

Sánchez y Barrer (2025), en una exploración realizada en Ecuador, analizaron la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en educandos de Básica Elemental de la Unidad Educativa Washington Pazmiño Vargas. La indagación adoptó una orientación cualitativa, de tipo bibliográfica y de campo, con alcance descriptivo y método inductivo. La muestra, de carácter no probabilístico intencional, estuvo conformada por 30 participantes entre docentes y escolares, seleccionados de una población total de 93 sujetos. Para el recojo de información se emplearon la observación directa mediante una guía estructurada aplicada a los estudiantes, así como entrevistas semiestructuradas dirigidas a los docentes. Los resultados evidenciaron que las actividades lúdicas de carácter manipulativo y sensorial (como plastilina, trabajos manuales y bloques tipo LEGO) promovieron alta participación y fueron valoradas como altamente satisfactorias. En contraste, las actividades de mayor estructuración o nivel abstracto (como sopas de letras, adivinanzas o elaboración de títeres) evidenciaron menor interés. De forma conclusiva se llegó a establecer que las estrategias lúdicas, particularmente aquellas de tipo manipulativo-sensorial, presentan mayor efectividad para estimular el pensamiento creativo en esta etapa formativa.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Quispe (2025) llevó a cabo una indagación de licenciatura en Ayacucho, cuya finalidad consistió en determinar la incidencia de la implementación del juego libre en el desarrollo de la creatividad en educandos de 5 años. La publicación se adscribió a una orientación cuantitativa, de categoría explicativa y con un modelo preexperimental. La

población estuvo integrada por 132 escolares, de los cuales se seleccionó una muestra de 20 participantes. Como técnica de acopio de información se empleó la observación, utilizando como instrumento una guía estructurada. Los hallazgos evidenciaron que la aplicación del juego libre favoreció de manera significativa el desarrollo creativo en los niños evaluados, registrándose un estadístico de -3.931 y un nivel de significancia de 0.000, valor inferior a 0.05. Asimismo, se identificó un avance en la escala de creatividad, pasando de un 85% en categoría baja en el pretest a un 65% en categoría regular en el postest. De forma conclusiva, se llegó a establecer que la aplicación del juego libre contribuye al fortalecimiento de la creatividad infantil, manifestándose en una mayor generación de ideas, incremento de la flexibilidad y originalidad del pensamiento, así como en una mejor estructuración de sus producciones durante las actividades lúdicas.

Aguilar y Pinares (2024) desarrollaron una exploración en Abancay, Perú, cuya intención fue determinar la incidencia del juego libre en el sector de construcción sobre el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 1090 Señor de Huanca. El trabajo correspondió a una indagación de tipo aplicada, con orientación cuantitativa, categoría explicativa y diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por 20 infantes, con quienes se ejecutó una propuesta didáctica basada en talleres. Para el recojo de información se empleó la técnica de la observación, utilizando como instrumento una guía validada mediante juicio de especialistas. Los resultados demostraron que el juego libre en el sector construcción incide significativamente en el fortalecimiento de la creatividad. Este resultado se sustenta en la tabla N.° 18, donde se obtuvo un valor de $0,01 \leq \alpha = 0,05$, lo cual permitió aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. De forma conclusiva, se llegó a establecer que dicha estrategia potencia significativamente el desarrollo creativo en los educandos evaluados.

Díaz (2024) efectuó una indagación en Ayacucho con la finalidad de establecer si la implementación del juego libre favorece el desarrollo de la creatividad en escolares de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 432-201/MX-U Violeta Velásquez. El estudio se desarrolló bajo una orientación aplicada, con categoría explicativa y modelo preexperimental. La población

estuvo constituida por 89 niños, de los cuales se seleccionó una muestra de 15 educandos. Para la recopilación de datos se utilizó la observación, empleando como instrumento una lista de cotejo. En cuanto a los resultados, inicialmente se evidenció que el 60% de los niños se encontraba en categoría de proceso respecto a la creatividad; sin embargo, posterior a la intervención con la estrategia de juego libre, se observó una mejora significativa, alcanzando el 67% de los escolares el nivel de logro esperado. De forma conclusiva, se llegó a establecer que el juego libre contribuye significativamente al desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la institución en estudio.

Cárdenas (2023) realizó una exploración en Ayacucho con la finalidad de establecer la influencia del juego libre en los diversos sectores sobre la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N.° 38379 José María Eguren, ubicada en el distrito de Tambo, provincia de La Mar. La indagación se enmarcó en una orientación aplicada, con categoría explicativa y modelo preexperimental. La población fue 51 escolares del nivel inicial, mientras que la muestra estuvo integrada por 15 educandos. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y como instrumento una lista de cotejo, validada mediante juicio de expertos y cuya confiabilidad fue determinada a través del coeficiente KR-20 de Richardson. En relación con los hallazgos, el pretest evidenció que el 50% de los niños se ubicaba en categoría de inicio; no obstante, tras la implementación del programa de juego libre en sectores, se registró una mejora significativa, dado que en el postest el 69% alcanzó la categoría de logro destacado. De forma conclusiva, se llegó a establecer que el juego libre en sectores contribuye favorablemente al desarrollo de la creatividad en la población infantil evaluada.

Atamain (2024) desarrolló una indagación en Chachapoyas con la intención de determinar la incidencia del juego libre, aplicado en diversos sectores como arte, construcción y dramatización, en la creatividad de niños de 4 años. El estudio se desarrolló bajo una orientación cuantitativa con diseño preexperimental, considerando una muestra de 22 infantes organizados en un solo grupo. La intervención tuvo una duración de tres

meses, periodo en el cual los participantes realizaron actividades de juego libre. Para la recopilación de datos se utilizó una ficha de observación de creatividad infantil, aplicada en los momentos de pre y post intervención. Los resultados evidenciaron incrementos significativos en las dimensiones de fluidez, originalidad y elaboración de ideas creativas. De forma conclusiva, se llegó a establecer que el juego libre en sectores constituye una estrategia pedagógica eficaz para potenciar la creatividad en la primera infancia.

2.1.3 Antecedentes regionales

Francisco (2023) llevó a cabo una indagación en Satipo, Junín, con la finalidad de examinar la relación existente entre el juego libre y la creatividad en infantes de cuatro a cinco años. El propósito central de la exploración consistió en establecer el grado de asociación entre ambas variables en los educandos de la Institución Educativa N.° 1783 Santa Rosa de Panakiari, situada en el distrito de Río Negro. Dicho estudio se sustentó en la problemática del bajo rendimiento académico vinculado con el limitado desarrollo creativo, planteando la incorporación de estrategias innovadoras y actividades lúdicas como mecanismo para potenciar esta capacidad. En esa línea, se sostiene que la aplicación del juego libre incide de manera relevante en el desarrollo de la creatividad, ya que facilita que los niños exploren, imaginen y construyan aprendizajes a partir de experiencias dinámicas. Respecto a los hallazgos, se obtuvo un coeficiente de correlación de 0.853, lo cual refleja una relación directa y altamente significativa entre las variables analizadas. Asimismo, el nivel de significancia bilateral ($p = 0.000$) resultó menor a 0.05. De forma conclusiva, se llegó a establecer que el juego libre se vincula significativamente con el desarrollo creativo en los niños de la institución objeto de análisis.

Aliaga (2023) desarrolló una indagación en Satipo con el fin de determinar la incidencia de los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, ubicada en Satipo, Junín. La publicación se orientó bajo un enfoque cuantitativo, con una categoría explicativa y un diseño preexperimental. Para la recopilación de información se utilizó la técnica de la observación, empleando como instrumento una guía de observación

debidamente estructurada. El procesamiento de los datos se efectuó mediante la prueba estadística T de Student, considerando un nivel de significancia que permitió contrastar la hipótesis formulada. En cuanto a los resultados, en la evaluación inicial (pretest) se evidenció que el 85% de los escolares se encontraba en la escala de inicio y el 15% en proceso; no obstante, tras la aplicación de la intervención, en la evaluación final (postest) el 100% alcanzó la categoría de logro. De forma conclusiva, se llegó a establecer que los juegos simbólicos constituyen un recurso didáctico esencial que favorece tanto la adaptación como la socialización infantil, además de potenciar el pensamiento creativo al estimular la producción de ideas diversas y originales.

Castillo (2024) realizó una exploración en Satipo, Junín, cuya intención fue establecer la influencia del juego libre, concebido como estrategia de aprendizaje, en el fortalecimiento de la autonomía en niños de la Institución Educativa N.° 1032 Huantashiri. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con categoría explicativa y diseño preexperimental. La población estuvo integrada por 31 escolares, seleccionándose una muestra de 25 educandos. Para la recogida de datos se aplicó la técnica de observación directa, utilizando como instrumento una guía de observación estructurada. En relación con la contrastación de Wilcoxon, obteniéndose un valor de 0.000. Estos hallazgos evidencian que la implementación del juego libre como estrategia pedagógica incrementa de manera significativa la autonomía infantil. De forma conclusiva, se llegó a establecer que el uso del juego libre favorece el desarrollo de la independencia en los niños, permitiéndoles ejecutar sus actividades con mayor autonomía.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Juego libre en los sectores

El juego libre en los sectores en el contexto de la educación preescolar se conceptualiza como una actividad espontánea, flexible y no estructurada, en la cual los niños ejercen su capacidad de elección respecto a las acciones que desean realizar, sin la imposición de normas o directrices estrictas por parte del adulto (Delgado et al., 2026).

El juego libre, según lo planteado por González (2019), se configura como una práctica recreativa característica de la etapa infantil, la cual se diferencia por la ausencia de reglas preestablecidas, salvo aquellas que el propio infante construye, ajusta y transforma de manera flexible. Esta manifestación lúdica emerge aproximadamente desde los dos años de edad y se sustenta en la evocación simbólica de situaciones, objetos o personajes que no se encuentran presentes en su contexto inmediato. Mediante el desarrollo del juego libre, el educando consigue exteriorizar y autorregular sus estados emocionales y afectivos, al mismo tiempo que interpreta la realidad externa y su mundo interno a través de la reiteración de acciones y el empleo de representaciones simbólicas, aun cuando dicho proceso se produzca sin plena conciencia por parte del propio sujeto.

2.2.1.1 La teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932).

La teoría de la derivación por ficción propuesta por Édouard Claparède concibe el juego como una disposición particular del individuo frente a la realidad. Desde esta perspectiva, el juego no se distingue de otras conductas por sus manifestaciones externas ni por rasgos de inmadurez, ya que dichas características pueden presentarse tanto en situaciones lúdicas como no lúdicas. Asimismo, esta postura permite comprender la permanencia de conductas lúdicas en la vida adulta, las cuales no pueden explicarse únicamente como una extensión de la infancia (Gallardo y Gallardo, 2018).

En este marco, Claparède sostiene que el juego constituye una actividad fundamental en la vida del niño, al representar un espacio en el que se expresan necesidades, intereses y tendencias que posteriormente influirán en su desarrollo como adulto. De este modo, el juego no se define por la actividad en sí misma, sino por la actitud del sujeto y su forma de interactuar con el entorno. En tal sentido, el elemento central del juego es la ficción, entendida como la manera en que el niño construye y resignifica su relación con la realidad (Gallardo y Gallardo, 2018).

En concordancia con lo anterior, Claparède en 1983 plantea que el juego actúa como un nexo entre la escuela y la vida cotidiana, facilitando la integración del niño en el contexto educativo. Desde esta visión, el juego se configura como un recurso esencial dentro de la escuela activa, al constituir un medio eficaz para motivar y dinamizar el aprendizaje. Asimismo, el autor argumenta que el juego persigue fines imaginarios que permiten satisfacer necesidades internas cuando las condiciones reales limitan su realización. En este sentido, el juego se caracteriza por una actitud abierta a la ficción, sustentada en el "como si", donde predomina la función simbólica (Gallardo & Gallardo, 2018).

Finalmente, desde esta perspectiva teórica, se reconoce que el niño busca asumir un rol protagónico en las experiencias de la vida diaria, el cual suele estar restringido por la predominancia del adulto. Por ello, el juego se convierte en un medio que le permite recuperar dicho protagonismo, favoreciendo su autoafirmación y fortaleciendo su autoestima. En consecuencia, la actividad lúdica cumple una función compensatoria en el ámbito afectivo del niño.

2.2.1.2 Características del juego libre en los sectores. Para Ortega y Peralta (2025) el juego libre en los sectores se caracteriza por una serie de rasgos esenciales que favorecen el desarrollo integral en la infancia. Entre sus principales particularidades se encuentran la espontaneidad y la autonomía, ya que surge de manera natural a partir de los intereses del niño, sin imposiciones externas. Asimismo, presenta un carácter no estructurado, lo que permite que las actividades se desarrollen sin reglas rígidas, promoviendo la toma de decisiones y la iniciativa personal.

Otro aspecto relevante es la motivación intrínseca, dado que el niño participa por placer y satisfacción propia, sin esperar recompensas externas. Esta condición fortalece la curiosidad, la exploración y el compromiso con las actividades. Del mismo modo, el juego libre en los sectores incorpora el uso simbólico y creativo,

facilitando la representación de situaciones imaginarias y el desarrollo de la creatividad. A ello se suma la flexibilidad y adaptabilidad, ya que el juego puede modificarse según las necesidades, intereses, edad y contexto de los participantes.

En esa misma línea, se resalta su aporte a la indagación del entorno y al aprendizaje activo, ya que posibilita que el infante interactúe con su contexto y construya saberes a partir de la vivencia directa. De igual manera, estimula el desarrollo de competencias sociales, tales como la colaboración, la comunicación efectiva y la solución de conflictos. Conviene precisar que esta modalidad lúdica se lleva a cabo sin procesos de valoración formal, lo cual disminuye la presión externa y propicia una participación más espontánea y genuina.

Por otro lado, el juego libre en los sectores puede expresarse en distintas modalidades de acuerdo con el contexto donde se desenvuelve. Entre estas se incluyen los juegos en espacios abiertos, que comprenden actividades tradicionales, de exploración y de desplazamiento; así como los juegos en ambientes cerrados, tales como los de construcción, el juego simbólico, las actividades de expresión artística y los juegos de mesa. En conjunto, estas formas evidencian la amplitud del juego libre en los sectores y su relevancia como recurso esencial para el desarrollo infantil.

2.2.1.3 Importancia del juego libre en los sectores. El juego libre en los sectores se configura como una estrategia didáctica clave en el nivel inicial, puesto que, en contraste con otras orientaciones metodológicas, favorece aprendizajes significativos mediante la exploración, la creatividad y la interacción social.

Según la Organización de las Naciones Unidas, el juego constituye un recurso indispensable para el desarrollo integral del infante, en tanto promueve el reconocimiento del entorno a través de los sentidos, el movimiento y la manifestación emocional. En

esta perspectiva, dicha práctica fortalece la capacidad de los educandos para tomar decisiones, solucionar problemas y cooperar con sus pares, habilidades fundamentales para su desarrollo personal y social. Asimismo, mediante el juego, los niños asumen roles diversos, manipulan materiales y representan situaciones cotidianas, lo cual contribuye a la construcción de su identidad, al afianzamiento de sus habilidades comunicativas y al aprendizaje autónomo en un entorno lúdico y significativo (Delgado et al., 2026).

De acuerdo con Ortega y Peralta (2025), el desarrollo del juego libre en la primera infancia implica la aplicación de estrategias pedagógicas que inciden de manera significativa en la adquisición de competencias y destrezas, favoreciendo especialmente la dimensión socioemocional durante el proceso de crecimiento. En tal sentido, resulta pertinente incorporar acciones educativas sustentadas en diversas formas de juego, como el dramático, simbólico y cooperativo, así como dinámicas orientadas a la autorregulación emocional entre pares. Del mismo modo, es importante considerar que la práctica del juego libre, al estimular la autonomía, la creatividad y las habilidades de interacción social, posibilita identificar dificultades vinculadas al desarrollo socioemocional. De forma conclusiva, se llegó a establecer que el análisis e implementación de diversas actividades lúdicas potencian el control emocional, el trabajo colaborativo, la expresión libre, la cooperación y el autoconocimiento, fortaleciendo así las relaciones socioemocionales en los educandos.

2.2.1.4 Beneficios del juego libre en el desarrollo del niño. Los autores Terrazo-Luna et al. (2023) se señalan que el juego libre aporta múltiples beneficios para los niños, entre ellos:

- Permite a los niños desarrollar su creatividad e imaginación, así como fortalecer sus destrezas físicas, cognitivas y emocionales.

- Favorece el desarrollo saludable del cerebro.
- Promueve que, desde edades tempranas, los niños participen e interactúen con el mundo que los rodea.
- Les ayuda a crear y explorar su propio mundo, donde pueden tomar decisiones, manejar sus temores y practicar roles de adultos, muchas veces en grupo con otros niños o con adultos.
- A medida que interactúan con su entorno, desarrollan nuevas competencias que fortalecen la confianza y la resiliencia (capacidad de mantener una actitud optimista y superar la adversidad), necesarias para enfrentar los retos futuros.
- Enseña a trabajar en equipo, compartir, negociar, resolver conflictos y adquirir diversas habilidades sociales.
- Fomenta la toma de decisiones, el descubrimiento de intereses propios y la concentración en actividades que les apasionan.
- Contribuye a mantener un cuerpo sano y activo.

2.2.1.5 Tipos de juego libre. Existen diversas formas de juego que los niños desarrollan de manera espontánea. De acuerdo con el Ministerio de Educación, Silva, (2010) los señala que estas manifestaciones lúdicas pueden clasificarse en distintos tipos, los cuales se describen a continuación:

Juego motor. El juego motor se caracteriza por implicar el movimiento corporal y la exploración de las capacidades físicas, así como de las sensaciones que el propio cuerpo puede generar. Dentro de este tipo de actividades se incluyen acciones como saltar en un pie, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, correr, columpiarse o empujar objetos. Estas prácticas resultan especialmente atractivas en la primera infancia, debido a que los niños se encuentran en una etapa orientada al desarrollo y control progresivo de su cuerpo (Silva, 2010).

Juego cognitivo. El juego cognitivo favorece el desarrollo intelectual al estimular la curiosidad y el pensamiento del niño. Se manifiesta cuando los infantes interactúan con elementos de su entorno, los manipulan y exploran de manera activa. Estas experiencias no solo satisfacen su interés natural por descubrir, sino que también fortalecen procesos de aprendizaje y desarrollo mental. Con el tiempo, este tipo de juego evoluciona hacia la resolución de desafíos que implican el uso de habilidades cognitivas más complejas. Ejemplos de ello son la construcción de torres con cubos, el uso de herramientas para alcanzar objetos, así como la participación en juegos de mesa, rompecabezas y adivinanzas (Silva, 2010).

Juego social. El juego social se distingue por la interacción con otros como componente fundamental de la actividad lúdica. A lo largo del desarrollo, este tipo de juego adopta diversas formas: en los primeros años, los bebés interactúan con figuras cercanas mediante gestos, sonidos y juegos simples como el escondite o el reconocimiento en el espejo. Posteriormente, en edades mayores, estas actividades evolucionan hacia juegos con reglas, turnos y mayor organización. El juego social resulta esencial para el desarrollo de habilidades interpersonales, ya que promueve la construcción de vínculos afectivos y el aprendizaje de normas de convivencia, facilitando interacciones adecuadas y significativas (Silva, 2010)

Juego simbólico. El juego simbólico, también denominado juego de simulación, integra procesos cognitivos, afectivos y creativos. Se caracteriza por la capacidad del niño para representar situaciones ficticias, diferenciando entre la realidad y la imaginación. Este tipo de juego permite recrear experiencias, asumir roles y construir escenarios imaginarios, lo cual contribuye al desarrollo integral. Por ejemplo, un niño puede simular que un objeto cotidiano representa otro distinto como utilizar un trozo de madera como si fuera un automóvil o inventar situaciones ficticias

en interacción con otros, evidenciando la comprensión del “como si” propio de este tipo de juego (Silva, 2010).

2.2.1.6 Metodología y secuencia del juego libre. Según los autores Hidalgo y Orellana (2025), considera las siguientes fases en la metodología de aplicación del juego libre:

Inicio. En la fase inicial, se comunica a los niños el comienzo de la sesión de juego libre, precisando los horarios establecidos y las áreas asignadas para su desarrollo. Asimismo, se les informa con anticipación que, diez minutos antes de culminar la actividad, se les avisará para finalizar sus juegos. De manera paralela, se refuerzan conjuntamente las normas de convivencia previamente acordadas, tales como la prohibición de conductas violentas y la importancia de compartir los materiales, promoviendo un clima de respeto y cooperación.

Desarrollo. Durante esta etapa, los niños disponen de autonomía para ubicarse en los distintos sectores del aula, ya sea de forma individual o grupal, en función de sus intereses y de las condiciones del entorno. Una vez seleccionado el espacio de preferencia, inician el juego libre de manera espontánea, haciendo uso de los recursos disponibles e interactuando con sus pares. El juego que construyen presenta una secuencia propia de inicio y desarrollo, en la cual transforman sus ideas en acciones concretas. En este proceso, la intervención docente cumple un rol orientador permanente, considerando que algunos niños se integran con rapidez a la actividad, mientras que otros requieren mayor tiempo para decidir su participación, e incluso algunos pueden mostrar desinterés, situación en la que la docente interviene oportunamente para motivar su involucramiento.

Cierre. En la fase final, diez minutos antes de concluir la sesión, la docente indica a los niños que deben iniciar el cierre de sus actividades lúdicas. Finalizado el tiempo previsto, los estudiantes proceden a recoger y organizar los materiales

utilizados en sus respectivos espacios. Posteriormente, se promueve un momento de diálogo, ya sea desde sus lugares o mediante una asamblea, en el cual se formulan preguntas orientadoras como: ¿qué jugaron?, ¿con quién es jugaron?, ¿cómo se sintieron? y ¿qué ocurrió durante el juego? Este intercambio tiene como finalidad favorecer la expresión oral de sus experiencias y aprendizajes, brindándoles un espacio significativo para compartir ideas, emociones, intereses y percepciones.

En este contexto, el juego libre se configura como un elemento esencial en el proceso de aprendizaje y desarrollo infantil, al ofrecer un entorno propicio para la exploración, la experimentación y el crecimiento integral. La participación espontánea en actividades lúdicas favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera natural y significativa.

2.2.2 La creatividad

La creatividad se asocia con un espíritu emprendedor que impulsa la exploración y la experiencia, constituyéndose en una forma libre de autoexpresión. Para los niños, la posibilidad de expresarse sin restricciones ni juicios resulta altamente significativa, ya que favorece un desenvolvimiento más amplio y adecuado en los distintos ámbitos de su vida (Ortega & Peralta, 2025).

Barba et al. (2019) sostienen que la creatividad constituye la facultad de generar elementos novedosos, los cuales pueden materializarse en productos, objetos, técnicas o incluso en nuevas maneras de interpretar la realidad. Asimismo, plantea que esta capacidad favorece la ruptura de esquemas tradicionales, cuestionando estereotipos y formas convencionales de pensamiento y acción. En este sentido, implica la habilidad de reorganizar y aplicar los conocimientos previos de manera distinta, con el propósito de alcanzar resultados más óptimos y significativos.

2.2.2.1 Teorías sobre la creatividad. De acuerdo con Mendoza et al., (2009) las teorías contemporáneas sobre la creatividad presentan una notable convergencia, ya que, pese a sustentarse en distintos enfoques y métodos, proponen planteamientos compatibles que pueden integrarse entre sí. Dentro de este marco, destacan diversas teorías psicológicas que explican el fenómeno creativo desde diferentes perspectivas.

En primera instancia, la teoría de la creatividad incremental, formulada por Robert Weisberg en 1989, plantea que la creatividad se configura a partir de la experiencia acumulada y los saberes previos del sujeto, evidenciándose mediante progresiones graduales y sostenidas que optimizan producciones anteriores. De forma complementaria, la teoría de la transferencia, vinculada al desarrollo del pensamiento creativo, sostiene que la creatividad emerge como resultado del impulso cognitivo orientado al aprendizaje y a la solución de situaciones problemáticas, a través de la interacción de diversas dimensiones del pensamiento —como factores, contenidos y productos mentales, cuya articulación posibilita la generación de ideas innovadoras, conforme a lo propuesto por J. P. Guilford.

Por otra parte, se consideran distintas perspectivas teóricas relevantes. Entre ellas, la teoría humanista resalta la incidencia de los factores sociales y las relaciones interpersonales en el desarrollo o restricción de la creatividad. Asimismo, sobresale la teoría factorial, representada por J. P. Guilford y E. Paul Torrance, la cual examina la conducta creativa desde enfoques tanto experimentales como conceptuales. De igual modo, se incorpora la teoría neuropsicofisiológica, que interpreta la creatividad a partir del funcionamiento cerebral, particularmente en lo concerniente a la lateralización y a los procesos de codificación hemisférica.

En esa misma línea, se señala que las teorías de mayor desarrollo investigativo son las propuestas por Guilford y Torrance. La teoría de Guilford, conocida como el modelo de la estructura del

intelecto, organiza la creatividad en tres dimensiones: contenidos, operaciones y productos. Dentro de las operaciones, resalta la producción divergente como un proceso fundamental del pensamiento creativo, caracterizado por la fluidez, flexibilidad y originalidad. Por su parte, Torrance, desde el ámbito educativo, realizó importantes aportes al estudio del pensamiento divergente, desarrollando instrumentos para evaluar los procesos creativos, así como las características de los productos y de las personas creativas.

En otros términos, las diversas teorías coinciden en reconocer la creatividad como una habilidad inherente al ser humano, que permite generar nuevas ideas y construir realidades posibles, razón por la cual resulta fundamental su estudio, desarrollo y estimulación en los diferentes contextos educativos.

2.2.2.2 Fundamentos teóricos esenciales de la creatividad según Vigotsky. Jiménez y Muñoz (2012) consideran que, para la delimitación del concepto de creatividad, se toma como referencia la teoría propuesta por Vigotsky de 1982, debido a que sus planteamientos continúan siendo pertinentes y útiles para los docentes en ejercicio y en formación. En concordancia con los propósitos de este trabajo, se identifican los siguientes principios fundamentales que orientan la preparación del docente en la implementación de programas formativos:

En la etapa infantil se observa una mayor presencia de fantasía en comparación con el adulto; sin embargo, este último posee una imaginación más desarrollada. Según Vigotsky, la capacidad creadora de la imaginación está directamente vinculada con la amplitud y diversidad de la experiencia acumulada. En este sentido, aunque el niño manifiesta mayor fantasía, su imaginación resulta limitada debido a su menor experiencia.

El proceso creativo tiene un carácter social y colectivo. La creación se manifiesta cuando el ser humano es capaz de

imaginar, combinar, transformar y generar algo novedoso, por simple que parezca. No obstante, Vigotsky sostiene que toda producción creativa implica la participación indirecta de otros, por lo que no existen creaciones completamente individuales.

La creatividad se sustenta en la experiencia previa. La imaginación no surge de manera espontánea ni independiente, sino que se apoya en conocimientos y vivencias anteriores. En este sentido, resulta improbable que se genere algo completamente nuevo sin una base experiencial previa.

La creatividad se estimula a partir de necesidades. Todo proceso creador tiene su origen en una carencia, deseo o situación de desajuste, los cuales actúan como impulsores de la actividad imaginativa.

La actividad creativa se desarrolla de forma progresiva. No aparece de manera repentina, sino que evoluciona gradualmente, partiendo de manifestaciones simples hacia formas más complejas.

La creatividad está presente desde la infancia temprana. Los procesos creativos se evidencian especialmente en el juego infantil, donde los niños no solo reproducen experiencias, sino que las transforman y construyen nuevas realidades.

El rol del educador es fundamental en el desarrollo de la creatividad. Para potenciarla, es necesario brindar libertad de acción al niño, favoreciendo su expresión espontánea en diversas formas, como el juego, el dibujo o la producción literaria. De este modo, se facilita la manifestación de su potencial creativo.

2.2.2.3 Proceso para el desarrollo de la creatividad. Desde una perspectiva académica, Menchén (1998) plantea que el proceso creativo se desarrolla a través de cuatro fases interrelacionadas:

Preparación: Constituye la fase inicial, en la cual el individuo identifica una situación problemática y procede a examinarla de manera reflexiva. Implica un proceso de exploración

que integra la experiencia, el pensamiento y la imaginación orientados a definir posibles vías de solución.

Incubación: En esta etapa se produce un procesamiento interno de carácter inconsciente, asociado principalmente al hemisferio derecho. El sujeto establece conexiones entre la situación actual y experiencias previas o similares, muchas veces de forma automática. Durante este proceso se descartan alternativas consideradas poco viables, predominando un estado de incertidumbre que, aunque puede llevar al abandono de algunas ideas, resulta fundamental para la consolidación de la siguiente fase.

Iluminación: Gracias a la constancia y a la activación de conocimientos, habilidades y experiencias acumuladas, emergen soluciones novedosas de manera repentina. En esta fase, el problema adquiere claridad, lo que favorece la motivación y el impulso hacia la resolución de la situación planteada.

Verificación: Finalmente, la solución generada es evaluada de forma crítica, permitiendo estructurar y concretar la idea. Este proceso culmina con la ejecución práctica de la propuesta.

En conjunto, los resultados derivados de cada una de estas etapas contribuyen al fortalecimiento y perfeccionamiento de la actividad creativa en el niño. Así, cuando se le expone de manera sistemática a situaciones que demandan la búsqueda de soluciones, se favorece el desarrollo progresivo y la educación de su creatividad.

2.2.2.4 Procesos de creatividad en la etapa infantil. Los procesos creativos durante la infancia, de acuerdo con lo señalado por Barba et al., (2019), constituyen un componente esencial en el desarrollo integral del niño.

Estos procesos se distinguen por la presencia de diversas etapas y características que favorecen la exploración, comprensión

y expresión del entorno. A continuación, se detallan los aspectos más relevantes:

- **Etapas del desarrollo creativo.** Según la evolución de la expresión artística infantil se organiza en cinco etapas. La primera corresponde al garabateo (entre los 2 y 4 años), fase en la que los niños experimentan con trazos y formas sin una intención representativa clara. Progresivamente, sus producciones adquieren mayor complejidad y significado, evidenciando una comprensión más estructurada de la realidad que los rodea.
- **Exploración y experimentación.** En la niñez, la actividad artística se convierte en un medio de indagación del entorno. A través de prácticas como el dibujo, la pintura y el modelado, los niños no solo desarrollan destrezas técnicas, sino que también expresan ideas, emociones y vivencias de manera no verbal, fortaleciendo así su capacidad comunicativa.
- **Fases del proceso creativo.** El proceso creativo comprende distintas fases, entre ellas la preparación, incubación, iluminación y verificación. El conocimiento de estas etapas permite a los docentes diseñar estrategias pedagógicas que acompañen y orienten el desarrollo creativo, facilitando la gestión emocional y el desarrollo del pensamiento crítico en los niños.
- **Fortalecimiento de la creatividad.** La promoción de la creatividad infantil requiere la generación de un entorno que favorezca la libre expresión y la exploración. Para ello, es indispensable proporcionar recursos, tiempo suficiente y propuestas pedagógicas que integren diversas manifestaciones artísticas, como la música, la danza y el teatro.
- **Importancia de la educación artística.** La formación en artes visuales aporta de manera sustantiva al desarrollo de

competencias creativas, a la vez que fortalece la capacidad para la resolución de situaciones problemáticas, incentiva la innovación y estimula el pensamiento divergente. Dichas habilidades resultan esenciales tanto para el desarrollo integral como para el rendimiento académico de los educandos.

2.2.2.5 Relevancia de la creatividad. Según Ortega y Peralta (2025), el fortalecimiento de la creatividad en los escolares se ha posicionado como un eje de notable importancia y en constante transformación. En esta línea, su promoción desde las etapas iniciales del desarrollo humano constituye una necesidad prioritaria, debido a su estrecha vinculación con las dimensiones cognitiva, socioemocional y relacional. Cuando el individuo potencia su pensamiento creativo, logra desempeñarse con mayor eficacia en diversos entornos, al ser capaz de idear, estructurar y concretar propuestas que optimizan sus capacidades y habilidades.

En esa misma perspectiva, el aprendizaje con orientación creativa configura un espacio propicio para que los niños, con la mediación pedagógica del docente, experimenten y asimilen progresivamente pautas básicas de convivencia. De este modo, se reconocen como sujetos con derechos, con capacidad de participación activa en la vida social, actuando con sentido solidario y contribuyendo a la construcción de saberes y cultura con carácter transformador.

De igual manera, la creatividad dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje se concibe como una competencia transversal, presente en todas las áreas del saber. Su desarrollo resulta imprescindible en cada sujeto, independientemente de su categoría educativa o formación, dado su impacto tanto en el desempeño escolar como en el ámbito profesional.

2.2.2.6 Factores que inciden en el desarrollo de la creatividad. Sagastui y Herrán (2021) sostienen que diversos factores condicionan el fortalecimiento del pensamiento creativo, entre los cuales destacan:

- **Ambiente seguro y estimulante**. Un contexto que garantice condiciones de seguridad emocional y física, y que además fomente la exploración sin temor al juicio o al error, resulta determinante para el desarrollo creativo. Este entorno favorece la libre manifestación de ideas y la generación de propuestas originales.
- **Espacios de juego autónomo**. Las actividades lúdicas no estructuradas permiten a los educandos tomar decisiones respecto a sus acciones, lo cual potencia su imaginación y facilita la producción de ideas innovadoras, consolidando así su pensamiento creativo.
- **Fomento de la autonomía**. Promover la toma de decisiones y la solución independiente de situaciones problemáticas fortalece la autoconfianza. La autonomía, especialmente en contextos lúdicos, impulsa procesos de experimentación e innovación.
- **Interacción social.** La relación entre pares durante las actividades recreativas propicia la cooperación y el intercambio de ideas. Mediante la socialización, los escolares enriquecen su pensamiento creativo al integrar y ampliar perspectivas diversas.
- **Variedad de materiales y recursos**. La disponibilidad de múltiples recursos didácticos amplía las oportunidades de exploración, permitiendo a los niños expresarse a través de diversas formas y desarrollar su creatividad de manera más holística.
- **Apoyo de educadores y adultos.** El acompañamiento pedagógico y el respaldo de adultos que promueven la

curiosidad, la exploración y el respeto por las ideas infantiles son esenciales para el desarrollo creativo. Un enfoque educativo que valore la iniciativa del niño y fomente la experimentación resulta clave en este proceso.

En conjunto, estos factores configuran un entorno propicio que favorece el desarrollo integral de la creatividad infantil, permitiendo que este proceso se lleve a cabo de manera significativa y efectiva.

2.2.2.7 Dimensiones de la creatividad. Desde un enfoque investigativo, el desarrollo de la creatividad no se limita únicamente a la aplicación de técnicas novedosas o llamativas, sino que requiere intervenir en diversos procesos cognitivos. En este sentido, siguiendo el planteamiento de Barba et al. (2019), es pertinente considerar un conjunto de dimensiones esenciales del pensamiento creativo, las cuales se describen a continuación de manera organizada y mejorada:

- **Fluidez:** Se manifiesta en la capacidad del estudiante para generar múltiples ideas o alternativas frente a una misma situación problemática. Esta dimensión se vincula con el uso del pensamiento divergente, permitiendo producir respuestas variadas, pertinentes y en cantidad significativa.
- **Flexibilidad:** Hace referencia a la habilidad para cambiar de enfoque o perspectiva, adaptándose a diferentes categorías de respuesta. Implica la posibilidad de considerar diversas alternativas en distintos contextos, evidenciando apertura cognitiva y capacidad de adaptación.
- **Originalidad:** Constituye el rasgo más distintivo del pensamiento creativo, ya que implica la producción de ideas novedosas, poco comunes o inusuales. Se relaciona con la capacidad de proponer soluciones innovadoras o reinterpretar los problemas desde enfoques no convencionales.

- **Elaboración:** Se refiere a la capacidad de enriquecer, ampliar o perfeccionar una idea inicial mediante la incorporación de detalles, elementos adicionales o modificaciones en sus características. Esta dimensión permite transformar ideas simples en propuestas más complejas y estructuradas.

2.3 Definiciones operacionales.

Definición operacional del juego libre en los sectores (variable independiente)

El juego libre en los sectores se define operativamente como una estrategia pedagógica que promueve la participación espontánea, autónoma y significativa de los niños, permitiéndoles explorar, crear y expresar sus ideas en un entorno flexible y sin imposiciones rígidas. Para efectos del estudio, esta variable se observa a través de tres procesos didácticos: inicio, desarrollo y cierre.

Inicio: Corresponde al momento en el que el docente genera un ambiente motivador, presenta materiales diversos y propicia la libre elección de actividades por parte de los niños. Se observa la disposición, el interés y la iniciativa del niño para integrarse al juego.

Desarrollo: Se refiere a la fase central en la que el niño interactúa activamente con los materiales, sus pares y el entorno, desplegando conductas de exploración, imaginación, toma de decisiones y resolución de problemas. En esta etapa se evidencia la autonomía, la creatividad y la interacción social durante el juego.

Cierre: Comprende el momento de reflexión y culminación del juego, donde los niños expresan lo realizado, comparten experiencias y organizan los materiales utilizados. Se observa la capacidad de comunicación, valoración de la actividad y orden en la finalización.

Estos procesos se evalúan mediante una guía de observación estructurada que permite identificar el nivel de participación y desempeño del niño en cada fase del juego libre.

Definición operacional de la creatividad (variable dependiente)

La creatividad se define operativamente como la capacidad del niño

para generar ideas, soluciones y producciones novedosas y significativas en contextos de aprendizaje, manifestándose a través de procesos de pensamiento divergente. Para su medición, se consideran las siguientes dimensiones:

Fluidez: Capacidad para generar múltiples ideas, respuestas o alternativas ante una situación determinada. Se observa en la cantidad de propuestas, respuestas o intervenciones que el niño produce durante las actividades.

Flexibilidad: Habilidad para modificar estrategias, adaptarse a nuevas situaciones y considerar diferentes enfoques frente a una tarea. Se evidencia en la variedad de respuestas y en la capacidad de cambiar de perspectiva o de acción.

Originalidad: Capacidad para producir ideas novedosas, únicas o poco comunes. Se observa en la emisión de respuestas creativas, diferentes a las habituales o a las de sus compañeros.

Elaboración: Habilidad para ampliar, detallar y enriquecer una idea inicial. Se manifiesta en la incorporación de detalles, mejoras o explicaciones más complejas en sus producciones.

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque, tipo y nivel de investigación

Para la exploración de esta tesis se empleó el paradigma cuantitativo, ya que se utilizó la esta dística Desde la perspectiva cuantitativa, la realidad se concibe como objetiva y determinada por relaciones de causa y efecto, lo que permite su medición, verificación y generalización. En este enfoque, los fenómenos se analizan a partir de variables y sus relaciones estadísticas, considerando que la explicación de los hechos se sustenta en la comprobación de dichas relaciones. Asimismo, se asume que la realidad es observable, repetible y susceptible de ser validada en distintos contextos, por lo que la investigación busca principalmente confirmar o verificar los fenómenos estudiados (Calle, 2023).

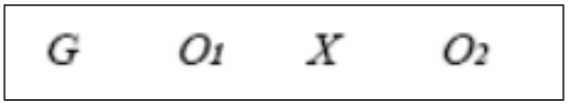
Los estudios aplicados se orientan hacia el empleo práctico del saber científico, con la finalidad de atender problemáticas específicas o optimizar contextos determinados. Su intención central radica en convertir los aportes teóricos en alternativas funcionales en distintos campos, tales como el ámbito educativo, sanitario o tecnológico. En ese sentido, se sustenta en los fundamentos proporcionados por la exploración básica, con el propósito de generar aplicaciones concretas que den respuesta a demandas reales (Zúñiga et al., 2023).

Esta tesis estuvo orientada bal el alcance explicativo. Un estudio explicativo es un tipo de indagación científica cuyo propósito central es identificar, analizar y demostrar las causas o factores que originan un fenómeno, es decir, no solo describe o relaciona variables, sino que busca explicar el porqué y el cómo ocurren los hechos.

3.2 Diseño de la investigación

En esta exploración se empleó el modelo preexperimental con pretest y post test: El diseño preexperimental se configura como una estrategia metodológica que posibilita una aproximación preliminar respecto a la relación entre variables de estudio. Se distingue por la implementación de una intervención en un único grupo de participantes, sin la incorporación de un grupo de comparación que permita establecer contrastes rigurosos. Este

tipo de diseño suele emplearse en etapas iniciales de la exploración o en contextos donde no resulta factible desarrollar un diseño experimental completo, proporcionando evidencias iniciales acerca de los efectos derivados de la intervención aplicada (Zúñiga et al., 2023).(Zúñiga et al., 2023).



G: la muestra

O1: Preprueba

X: aplicación del juego libre

O2: posprueba

3.3 Población, muestra y muestreo

Para López (2002) la población: Se entiende como el conjunto total de individuos, elementos u objetos sobre los cuales se desea obtener información en el marco de una investigación. Este universo puede estar conformado por personas, animales, registros, eventos o diversos productos culturales y comunicativos, tales como textos, materiales audiovisuales o medios de difusión. En el ámbito educativo y social, la población representa la totalidad de unidades de análisis pertinentes al estudio (López, 2002).

Por otro lado, muestra corresponde a un subconjunto representativo de la población, seleccionado con el propósito de llevar a cabo el estudio. Su elección responde a criterios técnicos y metodológicos que garantizan que los resultados obtenidos puedan generalizarse al total del universo. La determinación del tamaño muestral se realiza mediante procedimientos estadísticos, lógicos o criterios específicos según el tipo de investigación (López, 2002).

Además, el muestreo, según López (2002). hace referencia al procedimiento o conjunto de técnicas empleadas para seleccionar los elementos que conforman la muestra a partir de la población. Este proceso se basa en reglas y criterios definidos que permiten obtener un grupo representativo, de modo que los resultados reflejen de manera válida las

características del conjunto total.

- Población total: 25 niños de Educación Inicial de la I.E.B. N° 1734, comunidad nativa de Buenos Aires.
- Muestra: Censo de la población total, distribuida en:
- Grupo 1: 9 niños de 3 años (5 varones, 4 mujeres)
- Grupo 2: 8 niños de 4 años (4 varones, 4 mujeres)
- Grupo 3: 8 niños de 5 años (3 varones, 5 mujeres)
- Actores secundarios: 2 docentes de la institución, 10 padres de familia y 2 líderes comunitarios.

3.4 Hipótesis y variables

3.4.1 Hipótesis

H1: Existe una influencia positiva de la aplicación del juego libre en los sectores como herramienta didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025.

H0: No existe una influencia positiva de la aplicación del juego libre en los sectores como herramienta didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025

3.4.2 Operacionalización de las variables

Variables	**Definición conceptual**	**Definición operacional**	**Dimensiones**	**Indicadores**	**Escala de evaluación**
Juego libre	El juego libre, de acuerdo con González (2019) constituye una actividad lúdica propia de la etapa infantil que se distingue por la inexistencia de normas	El juego libre será utilizado como una herramienta pedagógica con orientación a la mejora de la creatividad	Inicio	Genera un clima motivador mediante la presentación de materiales y consignas abiertas que invitan a la exploración libre. Promueve la participación activa de los niños al permitir la elección autónoma de espacios, materiales y formas de juego.	Inicio Proceso Logro esperado

	previamente establecidas, más allá de aquellas que el propio niño crea y modifica de manera flexible.	en niños de nivel inicial	Desarrollo	Acompaña el juego libre mediante la observación activa, interviniendo de manera oportuna sin limitar la creatividad del niño. Favorece la interacción, la resolución de problemas y la expresión de ideas durante el desarrollo del juego.	
			Cierre	Propicia espacios de socialización donde los niños expresan lo que realizaron, sintieron o aprendieron durante el juego. Refuerza los logros y orienta la reflexión sobre la experiencia vivida, promoviendo la valoración del proceso creativa	
La creatividad	Barba et al. (2019) sostienen que la creatividad constituye la facultad de generar elementos novedosos, los cuales pueden materializarse en productos, objetos, técnicas o incluso en nuevas maneras de interpretar la realidad.	La creatividad será evaluada a través de las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración con una guía de observación	Fluidez	- Genera múltiples ideas ante una situación. - Expresa diversas respuestas en actividades lúdicas	
			Flexibilidad	- Cambia de estrategia ante una dificultad. - Adapta su conducta a diferentes situaciones.	
			Originalidad	- Propone ideas novedosas o poco comunes. - Se expresa de manera única en sus producciones.	
			Elaboración	- Añade detalles a sus producciones.	

				- Desarrolla y mejora sus ideas iniciales.	

3.5 Métodos de la investigación

Para López (2002), la población se concibe como la totalidad de sujetos, componentes u objetos respecto de los cuales se pretende recabar información dentro de una indagación. Dicho universo puede estar integrado por personas, animales, documentos, acontecimientos o distintos productos de carácter cultural y comunicativo, como escritos, recursos audiovisuales o medios de difusión. En el campo educativo y social, la población alude al conjunto completo de unidades de análisis relevantes para la exploración.

En la presente indagación, el método científico fue aplicado de forma sistemática con la intención de generar conocimientos válidos y fiables. En una fase inicial, se procedió a reconocer y acotar la problemática de estudio a partir de la observación de la realidad y la revisión de fundamentos teóricos. Posteriormente, se plantearon las interrogantes de investigación y las hipótesis, las cuales guiaron el desarrollo del estudio y propusieron posibles explicaciones al fenómeno examinado.

De manera consecutiva, se estructuró el diseño metodológico, en el cual se precisaron el tipo y la categoría de la investigación, así como la población y la muestra. Asimismo, se eligieron y aplicaron los instrumentos para la recolección de información, asegurando criterios de validez y confiabilidad. Finalmente, tras la obtención de los datos, se efectuó su procesamiento y análisis, lo que permitió contrastar las hipótesis formuladas y, de forma conclusiva, se llegó a establecer los resultados del estudio.

Finalmente, se interpretaron los resultados obtenidos, los cuales fueron discutidos en función de teorías y estudios previos, permitiendo formular conclusiones y recomendaciones. De esta manera, el método científico no solo permitió estructurar el proceso investigativo, sino también asegurar la objetividad, rigurosidad y coherencia de los resultados alcanzados.

3.6 Técnicas Instrumentos aplicados

La observación se concibe como un proceso cognitivo complejo en el que confluyen la percepción, la interpretación y los saberes previos del sujeto. En este marco, la percepción supone la selección intencionada de estímulos presentes en la realidad; seguidamente, a través de la interpretación, dichos elementos adquieren sentido en función del contexto en el que se producen. Este procedimiento se sustenta en los conocimientos previos, los cuales operan como soporte objetivo que posibilita ampliar y profundizar la comprensión de lo observado. De este modo, la observación se configura como una actividad analítica y reflexiva que facilita examinar las dinámicas y situaciones que emergen en el aula y en el entorno escolar, particularmente aquellas vinculadas a la interacción entre docentes y educandos (Yungán et al., 2023).

Por otra parte, Yungán et al. (2023) sostienen que la guía de observación constituye un instrumento sistematizado que posibilita la recopilación ordenada de información respecto a los aspectos objeto de análisis. Este recurso orienta al evaluador en relación con los elementos que deben considerarse en cada momento, estableciendo, además, la correspondencia entre los contenidos valorados y los conocimientos que posee el escolar.

En la presente indagación, se recurrió a la técnica de la observación con la finalidad de obtener información directa, objetiva y contextualizada sobre la conducta de los niños en su ambiente natural, sin alterar el desarrollo de sus actividades cotidianas. Dicha técnica permitió evidenciar de manera auténtica las manifestaciones asociadas a la variable de estudio.

Para la recolección de datos, se empleó como instrumento la guía de observación, la cual fue diseñada previamente en concordancia con las dimensiones e indicadores definidos. Este instrumento se aplicó de forma sistemática, registrando los comportamientos observables de los educandos en momentos específicos, lo que aseguró la organización, rigurosidad y precisión de la información obtenida.

3.7 Procesamiento de la información

El tratamiento de la información se ejecutó bajo una secuencia ordenada y metodológicamente estructurada. En una primera fase, se procedió al diseño del instrumento de medición, consistente en una guía de observación debidamente estructurada y alineada con la finalidad de la indagación. Posteriormente, se realizaron las gestiones pertinentes para la obtención de los permisos respectivos, solicitando la autorización de la directora de la institución educativa y de los padres de familia, asegurando de este modo la participación voluntaria de los educandos en el estudio.

En una etapa siguiente, se administró una evaluación diagnóstica inicial (pretest) mediante la aplicación de la guía de observación, con la intención de identificar la escala de desempeño de los participantes al inicio del proceso. Seguidamente, se desarrollaron actividades pedagógicas sustentadas en el juego libre como estrategia de intervención didáctica. Culminada esta fase, se aplicó una evaluación final (postest), empleando el mismo instrumento, con el fin de determinar los efectos derivados de la intervención implementada.

Posteriormente, la información recopilada fue sistematizada, registrada y organizada en el software Microsoft Excel 2019, donde se efectuaron procesos de depuración, codificación y estructuración de la base de datos para su posterior análisis estadístico.

En relación con el análisis de los datos, se recurrió a la estadística descriptiva utilizando hojas de cálculo en Excel, lo cual permitió obtener frecuencias, proporciones porcentuales y medidas de tendencia central. Asimismo, para la estadística inferencial se utilizó el programa SPSS, mediante el cual se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk. De acuerdo con los resultados obtenidos, se decidió emplear la prueba no paramétrica de Wilcoxon para el contraste de hipótesis.

De manera conclusiva, se llegó a establecer que los resultados fueron organizados y presentados a través de tablas y representaciones gráficas, acompañadas de sus respectivas interpretaciones, lo que facilitó una comprensión clara y un análisis riguroso de los hallazgos derivados de la indagación.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

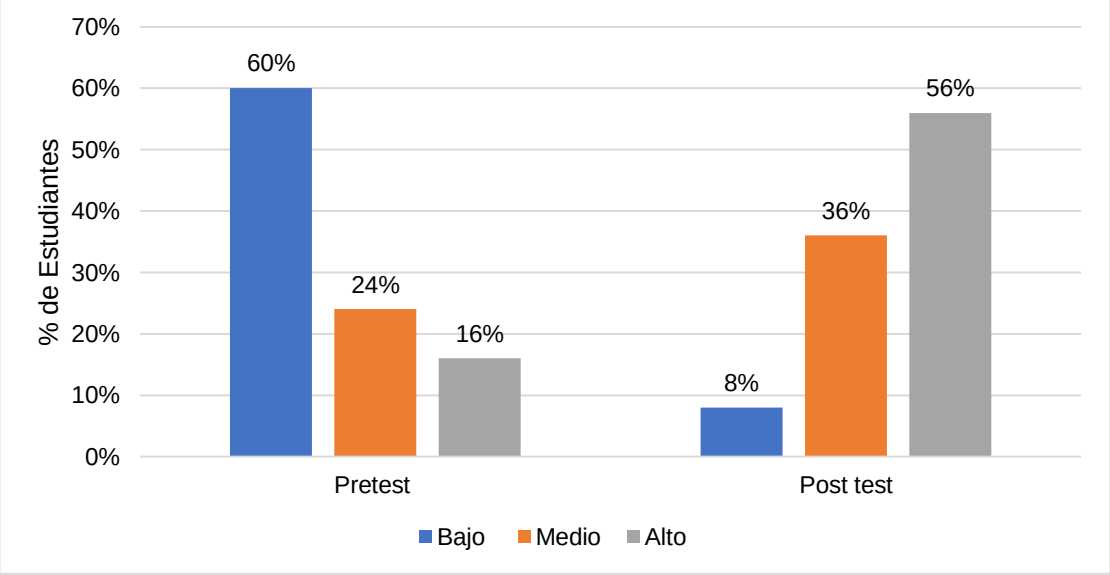
4.1 Análisis e interpretación de resultados por objetivo.

Objetivo General: Demostrar cómo influye la aplicación del juego libre como herramienta didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025

Tabla 1. Distribución porcentual del pretest y post test del aprendizaje de la creatividad en prescolares

	Pretest		Post test	
Niveles	fi	%	fi	%
Bajo	15	60%	2	8%
Medio	6	24%	9	36%
Alto	4	16%	14	56%
Total	25	100%	25	100%

Gráfico 1. Distribución porcentual del pretest y post test del aprendizaje de la creatividad en prescolares



En la tabla 1, referida a la distribución porcentual del pretest y postest del aprendizaje de la creatividad, se observa que en el pretest el porcentaje más considerable corresponde al nivel bajo, con un 60% (15 niños). Este resultado indica que, antes de la intervención, la mayoría de los estudiantes presentaba niveles deficientes de creatividad, evidenciando limitaciones en

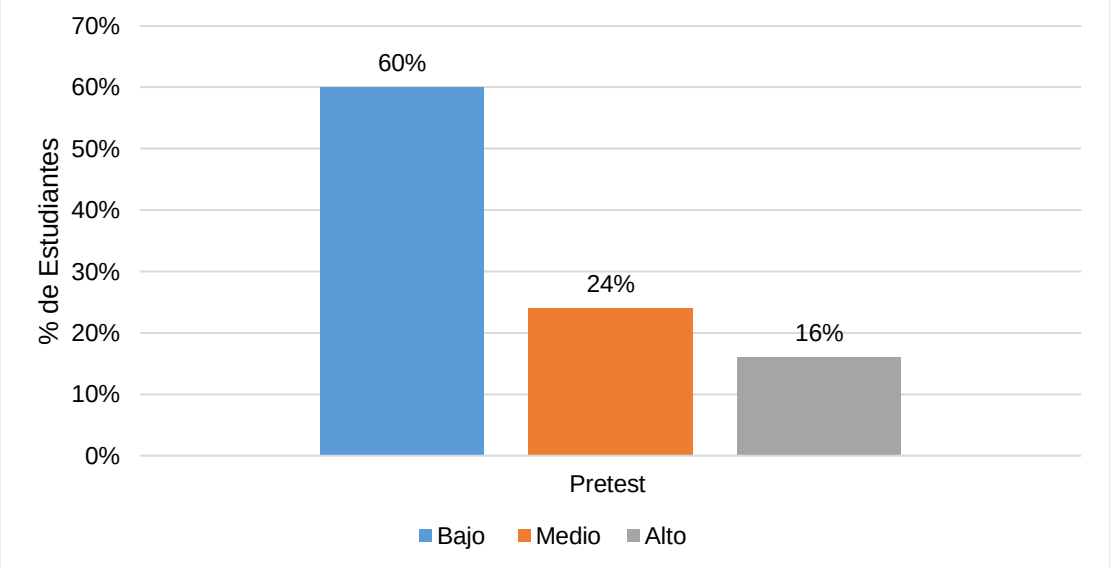
sus capacidades creativas iniciales. En contraste, en el postest, el porcentaje más significativo se ubica en el nivel alto, alcanzando un 56% (14 niños). Este cambio refleja que, después de la aplicación del juego libre como herramienta didáctica, la mayoría de los niños logró desarrollar niveles elevados de creatividad, lo que evidencia una redistribución positiva del rendimiento creativo.

Oe1: Delimitar a través de la preprueba el nivel de desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025.

Tabla 2. Distribución porcentual de la preprueba de la creatividad en prescolares

Pretest		
Niveles	fi	%
Bajo	15	60%
Medio	6	24%
Alto	4	16%
Total	25	100%

Gráfico 2. Distribución porcentual del Nivel de aprendizaje en la preprueba de la creatividad



En la tabla 2, referida a la distribución porcentual del pretest del aprendizaje de la creatividad, se observa que en el pretest el porcentaje más considerable corresponde al nivel bajo, con un 60% (15 niños). Este

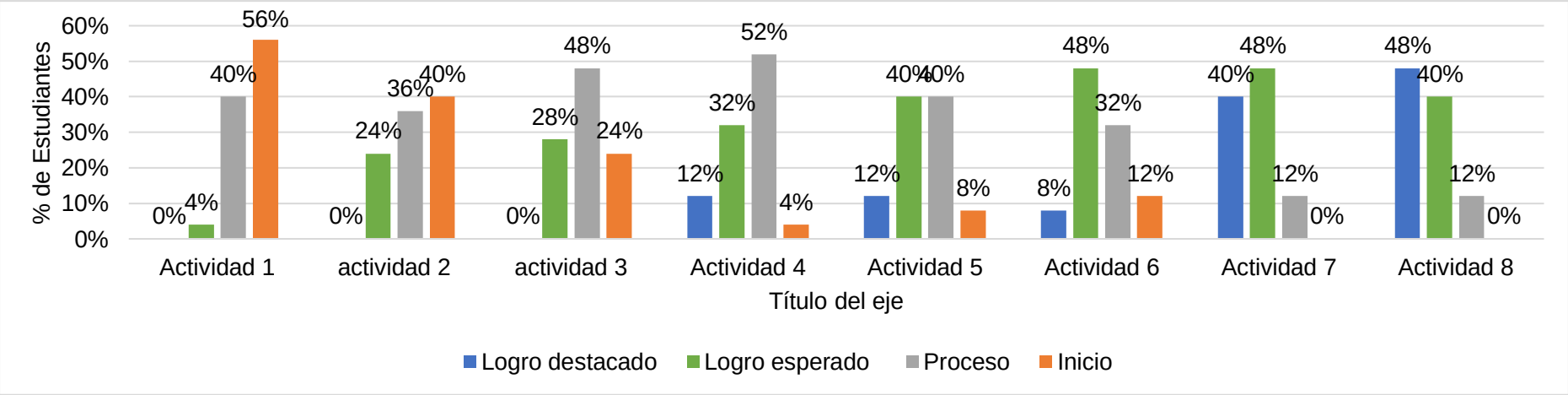
resultado indica que, antes de la intervención, la mayoría de los estudiantes presentaba niveles deficientes de creatividad, evidenciando limitaciones en sus capacidades creativas iniciales.

OE2: Aplicar el Juego Libre En Los Sectores Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del Jardín N.° 1734 de Río Tambo, 2025

Tabla 3. Distribución de porcentaje de la aplicación del juego libre en los sectores para estimular la creatividad en niños de inicial

	Actividad 1		actividad 2		actividad 3		Actividad 4		Actividad 5		Actividad 6		Actividad 7		Actividad 8	
Niveles	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0%	0	0%	0	0%	3	12%	3	12%	2	8%	10	40%	12	48%
Logro esperado	1	4%	6	24%	7	28%	8	32%	10	40%	12	48%	12	48%	10	40%
Proceso	10	40%	9	36%	12	48%	13	52%	10	40%	8	32%	3	12%	3	12%
Inicio	14	56%	10	40%	6	24%	1	4%	2	8%	3	12%	0	0%	0	0%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Gráfico 3. Distribución de porcentaje de la aplicación del juego libre en los sectores para estimular la creatividad



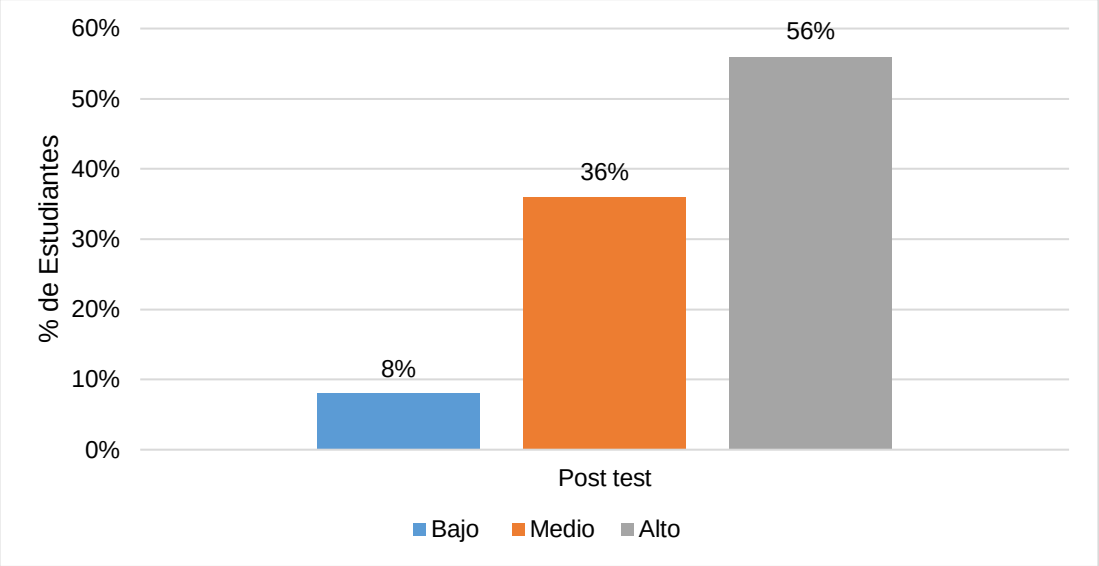
En las primeras tres actividades predominó el nivel inicio con 56%, 40% y 24%, evidenciando limitaciones iniciales en la creatividad, aunque el nivel proceso (40%, 36% y 48%) mostró un avance gradual. A partir de la actividad cuatro se observa una mejora significativa, con predominio del nivel proceso de 52% y aumento del logro esperado y destacado. En las actividades cinco y seis se consolida este progreso, destacando el logro esperado con el 40% y 48%, lo que refleja una transición hacia niveles superiores de creatividad. En conjunto, dichos hallazgos muestran que la aplicación sistemática del juego libre en los sectores a través de las ocho actividades generó un mejoramiento continuo y significativo en la creatividad de los niños. Este patrón confirma que la intervención no solo fue efectiva, sino que su impacto fue acumulativo y creciente a lo largo del tiempo, fortaleciendo el desarrollo de habilidades creativas en los estudiantes.

OE3: Evaluar a través de la posprueba el nivel de desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025.

Tabla 4. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en la posprueba de la creatividad en niños de inicial

Post test		
Niveles	fi	%
Bajo	2	8%
Medio	9	36%
Alto	14	56%
Total	25	100%

Gráfico 4. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en la posprueba de la creatividad en niños de inicial



En la tabla 4 en el postest, el porcentaje más significativo se ubica en el nivel alto, alcanzando un 56% (14 niños). Este cambio refleja que, después de la aplicación del juego libre en los sectores como herramienta didáctica, la mayoría de los niños logró desarrollar niveles elevados de creatividad. Asimismo, se observa una disminución considerable del nivel bajo, que pasa de 60% a 8%, y un incremento progresivo en los niveles medio y alto, lo que evidencia una redistribución positiva del rendimiento creativo.

4.2 Contrastación de hipótesis

Tabla 5. Test de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,721	25	,000
Post test	,856	25	,002

H1: Existe una influencia positiva de la aplicación del juego libre en los sectores como herramienta didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025.

H0: No existe una influencia positiva de la aplicación del juego libre en los sectores como herramienta didáctica en el desarrollo de la creatividad

en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025.

Tabla 6. Contraste de rangos de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test - Pretestt	Rangos negativos	6[a]	4,83	29,00
	Rangos positivos	19[b]	15,58	296,00
	Empates	0[c]		
	Total	25		

En la tabla de rangos correspondiente a la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se identifican 19 rangos positivos, lo que indica que en 19 niños el puntaje del postest fue mayor que el del pretest. En contraste, se registran 6 rangos negativos, es decir, en 6 casos el puntaje del postest fue menor que el del pretest. No se presentaron empates (0 casos). Además, el rango promedio de los incrementos (15.58) es considerablemente superior al de las disminuciones (4.83), y la suma de rangos positivos (296.00) supera ampliamente a la de los rangos negativos (29.00).

Tabla 7. Contraste de estadísticos de prueba de Wilcoxon

	Post test - Pretest
Z	-3,595[b]
Sig. asin. (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon evidencian que la aplicación del juego libre en los sectores como herramienta didáctica produjo un incremento significativo en el desarrollo de la creatividad en los niños del jardín N.° 1734 de Río Tambo – Satipo, 2025. La predominancia de rangos positivos y la alta significancia estadística ($p < 0.001$) confirman una influencia positiva de la intervención, validando la hipótesis planteada

4.3 Discusión de los resultados

Según la intencionalidad central de la presente indagación, se logró evidenciar que la implementación del juego libre en los sectores como recurso pedagógico generó un aumento relevante en el desarrollo de la

creatividad en los educandos del jardín N.° 1734 de Río Tambo. Este resultado fue corroborado mediante la prueba de Wilcoxon, donde la predominancia de rangos positivos y un nivel elevado de significancia estadística ($p < 0.001$) ratifican el efecto favorable de la intervención. Dichos resultados guardan correspondencia con la exploración realizada por Quispe (2025), quien de forma conclusiva estableció que el juego libre en los sectores incide significativamente en la creatividad infantil, observándose mejoras sustanciales tras la intervención. De igual manera, se alinea con Aguilar y Pinares (2024), quienes determinaron que esta estrategia lúdica contribuye de manera significativa al fortalecimiento de la creatividad en niños de educación inicial.

Estos hallazgos se sustentan en los postulados teóricos de Guilford, quien plantea que la creatividad se potencia a través del pensamiento divergente, caracterizado por la fluidez, flexibilidad y originalidad; así como en Torrance, quien resalta la importancia de evaluar y estimular los procesos creativos en contextos educativos. Asimismo, se apoya en la teoría sociocultural de Vigotsky, quien sostiene que la creatividad se configura progresivamente a partir de la interacción social y la experiencia. En esa misma línea, Barba et al. (2019) definen la creatividad como la facultad de producir ideas innovadoras y originales.

Por otro lado, diversos especialistas coinciden en que el juego libre en los sectores resulta relevante, dado que propicia la exploración, la imaginación y la construcción de aprendizajes significativos en los escolares, favoreciendo su desarrollo integral. Desde un análisis comparativo, se destaca que tanto el presente estudio como las indagaciones referenciadas convergen en reconocer al juego libre en los sectores como una estrategia eficaz para potenciar la creatividad. Como contribución del investigador, se resalta que su aplicación sistemática y planificada genera efectos progresivos y acumulativos en el desarrollo creativo.

En relación con el objetivo específico uno, en la evaluación diagnóstica (pretest) se identificó que el 60% de los educandos se ubicaba en la categoría baja, evidenciando limitaciones iniciales en la creatividad. Estos resultados coinciden con la investigación de Quispe (2025), donde el

85% de los niños se encontraba en niveles bajos antes de la intervención, reflejando dificultades en la generación de ideas. Asimismo, se relaciona con otros estudios que reportan reducidos niveles creativos en contextos educativos tradicionales. Este resultado se sustenta en la teoría de Vigotsky, quien señala que la creatividad infantil depende de la experiencia previa y del entorno sociocultural, por lo que puede verse restringida en ausencia de estímulos pertinentes. Por su parte, Ortega y Peralta (2025) destacan que la creatividad constituye un elemento esencial para la libre expresión y el desarrollo integral del niño.

El análisis comparativo permite inferir que estos hallazgos reflejan una problemática recurrente en la educación inicial, caracterizada por prácticas pedagógicas tradicionales que limitan el desarrollo creativo. Como aporte del investigador, se enfatiza la necesidad de incorporar estrategias innovadoras, como el juego libre, para revertir dicha situación.

Respecto al objetivo específico dos, se ejecutaron ocho actividades basadas en el juego libre en los sectores como estrategia didáctica, en las cuales las primeras sesiones evidenciaron niveles incipientes de creatividad con avances paulatinos. Posteriormente, se observó una mejora significativa, consolidándose en las actividades finales niveles más elevados de desempeño creativo. En conjunto, los resultados evidencian que la aplicación del juego libre en los sectores promovió un desarrollo continuo, eficaz y progresivo de la creatividad en los escolares. Estos hallazgos coinciden con Cacao et al. (2025), quienes demostraron que la implementación del juego libre en los sectores favorece el desarrollo de la creatividad y la autonomía mediante experiencias lúdicas significativas. Del mismo modo, se relaciona con Herrera (2022), quien evidenció que los talleres lúdicos fortalecen habilidades creativas en los niños.

Este hallazgo se fundamenta en la orientación constructivista, la cual sostiene que el aprendizaje se construye a partir de la experiencia y la interacción con el entorno, siendo el juego libre en los sectores un medio esencial para dicho proceso. Asimismo, Vigotsky plantea que la creatividad se desarrolla de manera progresiva, lo cual se evidencia en la mejora gradual observada. El análisis comparativo permite establecer que las

actividades lúdicas no solo potencian la creatividad, sino también otras capacidades como la autonomía, la socialización y la resolución de problemas. Como contribución del investigador, se destaca que la secuencia organizada de actividades fortalece el desarrollo creativo de manera sostenida.

Finalmente, en función con el propósito específico tres, en la evaluación final (postest) se evidenció que el 56% de los educandos alcanzó la categoría alta, reflejando un desarrollo significativo de la creatividad, así como la disminución del nivel bajo de 60% a 8%. Estos resultados coinciden con Atamain (2024), quien reportó incrementos significativos en la creatividad tras la aplicación del juego libre, así como con investigaciones que evidencian mejoras en fluidez, originalidad y elaboración. El sustento teórico se encuentra en Guilford y Torrance, quienes sostienen que la creatividad puede desarrollarse mediante estímulos adecuados, así como en Vigotsky, quien afirma que el juego constituye el principal medio de expresión creativa en la infancia.

Desde un análisis comparativo, se reafirma la relevancia del juego libre en los sectores como estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo de la creatividad. Como aporte del investigador, de forma conclusiva se llegó a establecer que la implementación sistemática de esta estrategia no solo optimiza los niveles de creatividad, sino que transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia significativa; por ello, se sugiere su incorporación permanente en la práctica pedagógica.

Conclusiones

De acuerdo con la finalidad general de la indagación, se evidenció que la implementación del juego libre en los sectores como recurso pedagógico generó un aumento significativo en el desarrollo de la creatividad en los educandos del jardín N.° 1734 de Río Tambo. Dicho hallazgo fue verificado a través de la prueba de Wilcoxon, la cual mostró predominio de rangos positivos y una elevada significancia estadística ($p < 0.001$), lo que confirma una incidencia favorable de la intervención aplicada.

En relación con la intención específica uno, se determinó en el pretest del aprendizaje creativo que el mayor porcentaje se concentró en la categoría baja, alcanzando un 60% (15 infantes). Este resultado permite inferir que, previo a la intervención, la mayoría de los escolares presentaba un nivel limitado de creatividad, reflejando restricciones en sus habilidades creativas iniciales.

Respecto a la finalidad específica dos, se ejecutaron ocho sesiones basadas en el juego libre en los sectores como estrategia didáctica, en las cuales las primeras evidenciaron niveles incipientes de creatividad con progresos graduales. Posteriormente, se registró una mejora sustancial y, en las actividades siguientes, el avance se consolidó hacia categorías superiores. En conjunto, los resultados permiten afirmar que la aplicación del juego libre en los sectores promovió un desarrollo continuo, eficaz y ascendente de la creatividad en los niños.

En cuanto a la intención específica tres, en el postest se identificó que el mayor porcentaje se ubicó en la categoría alta, alcanzando un 56% (14 infantes). Este resultado pone en evidencia que, tras la aplicación del juego libre en los sectores como recurso didáctico, la mayoría de los educandos logró alcanzar niveles elevados de creatividad. Asimismo, se aprecia una reducción significativa de la categoría baja, que disminuye de 60% a 8%, junto con un incremento progresivo en los niveles medio y alto, lo que evidencia una redistribución positiva del desempeño creativo.

Recomendaciones

Se sugiere a los docentes del nivel inicial incorporar de manera sistemática el juego libre en los sectores como estrategia pedagógica dentro de las actividades formativas, debido a su eficacia en el fortalecimiento de la creatividad. Del mismo modo, resulta pertinente diseñar experiencias lúdicas orientadas a estimular la exploración, la imaginación y la expresión espontánea de los educandos, promoviendo entornos flexibles y motivadores que favorezcan su participación activa.

A las instituciones educativas se recomienda fortalecer la planificación curricular mediante la inclusión de espacios destinados al juego libre, considerando su impacto favorable en el desarrollo integral, particularmente en la creatividad. Asimismo, es fundamental promover procesos de capacitación docente en el uso adecuado de estrategias lúdicas, con el propósito de optimizar los logros de aprendizaje.

A futuros investigadores se les sugiere replicar la presente exploración en contextos similares y con muestras de mayor amplitud, con la finalidad de contrastar y generalizar los hallazgos obtenidos. Igualmente, se recomienda emplear diseños cuasi-experimentales o experimentales con grupos de control, que contribuyan a reforzar la validez interna de los resultados.

Finalmente, a la comunidad académica se le exhorta a continuar desarrollando estudios sobre el uso del juego libre en los sectores como recurso didáctico, incorporando orientaciones interdisciplinarias que permitan enriquecer el campo de la educación inicial. Asimismo, se considera relevante difundir los resultados en espacios científicos y académicos, con el fin de promover prácticas pedagógicas innovadoras sustentadas en evidencia empírica.

Referencias Bibliográficas

Aguilar, R., & Pinares, P. (2024). *Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 1090 Señor de Huanca Abancay – 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurimac]. https://repositorio.unamba.edu.pe/items/0fad02b3-4747-4248-a97a-7cbfbf8b4581

Aliaga, O. (2023). *Juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la institución educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junín—2021.* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35301

Atamain, J. (2024). *El juego libre en los sectores como estímulo de la creatividad en niños de 4 años, I.E.I. N° 291 Numpatkaim, Imaza* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas]. https://repositorio.untrm.edu.pe/handle/20.500.14077/4150

Barba, J., Guzmán, C., Aroca, A., Barba, J., Guzmán, C., & Aroca, A. (2019). La creatividad en la edad infantil, perspectivas de desarrollo desde las artes plásticas. *Revista Conrado*, *15*(69), 334-340. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442019000400334&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Cacao, A., Chancay, V., Paucar, A., & Rodríguez, K. (2025). El juego libre para estimular la creatividad y la autonomía en los niños de 3 a 4 años. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, *4*(4), 2568-2580. https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.411

Calle, S. (2023). Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(4), 1865-1879. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7016

Cardenas, F. (2023). *Juego libre en los sectores para mejorar la creatividad de niños y niñas de 5 años de la institución educativa pública N° 38379 José María Eguren distrito Tambo, provincia La Mar, Ayacucho* [Universidad

Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35334

Castillo, D. (2024). *El juego libre como estrategia de aprendizaje en la autonomía de los niños de la Institución Educativa N° 1032 Huantashiri Satipo, 2024* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/38010

Delgado, Y., Villafuerte, C., Chiroque, J., & Zedano, W. (2026). Aplicación del juego libre como estrategia de enseñanza en la educación preescolar. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, *10*(41), 290-301. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v10i41.1209

Diaz, Y. (2024). *El juego libre como estrategia para mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°438–178 /MX-U Vinchos-Ayacucho* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35753

Francisco, A. (2023). *El juego libre y la creatividad en niños de la institución educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Satipo 2023.* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/34868

Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602

González, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Pediatría Atención Primaria*, *21*(83), 227-229. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1139-76322019000300001&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Herrera, L. (2022). *El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de primer grado de la Unidad Educativa Cerit, en el año lectivo 2021-2022.* [Tesis de bachiller, Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC).]. http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/8888

Hidalgo, K., & Orellana, C. (2025). *Juego libre y desarrollo creativo: Un estudio en niños del nivel inicial* [Trabajo de bachiller, Escuela de Educación Superior

Pedagógica Privada «ITS Innova Teaching School»]. http://repositorio.its.edu.pe/handle/20.500.14360/229

Jiménez, L., & Muñoz, M. D. (2012). Educar en creatividad: Un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Revista Electronic Journal of Research in Education Psychology*, *10*(28), 1099-1122. https://ojs.ual.es/ojs/index.php/EJREP/article/view/1551

Menchén, F. (1998). *Descubrir la creatividad: Desaprender para volver a aprender* (1a edición). Editorial Pirámide. https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=187556

Mendoza, A., Escobedo, P., & Cuervo, A. (2009). Validación de un instrumento para medir la creatividad en adolescentes sobresalientes. *Revista Internacional de Psicología*, *10*(01), 1-34. https://doi.org/10.33670/18181023.v10i01.53

Ortega, D., & Peralta, J. (2025). Impacto del juego libre en el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, *4*(3). https://doi.org/10.70577/reg.v4i3.219

Quispe, E. (2025). *El juego libre para el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Virgen del Carmen Ayacucho* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/41669

Sagastui, J., & Herrán, E. (2021). Construcción del formato de campo «Acompañando el juego libre en la Escuela Infantil Emmi Pikler».: Planteamiento teórico y desarrollo metodológico. *Psikodidaktikako XXVII. jardunaldiak: 2020*, 63-76. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9377373

Silva, G. (2010). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Editorial MINEDU. https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904

Terrazo-Luna, G., Riveros-Anccasi, D., & Gonzales-Castro, A. (2023). *Desarrollo del Pensamiento Creativo: Mediante Juegos Libres para Niños* (1a edición). Editorial Grupo AEA. https://www.editorialgrupo-aea.com/index.php/EditorialGrupoAEA/catalog/book/29

Zúñiga, P., Cedeño, R., & Palacios, I. (2023). Metodología de la investigación científica: Guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(4), 9723-9762. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658

Anexos

Anexo 1: Constancia de Aprobación de Asesor.

Anexo 2: Constancia de originalidad y autenticidad de trabajo de investigación.

Anexo 3: Formato de autorización para publicación en el repositorio académico digital.

Anexo 4: Matriz de consistencia.

Anexo 5: Matriz de operacionalización.

Anexo 6: Ficha técnica del instrumento.

Anexo 7: Fichas de validación.

Anexo 8: Instrumentos de recojo de datos.

Anexo 9: Base de datos: (Se incluye tabla con los datos de resultados, según dimensiones o indicadores).

Anexo 10: Parte documentaria.

(Documentos formales resoluciones, constancias y otros documentos de autorización): (Todos estos documentos deben tener vigencia dentro del marco de los alcances de la Resolución que aprueba dicho trabajo de investigación. Se añade que deben estar debidamente firmados y sellados, sin enmendaduras y en correspondencia con resoluciones.

Anexo 1: Constancia de Aprobación de Asesor

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL ASESOR (A)

Señor director general del Instituto de Educación Superior Pedagógica Privada "San Juan Bosco"

Yo, Mg./Lic. BARRETO CANTURINI Elena Marlene identificado (a) con DNI N° 20025201, como asesor(a) del trabajo de investigación titulado:

Juego Libre Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del Jardín N° 1734 Río Tambo

desarrollada por el/los investigador (es):

Nombres y Apellidos: Chris Naelia A. Pascual Sanchez DNI: 47981923

Nombres y Apellidos: _____ DNI: _____,

egresado (a) de la especialidad: _____

considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de investigación del IESPP "San Juan Bosco" para la presentación de trabajo con fines de Obtención del Grado Académico. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios.

Satipo, 15, de Marzo del 2026

EBarreto

BARRETO CANTURINI Elena Marlene

Apellidos y nombres completos de asesor(a)

DNI. N°: 20025201

Anexo 2: Constancia de originalidad y autenticidad de trabajo de investigación

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

Señor director general del Instituto Superior Pedagógico Privado "San Juan Bosco"

Yo, Chris Noelia Angela Pascual Sánchez identificado (a) con DNI N° 47981928, como autor(a) del trabajo de investigación titulado: Juego Libre Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del Jardín N° 1734 De Río Tambo

y egresado de la especialidad de: Educación Inicial; dejo constancia que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. Cumple con el índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el reglamento de investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención del título de Profesor en Educación – Especialidad de Educación Inicial, el cual no supera al 20% de similitud.

Satipo, 25 de Marzo del 2026

Angelas

Apellidos y nombres completos de investigador(a)

Pascual Sanchez chris Noelia A

DNI. N° 47981928

Anexo 3: publicación en el repositorio académico digital.

FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1.-IDENTIFICACIÓN PERSONAL

Apellidos y Nombres : Pascual Sanchez Chris Noelia Angela

DNI :...47981928.....Correoelectrónico:maricielotorressanchez@gmail.com

Código de matrícula alumno : ..... ID ORCID :.....

2.-IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación : Juego Libre Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del Jardín N° 1734 De Río Tambo

Especialidad de Educación : Inicial

Asesor...Elena Marlene Barreto Canturini.....

ID ORCID Asesor.....0009-0005-3666-9640.....

DNI N°...20025201.....

3.- TIPO DE ACCESO

(X) Acceso abierto* ( ) Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En caso de que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente: .....

.....

4.- ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el Archivo Word y Archivo PDF se entregó al IESPP "San Juan Bosco", como parte del proceso conducente a obtener el título de Profesor en Educación: Inicial y es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Línea de Investigación : Materiales y recursos educativos para el aprendizaje.

Eje Temático :.....

Fecha de Firma de Autorización: 25/Marzo/2026



Angelas

Firma del autor que autoriza Nombres y apellidos

DNI. N° 47981928

Chris Noelia Pascual Sanchez

Anexo 4: Matriz de consistencia

Título: Juego Libre En Los Sectores Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del Jardín N.° 1734 de Río Tambo, 2025

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
Problema general ¿Cómo influye la aplicación del Juego Libre En Los Sectores Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del Jardín N.° 1734 de Río Tambo, 2025? **Problemas específicos** ¿Cuál es nivel de desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025, a través de la preprueba? ¿Cómo aplicar el Juego Libre En Los Sectores Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del Jardín N.° 1734 de Río Tambo, 2025? ¿Cuál es nivel de desarrollo de la creatividad en niños del	**Objetivo General** Demostrar cómo influye la aplicación del juego libre en los sectores como herramienta didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025 **Objetivos Específicos** Delimitar a través de la preprueba el nivel de desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025. Aplicar el Juego Libre En Los Sectores Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del	H1: Existe una influencia positiva de la aplicación del juego libre en los sectores como herramienta didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025. H0: No existe una influencia positiva de la aplicación del juego libre en los sectores como herramienta didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025	**Juego libre en los sectores** Procesos: Inicio Desarrollo Cierre **La creatividad** Dimensiones: Fluidez Flexibilidad Originalidad Elaboración	**Enfoque:** Cuantitativo **Tipo**: Básica **Alcance:** Explicativa Diseño Preexperimental Población y muestra 25 niños de inicial años **Instrumento** Guía de observación Procesamiento de datos Excel y SPSS

jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025, a través de la posprueba?	Jardín N.° 1734 de Río Tambo, 2025 Evaluar a través de la posprueba el nivel de desarrollo de la creatividad en niños del jardín N° 1734 de Río Tambo − Satipo, 2025.			

Anexo 5: Matriz de operacionalización:

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de evaluación
Juego libre en los sectores	El juego libre, de acuerdo con González (2019) constituye una actividad lúdica propia de la etapa infantil que se distingue por la inexistencia de normas previamente establecidas, más allá de aquellas que el propio niño crea y modifica de manera flexible.	El juego libre en los sectores será utilizado como una herramienta pedagógica con orientación a la mejora de la creatividad en niños de nivel inicial	Inicio	Genera un clima motivador mediante la presentación de materiales y consignas abiertas que invitan a la exploración libre. Promueve la participación activa de los niños al permitir la elección autónoma de espacios, materiales y formas de juego.	Bajo Medio Alto
			Desarrollo	Acompaña el juego libre en los sectores mediante la observación activa, interviniendo de manera oportuna sin limitar la creatividad del niño. Favorece la interacción, la resolución de problemas y la expresión de ideas durante el desarrollo del juego.	
			Cierre	Propicia espacios de socialización donde los niños expresan lo que realizaron, sintieron o aprendieron durante el juego. Refuerza los logros y orienta la reflexión sobre la experiencia vivida,	

				promoviendo la valoración del proceso creativ	
La creatividad	Barba et al. (2019) sostienen que la creatividad constituye la facultad de generar elementos novedosos, los cuales pueden materializarse en productos, objetos, técnicas o incluso en nuevas maneras de interpretar la realidad.	La creatividad será evaluada a través de la dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración con una guía de observación	Fluidez	- Genera múltiples ideas ante una situación. - Expresa diversas respuestas en actividades lúdicas	
			Flexibilidad	- Cambia de estrategia ante una dificultad. - Adapta su conducta a diferentes situaciones.	
			Originalidad	- Propone ideas novedosas o poco comunes. - Se expresa de manera única en sus producciones.	
			Elaboración	- Añade detalles a sus producciones. - Desarrolla y mejora sus ideas iniciales.	

Anexo 6. Ficha técnica del instrumento:

variable	Dimensiones	Indicadores	Peso %	N° de item	Ítems/índice	Escala de valoración
Juego libre	Inicio	Genera un clima motivador mediante la presentación de materiales y consignas abiertas que invitan a la exploración libre. Promueve la participación activa de los niños al permitir la elección autónoma de espacios, materiales y formas de juego.	-	-	-	-
	Desarrollo	Acompaña el juego libre en los sectores mediante la observación activa, interviniendo de manera oportuna sin limitar la creatividad del niño. Favorece la interacción, la resolución de problemas y la expresión de ideas durante el desarrollo del juego.	-	-	-	
	Cierre	Propicia espacios de socialización donde los niños expresan lo que realizaron,	-	-	-	

		sintieron o aprendieron durante el juego. Refuerza los logros y orienta la reflexión sobre la experiencia vivida, promoviendo la valoración del proceso creativ				
La creatividad	Fluidez	- Genera múltiples ideas ante una situación. - Expresa diversas respuestas en actividades lúdicas	**25%**	**4**	**1-4**	3 = Alto 2 = Medio 1 = Bajo
	Flexibilidad	- Cambia de estrategia ante una dificultad. - Adapta su conducta a diferentes situaciones.	**25%**	**4**	**5-8**	
	Originalidad	- Propone ideas novedosas o poco comunes. - Se expresa de manera única en sus producciones.	**25%**	**4**	**9-12**	
	Elaboración	- Añade detalles a sus producciones. - Desarrolla y mejora sus ideas iniciales.	**25%**	**4**	**13-16**	

Anexo 7: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO "SAN JUAN BOSCO"

RD 00081-2019-MINEDU-VMGP-DIGEDD-DIFOID

AV. ALEJANDRO ALIAGA N° 211 CP Tzancuvatziari

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I.DATOS GENERALES

1.1 Apellido y nombre del Juez: Azorza Curi Ana María

1.2 Cargo e institución donde labora : I.E. N° 140

1.3 Nombre del instrumento evaluado: ficha de observasion

1.4 Autor del instrumento : chris pascual sanchez

II.ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 1	BAJA 2	REGULAR 3	BUENA 4	MUY BUENA 5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y Comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la Investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E

Coeficiente de validez = 1 x A + 2 x B + 3 x C+ 4 x D + 5 x E = $\frac{50}{50}$

III.CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiencia de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado ( )	[0,00-0,60]
Observado ( )	<0,60-0,70]
Aprobado (X)	<0,70-1.00]

IV.CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

.....

.....

LUGAR: Satipo 26 de Junio del 2025

FIRMA DEL JUEZ

Anexo 7: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
"SAN JUAN BOSCO"
RD 00081-2019-MINEDU-VMGP-DIGEDD-DIFOID
AV. ALEJANDRO ALIAGA N° 211 CP Tzancuvatziari

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellido y nombre del Juez: Blancas Ramos Elizabeth Yessica
1.2 Cargo e institución donde labora: Docente I.E. N° 140
1.3 Nombre del instrumento evaluado: 140 Ficha de observación
1.4 Autor del instrumento: Chris pascual Sanchez

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 1	BAJA 2	REGULAR 3	BUENA 4	MUY BUENA 5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y Comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	50 E

Coeficiente de validez = 1 x A + 2 x B + 3 x C+ 4 x D + 5 x E = 50 / 50

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiencia de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado ( )	[0,00-0,60]
Observado ( )	<0,60-0,70]
Aprobado (X)	<0,70-1.00]

IV. CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

.....

.....

LUGAR: Satipo 24 de Junio del 2025



FIRMA DEL JUEZ

Anexo 7: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
"SAN JUAN BOSCO"
RD 00081-2019-MINEDU-VMGP-DIGEDD-DIFOID
AV. ALEJANDRO ALIAGA N° 211 CP Tzancuvatziari

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellido y nombre del Juez: Tafoya Mayta Victoria Irene
1.2 Cargo e institución donde labora: Docente I.E. N° 190 - Satipo
1.3 Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación
1.4 Autor del instrumento: Chris Pascual Sanchez

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 1	BAJA 2	REGULAR 3	BUENA 4	MUY BUENA 5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y Comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E = 50

Coeficiente de validez = 1 x A + 2 x B + 3 x C + 4 x D + 5 x E = 50

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiencia de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado ( )	[0,00-0,60]
Observado ( )	<0,60-0,70]
Aprobado (X)	<0,70-1.00]

IV. CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

.....

.....

LUGAR: Satipo 26 de Junio del 2025

FIRMA DEL JUEZ

Anexo 8: Instrumentos de recojo de datos

Escala de valoración.

3 = Alto 2 = Medio 1 = Bajo

Dimensión	Ítems de observación	Valoración		
		1	2	3
Fluidez	1. Propone varias ideas durante el juego libre. 2. Menciona diferentes formas de usar un objeto. 3. Expresa diversas respuestas ante una pregunta abierta. 4. Participa activamente aportando varias alternativas en actividades grupales.			
Flexibilidad	5. Modifica su forma de jugar cuando algo no resulta. 6. Cambia de idea frente a nuevas propuestas del docente. 7. Utiliza distintos materiales para un mismo propósito. 8. Acepta diferentes formas de realizar una actividad.			
Originalidad	9. Realiza dibujos o construcciones diferentes a los de sus compañeros. 10. Propone soluciones poco comunes en el juego. 11. Usa materiales de forma creativa y no convencional. 12. Expresa ideas imaginativas en sus actividades.			
Elaboración	13. Incorpora detalles adicionales a sus dibujos o trabajos. 14. Explica con mayor detalle lo que ha realizado. 15. Mejora sus producciones al recibir sugerencias. 16 Amplía sus ideas durante el desarrollo de una actividad.			

Anexo 9: Base de datos:

	PRETEST DE LA CREATIVIDAD															
	P1	**P2**	**P3**	**P4**	**P5**	**P6**	**P7**	**P8**	**P9**	**P10**	**P11**	**P12**	**P13**	**P14**	**P15**	**P16**
alumno																
1	1	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
22	1	1	1	1	**1**	**1**	**1**	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	**1**	**1**	**1**	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	2	2	2	2	**2**	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
25	1	1	1	1	**1**	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

POST TEST DE LA CREATIVIDAD

P10	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
alumno															
1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
8	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3
13	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
14	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
15	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2
19	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3
20	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3
21	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
22	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3
23	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3
24	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
25	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	1

Anexo 10: Parte documentaria

BUSCANDO UN TESORO PARA JUGAR

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: Nº
1.2. Nombre del proyecto: "Buscamos tesoros para jugar"
1.3. Tipo de proyecto: Para atender una necesidad
1.4. Grupo etáreo: De 3 a 5 años
1.5. Tiempo: Abril
1.6. Docente: Prof.

Después del análisis de los resultados obtenidos en la evaluación del primer y segundo bimestre he concluido que hay algunos aprendizajes del área de matemática que aún no han logrado alcanzar los estudiantes referidos a la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, por lo que considerando como modelos la unidad búsqueda de tesoros para jugar del Ministerio de Educación y realizando las modificaciones adecuadas de acuerdo a la edad y características de los estudiantes se ha planificado el presente proyecto con la intención que los estudiantes logren desarrollar competencias de personal social y por sobre todo de matemáticas del currículo nacional.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias y capacidades	Estándar de aprendizaje	DESEMPEÑOS Y CRITERIOS POR EDADES					
			DESEMPEÑOS 3 AÑOS	CRITERIOS DE 3 AÑOS	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIOS 4 AÑOS	DESEMPEÑOS 5 AÑOS	CRITERIOS 5 AÑOS
	Resuelve problemas de cantidad - Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones .Usa estrategias y *procedimientos de estimación y calculo*	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias cómo *y* el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los ' objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica	Usa los números en forma oral para expresar de manera espontánea las cantidades que obtiene según los juegos en los que participa	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Usa en forma oral los números del 1 al 5 para expresar los puntos obtenidos en los juegos que realiza con los tesoros encontrados	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Usa en forma oral los números del 1 al 10 para expresar los puntos obtenidos en los juegos que realiza con los tesoros encontrados. además los puede llegar a reconocer en carteles
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	*Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia*	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a	Ubica su cuerpo en el espacio considerando los	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de	Ubica su cuerpo en el espacio considerando los referentes "arriba", "abajo", "dentro",	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Busca el tesoro ubicándolo de acuerdo a la referencia "cerca de" "lejos de", "al lado de";

BUSCANDO UN TESORO PARA JUGAR



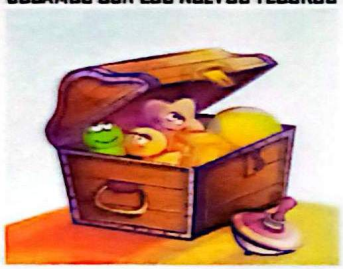
	-Reflexiona y evalúa la forma, elcontenido y contexto del texto oral							
	Construye su identidad -Se valora a sí mismo. -Autorregula sus emociones	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Sé identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Selecciona al equipo al que desea pertenecer según su color preferido	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.	Selecciona al equipo al que desea pertenecer según su color preferido	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones. Ejemplo: Durante el juego una niña dice que no la atraparán porque ella corre muy rápido.	Elige a que equipo pertenecer de acuerdo a su preferencia
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común - Interactúa con todas las personas. -Construye normas y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones qu promueven el bienestar común.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce	Se integra en las diferentes actividades demostrando el cumplimiento de los acuerdos	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Se integra en las diferentes actividades con sus compañeros de aula, proponiendo ideas y normas para los juegos a realizar	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo	Se integra en las diferentes actividades con sus compañeros de aula, proponiendo y cumpliendo ideas y normas para los juegos a realizar

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE	VALORES	ACTITUDES
ENFOQUE DE ORIENTACION AL BIEN COMUN	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartirlos de un colectivo

IV. PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES

BUSCANDO UN TESORO PARA JUGAR

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Actividad de planificación **NOS ORGANIZAMOS PARA JUGAR**  **PROPOSITO:** En esta actividad los niños desarrollan la competencia se construye su identidad dando a conocer sus preferencias e intereses al momento de elegir el equipo al que desea pertenecer	Actividad de ejecución **ACORDAMOS LAS REGLAS DE JUEGO**  **PROPOSITO:** En esta actividad los niños desarrollan la competencia convive y participa de democráticamente en búsqueda del bien común al proponer las reglas del juego	Actividad de ejecución **BUSCAMOS TESOROS PARA JUGAR**  **PROPOSITO:** En esta actividad los niños desarrollan la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización al ubicarse y ubicar objetos en el espacio siguiendo los referentes que se le indican	Actividad de ejecución **JUGAMOS CON LOS TESOROS ENCONTRADOS**  **PROPOSITO:** En esta actividad los niños desarrollan la competencia resuelve problemas de cantidad al usar el conteo para expresar la cantidad de puntos obtenidos según el juego a realizar	Actividad de ejecución **BUSCAMOS NUEVOS TESOROS PARA JUGAR**  **PROPOSITO:** En esta actividad los niños desarrollan la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización al ubicarse y ubicar objetos en el espacio siguiendo los referentes que se le indican
LUNES	**MARTES**	**MIÉRCOLES**	**JUEVES**	**VIERNES**
Actividad de ejecución **JUGAMOS CON LOS NUEVOS TESOROO**  **PROPOSITO:** En esta actividad los niños desarrollan la competencia resuelve problemas de cantidad al usar el conteo para expresar la cantidad de puntos obtenidos según el juego a realizar	Actividad de ejecución **REPRESENTAMOS LOS TESOROS ENCONTRADOS**  **PROPOSITO:** En esta actividad los niños desarrollan la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización al representar a través del modelado las formas de los tesoros encontrados	Actividad de ejecución **BUSCAMOS MAS TESOROS**  **PROPOSITO:** En esta actividad los niños desarrollan la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización al ubicarse y ubicar objetos en el espacio siguiendo los referentes que se le indican	Actividad de ejecución **JUGAMOS CON LOS NUEVOS TESOROS**  **PROPOSITO:** En esta actividad los niños desarrollan la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización al representar a través del modelado las formas de los tesoros encontrados	Actividad de comunicación **EVALUAMOS LO QUE APRENDIMOS EN MATEMATICA**  **PROPOSITO:** En esta actividad los niños desarrollan la competencia se comunica oralmente en su lengua materna al exponer el proceso que han seguido y los aprendizajes adquiridos en el juego de la búsqueda del tesoro

V. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DE 3 AÑOS

ESTUDIANTES	Usa los números en forma oral para expresar de manera espontánea las cantidades que obtiene según los juegos en los que participa			Ubica su cuerpo en el espacio considerando los referentes "arriba", "abajo", "dentro" y "fuera", para encontrar objetos perdidos			Recuerda y describe las actividades realizadas en el juego la búsqueda del tesoro			Selecciona al equipo al que desea pertenecer según su color preferido			Se integra en las diferentes actividades demostrando el cumplimiento de los acuerdos		
Luz clarita															
Andrea															
raquel															
rosita															
luis															
julio															
rafael															
yarce															
jhon															

BUSCANDO UN TESORO PARA JUGAR



INSTRUMENTO DE 4 AÑOS

ESTUDIANTES	Usa en forma oral los números del 1 al 5 para expresar los puntos obtenidos en los juegos que realiza con los tesoros encontrados			Ubica su cuerpo en el espacio considerando los referentes "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás, para encontrar objetos perdidos			Modela con plastilina las formas de lo objetos encontrados en el juego la búsqueda del tesoro			Responde las preguntas que se le realizan recordando las actividades realizadas en el juego la búsqueda del tesoro			Selecciona al equipo al que desea pertenecer según su color preferido			Se integra en las diferentes actividades con sus compañeros de aula, proponiendo ideas y normas para los juegos a realizar		
welington																			
emma																			
Luz maría.																			
Mario																			
angel																			
adrian																			
Ana																			
veronica																			

3,4 y 5 años

BUSCANDO UN TESORO PARA JUGAR



INSTRUMENTO DE 5 AÑOS

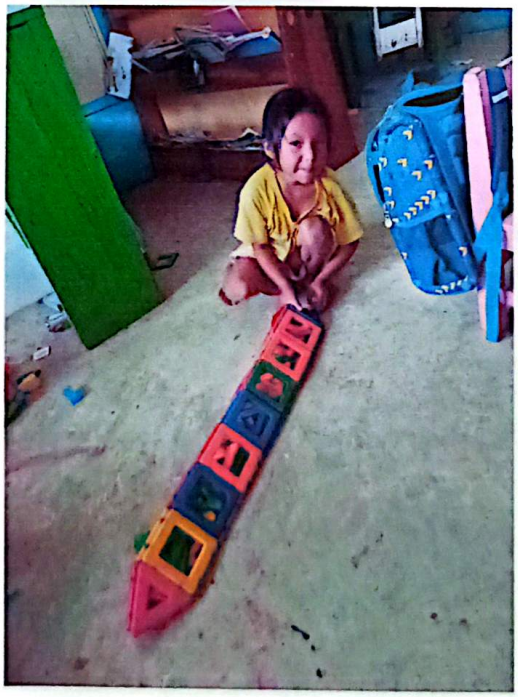
ESTUDIANTES	Usa en forma oral los números del 1 al 10 para expresar los puntos obtenidos en los juegos que realiza con los tesoros encontrados, además los puede llegar a reconocer en carteles			Busca el tesoro ubicándolo de acuerdo a la referencia "cerca de" "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado"			Modela con plastilina las formas de lo objetos encontrados en el juego la búsqueda del tesoro			Responde las preguntas que se le realizan recordando las actividades realizadas en el juego la búsqueda del tesoro y expresando las emociones que le generaron			Elige a que equipo pertenecer de acuerdo a su preferencia			Se integra en las diferentes actividades con sus compañeros de aula, proponiendo y cumpliendo ideas y normas para los juegos a realizar		
Juan																		
Jorge																		
pedrito																		
lorena																		
gimena																		
jesica																		
ajhey																		

EVIDENCIA DE JUEGO LIBRE COMO HERRAMIENTA DIDACTICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DEL JARDIN – 1734 BUENOS AIRES









EVIDENCIA DE JUEGO LIBRE COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DEL JARDÍN- 1734 BUENOS AIRES.









EVIDENCIA DE JUEGO LIBRE COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DEL JARDÍN- 1734 BUENOS AIRES.











Recibo digital

Este recibo confirma quesu trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Pascual Sanchez, Chris Noelia Angela
Título del ejercicio:	Task 1
Título de la entrega:	Juego Libre Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La C...
Nombre del archivo:	TESIS_011_042026SJB.pdf
Tamaño del archivo:	479.31K
Total páginas:	82
Total de palabras:	18,663
Total de caracteres:	110,643
Fecha de entrega:	06-abr-2026 11:02a. m. (UTC-0400)
Identificador de la entrega:	2922603147



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
SAN JUAN BOSCO

Educación Inicial

TESIS

Juego Libre Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del Jardín N° 1734 De Río Tambo – Satipo, 2025

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL:

Profesora En Educación Inicial

TESIS PRESENTADO POR:

Pascual Sanchez, Chris Noelia Angela (DNI: 47981928)

ASESOR

Barreto Canturini, Elena Marlene
ORCID: https://orcid.org/0009-0005-3666-9640

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Materiales y recursos educativos para el aprendizaje en educación Inicial

SATIPO, PERÚ

2026

Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Juego Libre Como Herramienta Didáctica Para Desarrollar La Creatividad En Niños Del Jardín N° 1734 De Río Tambo – Satipo, 2025

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	20%	5%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio-api.sanjuanboscosatipo.edu.pe Fuente de Internet	7%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	revistareg.com Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
9	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1%
11	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%

12	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
15	repositorio.uniscjsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	<1 %
17	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	editorial.fiecyt.org Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
22	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
24	ojs.docentes20.com Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

26	Submitted to Universidad Autónoma de Nuevo León Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- Trabajo del estudiante	<1 %
28	Submitted to Universidad Nacional Amazonica de Madre de Dios Trabajo del estudiante	<1 %
29	Submitted to Universidad Nacional de Cajamarca Trabajo del estudiante	<1 %
30	polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %
31	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
37	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012.	<1 %

	Publicación	
39	repositorio.ulp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	sites.google.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		