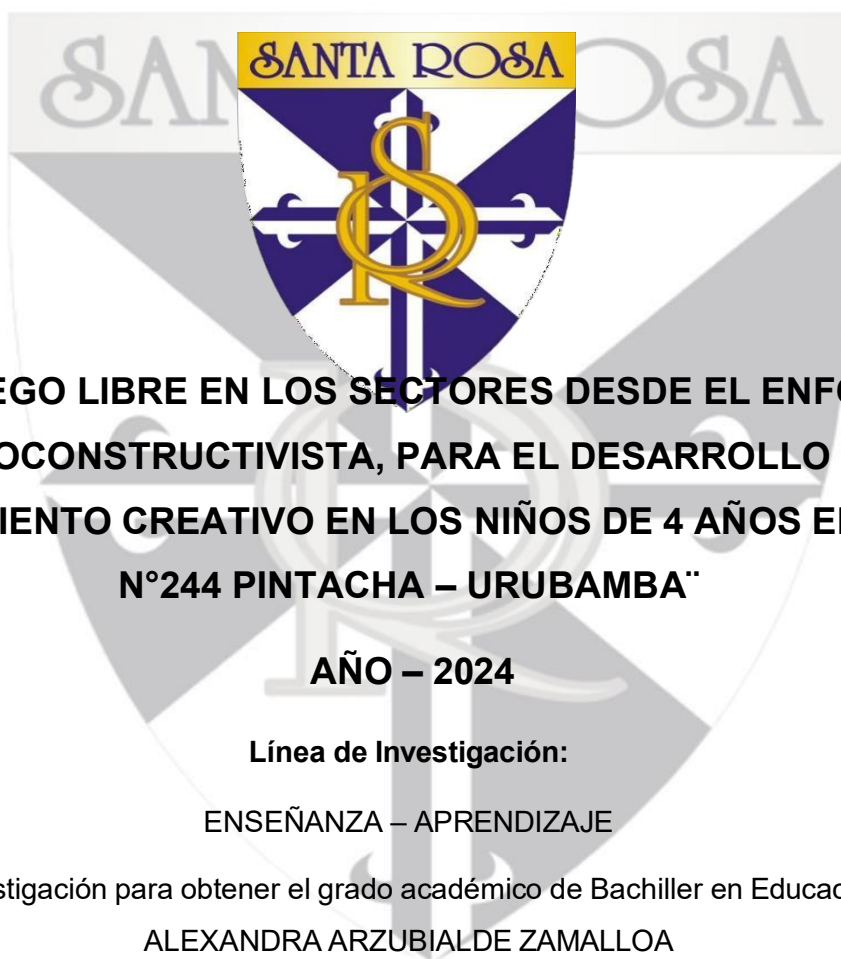


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL



**"EI JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES DESDE EL ENFOQUE
SOCIOCONSTRUCTIVISTA, PARA EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA IEI
N°244 PINTACHA – URUBAMBA"**

AÑO – 2024

Línea de Investigación:

ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller en Educación

ALEXANDRA ARZUBIALDE ZAMALLOA

Asesor:

Dr. Isaac Enrique Castro Cuba Barineza

CUSCO-PERÚ

2024

27% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

Fuentes principales

- 24%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 19%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Presentación

Señora Mg, Ruth Núñez Medina: directora de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa.

Nos dirigimos a usted para poner a conocimiento suyo nuestro Trabajo de Investigación titulado “el juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista, para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°244 Pintacha de Urubamba que tiene como propósito es promover el pensamiento creativo a través del juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista, para brindar en este momento del juego libre una mirada más sensible y de escucha al interior de cada sector que permita a los niños y niñas interactuar de manera creativa con un sinnúmero de materiales que le pueda brindar el adulto y generar propuestas más novedosas que partan del interés de los niños y que ellos sean capaces de imaginar, comprender, transformar, descubrir, analizar en sus intervenciones durante el juego.

Este proyecto reúne la información necesaria con una estructura coherente y articulada. En definitiva, estamos ante una investigación que sirve como instrumento para potenciar los niveles de pensamiento de los niños y niñas del nivel inicial a través del juego desde un enfoque socio constructivista.

Atte.

Alexandra Arzubialde Zamalloa

ÍNDICE GENERAL

Presentación.....	2
CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
1.1. Descripción del problema.	6
1.3. Objetivos de la Investigación	8
1.4. Justificación e importancia del estudio	8
1.5. Delimitación de la investigación	10
1.5.1. <i>Delimitación espacial</i>	10
1.5.2. <i>Delimitación temporal</i>	10
1.5.3. <i>Delimitación social</i>	10
1.6. Limitaciones de la investigación	10
CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.	11
2.1 Antecedentes de la investigación.....	11
2.1.1 Antecedentes Internacionales	11
2.1.2 Antecedentes Nacionales.	13
2.1.3 Antecedentes Locales.	15
2.2 Bases teóricas Científicas.....	15
2.2.1. El juego Libre en los Sectores.....	15
2.2.2. El pensamiento creativo.....	24
2.2.3. Concepto de Pensamiento Creativo:.....	24
2.3 Definición de términos.....	28
CAPITULO III –MARCO METODOLÓGICO	29
3.1 Hipótesis de la investigación.....	29

3.1.1. Hipótesis general	29
3.1.2. Hipótesis específicas.....	29
3.2. Variables de la investigación.....	30
3.2.1. Variable independiente	30
3.2.2. Variable dependiente	30
3.2.3. Operacionalización de variables.....	32
3.3. Método de investigación	36
3.4. Población y muestra del estudio.....	37
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	37
3.6. Aspectos éticos.....	37
CAPITULO IV: CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEORICAS.....	38
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39

CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema.

Diagnóstico

La actividad del juego libre en los sectores es un momento de la jornada diaria, que se realiza todos los días como una actividad permanente. Aproximadamente dura sesenta minutos, se desarrolla en el aula o espacio exterior, procurando que los niños jueguen libremente y realicen sus proyectos de acción e intervengan en cada sector de acuerdo a sus intereses o experiencias previas. (MINEDU, 2009)

Según el Ministerio de Educación, este momento del juego libre en los sectores ha ido evolucionando en el tiempo, muchas maestras actualmente han ido diferenciando bien cada espacio en el aula, muchos otros con carteles llamativos, mobiliario que pueda caracterizar a estos espacios y el material que podía incluirse en estos sectores. De pronto este momento se ha visto rutinario cumpliendo los pasos o momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, de manera rutinaria sin ningún proceso de reflexión.

En la Institución Educativa Inicial N° 244 Pintacha de Urubamba, de zona Urbana, que alberga a niños y niñas de 3, 4, 5 años, cuenta con 5 docentes del nivel inicial, según la encuesta aplicada al equipo docente a inicio del año 2024 los resultados muestran que el 100% de docentes de la IEI N° 244 PINTACHA de Urubamba, tienen dificultades en la implementación del juego libre en sectores, afirman que si lo realizan, está mencionado en su planificación, siguen los pasos metodológicos de la guía del ministerio de educación pero que no cuentan con suficiente material, para que estos vayan rotando, así que el 100% de las docentes manifiestan que es un momento más de juego en el aula, y de socialización sobre todo. Se puede observar en las visitas de aulas que esta situación se evidencia debido a que en el primer trimestre estos espacios o sectores, no se han visto transformados, no hay evidencias de los impactos o intervenciones de los niños durante el juego. Las maestras indican que en los sectores se van cambiando algunos elementos pero por cada trimestre. No se evidencia el seguimiento de los aprendizajes o logros de aprendizajes de los niños en este momento.

A través de las visitas de acompañamiento y monitoreo, las docentes reconocen la importancia del juego libre en los sectores pero desconocen cómo deben planificarlo, implementarlo, hacer el seguimiento y realizar los registros para identificar los procesos por los cuales los niños transitan.

Pronóstico

La Institución Educativa Inicial N°256 Cuna Jardín Marquesado de Yucay, cuenta con un proyecto curricular institucional sin lineamientos específicos para el desarrollo de este momento del Juego libre en los sectores, ni instrumentos para su observación para el recojo de información, sistematización y análisis e identificación de necesidades reales para la toma de decisiones.

Control de pronóstico

Frente a esta problemática es necesario fortalecer las capacidades docentes en un cambio de mirada al proceso de la implementación de este momento del juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista para ser implementada en su práctica docente y de este modo hacer visibles el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas ser socializados de manera sistematizada a las familias y la comunidad.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera la estrategia de juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista favorece el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°244 Pintacha de Urubamba?

1.2.2. Problemas específicos

1° ¿De qué manera el juego libre en los sectores desde el enfoque socioconstructivista favorece el pensamiento creativo en su dimensión de desarrollo de la originalidad en los niños de 4 años en la IEI N°244 Pintacha de Urubamba?

2° ¿De qué manera el juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista favorece el desarrollo del pensamiento creativo en su dimensión de la flexibilidad, en los niños de 4 años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba?

3° ¿De qué manera el juego libre en sectores desde el enfoque socio constructivista favorece el desarrollo del pensamiento creativo en su dimensión de fluidez en los niños de 4 años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba?

4° ¿De qué manera el juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista favorece el desarrollo del pensamiento creativo en su dimensión de elaboración en los niños de 4 años de

la IEI N°244 de Urubamba?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. *Objetivo general*

Evaluar si la estrategia juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista favorece el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 4 años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba.

1.3.2. *Objetivos específicos*

1° Determinar si la estrategia del juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista favorece el pensamiento creativo en su dimensión de la originalidad en los niños del aula de 4 años en la IEI N° 244 Pintacha de Urubamba

2° Determinar si la estrategia del juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivismo desarrolla el pensamiento creativo en su dimensión de flexibilidad en los niños de 4 años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba.

3° Determinar si la estrategia del juego libre en los sectores desde el enfoque socioconstructivista desarrolla el pensamiento creativo en su dimensión de fluidez en niños de 4 años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba.

4° Determinar si la estrategia del juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista mejora el desarrollo del pensamiento creativo en su dimensión de elaboración en niños de 4 años de la IE N° 244 Pintacha de Urubamba.

1.4. Justificación e importancia del estudio

a. *Conveniencia*

Esta investigación tiene como finalidad reflexionar y comprender sobre la importancia de mirar al momento del Juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista en el aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°244 Pintacha de Urubamba, lugares donde los niños encuentran múltiples oportunidades para explorar conceptos relevantes para el desarrollo del pensamiento creativo.

b. Relevancia social

Esta propuesta de investigación es necesaria y se convierte en un aporte fundamental para ir mejorando en las propuestas de aula en el nivel inicial de las Instituciones públicas de la educación básica regular, en nuestra región, que involucra a toda la comunidad educativa y como eje y pieza principal al docente partiendo de una formación y acompañamiento pertinente en el diseño de espacios para el juego libre en los sectores con una mirada socio constructivista.

c. Utilidad práctica

Esta propuesta de investigación es necesaria y se convierte en un aporte fundamental para ir mejorando en las propuestas de aula en el nivel inicial de las Instituciones públicas de la educación básica regular, en nuestra región, que involucra a toda la comunidad educativa y como eje y pieza principal al docente partiendo de una formación y acompañamiento pertinente en el diseño de espacios para el juego libre en los sectores con una mirada socio constructivista

d. Valor teórico

Los resultados de estudio permitirán a comprender el proceso de diseño de estos espacios o sectores y transformarlos en contextos de investigación, donde puedan ofrecer a los niños múltiples oportunidades de aprendizaje, descubrir nuevos conceptos, poner en juego su ingenio, su destreza para resolver con originalidad una situación que se le presente, y descubrir nuevos modos de interactuar con el material, desarrollando habilidades cognitivas diversas de orden superior.

e. Valor metodológico

Asimismo, esta investigación permitirá a muchas docentes, directoras, reorientar su labor mediante procesos de reflexión, diálogo y toma de decisiones fundamentada, en nuevos paradigmas que respeten las características de los niños y sobre todo que provoquen en los niños y niñas del nivel inicial cambios cualitativos en su modo de pensar, de crear, de organizar, de reflexionar.

1.5. Delimitación de la investigación

1.5.1. Delimitación espacial

La presente investigación se realizará en la Institución Educativa Inicial N°244 Pintacha del distrito y, provincia de Urubamba de la región Cusco.

1.5.2. Delimitación temporal

Esta investigación se desarrollará en el año 2024 en los meses de octubre a diciembre.

1.5.3. Delimitación social

Esta investigación se realizará con los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 244 Pintacha de Urubamba.

1.6. Limitaciones de la investigación

En el desarrollo de la investigación, esta puede verse afectada por algunas limitaciones como:

El tiempo que es un limitante porque muchas veces no se puede cumplir con los plazos del cronograma que se vaya plantear o situaciones imprevistas que obstaculizarán el desarrollo normal de la investigación.

CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

2.1 Antecedentes de la investigación.

Luego de una revisión bibliográfica, las investigaciones previas, que conectan con este proyecto de investigación son los siguientes:

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Piguave (2022), desarrolla la investigación titulada: Pensamiento Creativo y Su Impacto En El Desarrollo de Habilidades Cognitivas en los Niños De Educación Inicial De La Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón. Babahoyo-Los Ríos –Ecuador, para optar el título de bachiller.

Objetivo general: Analizar el impacto del pensamiento creativo en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón", Babahoyo. Las conclusiones obtenidas fueron las siguientes: Se determinó que el pensamiento creativo tiene un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón", Babahoyo, ya que la creatividad de los niños favorece un aumento progresivo de sus habilidades, lo que coincide con los planteamientos teóricos de Vygotsky y Edward De Bono sobre la generación de conocimiento a través del pensamiento.

En relación con las actividades realizadas por el docente del nivel inicial de la Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón", los padres de familia mostraron una actitud indiferente con un 52% respecto a la metodología utilizada por el profesor en el proceso de enseñanza, lo que sugiere una baja motivación en la implementación del pensamiento creativo para el desarrollo de las habilidades cognitivas.

En cuanto a los materiales y recursos empleados por el docente en las actividades cognitivas con los niños de inicial, el 48% de los padres de familia se mostraron indiferentes, debido a la falta de adecuación de los rincones para que los niños pudieran realizar las actividades y, de esta manera, identificar los tipos de pensamiento en cada uno de los ámbitos de aprendizaje.

Respecto a las actividades con juegos interactivos realizadas por el docente, el 60% de los padres estuvo de acuerdo en que los niños mejoran su relación con sus compañeros a través del trabajo colaborativo, lo que les otorga seguridad y autonomía para expresar sus capacidades y competencias mediante el juego.

Segundo Marcos (2022) desarrolla la investigación titulada: Pensamiento creativo y funciones ejecutivas en la infancia media: desarrollo, relación y el rol mediador del aprendizaje cooperativo. Almería España-para optar título de licenciado en educación.

Presenta como objetivo general: Analizar la relación del pensamiento creativo y las funciones ejecutoras en el tercer ciclo de primaria considerando un modulador de aprendizaje de cooperación comparado con el aprendizaje individual

Y los objetivos específicos:

Investigar si el pensamiento creativo en niños y niñas de 5º curso de Educación

Primaria podría ser potenciado a través de un programa estructurado de actividades de lecto-escritura implementado en el aula a través de la metodología de aprendizaje cooperativo.

El objetivo de este estudio es analizar la relación entre las mejoras en el pensamiento creativo, evaluado mediante el Test CREA, y el rendimiento académico, medido a través del promedio de calificaciones escolares. Además, se busca examinar, a lo largo del tiempo, cómo se desarrollan diversas funciones ejecutivas "cool" (memoria de trabajo, control inhibitorio, flexibilidad cognitiva y planificación) y funciones ejecutivas "hot" (inteligencia emocional y empatía) en niños y niñas durante el tercer ciclo de Educación Primaria (de 9 a 12 años).

También se pretende determinar si la metodología de enseñanza empleada en el aula, como el aprendizaje cooperativo frente al aprendizaje individualista, podría influir en los cambios observados en el desarrollo de las funciones ejecutivas "cool" y "hot" a lo largo de este periodo evolutivo.

Conclusiones

Nuestro estudio ha revelado cambios en el desarrollo de la WM, la flexibilidad cognitiva y la planificación (EF geniales) a lo largo de la infancia (última etapa de la Escuela Primaria); mientras que no se encontraron cambios significativos para el control inhibitorio (capacidad para resistir la interferencia de distractores en una tarea conflictiva) y hot-EFs (Inteligencia Emocional y empatía).

Se encontró que la metodología CL estaba asociada con mejoras en la MT y el autocontrol. Por lo tanto, nuestros resultados sugieren que la metodología del aula puede jugar un papel importante en asegurando el adecuado desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. Los hallazgos de este estudio longitudinal tienen importantes implicaciones para los aspectos psicológicos, neurocientíficos, y la investigación educativa. En particular, hemos proporcionado datos novedosos sobre el Desarrollo de FE frías y calientes durante la última etapa de Educación Primaria. Es más, nosotros han observado cómo la CL podría estar asociada con el desarrollo de FE frías y calientes, en 183 al menos en la muestra aquí estudiada. En consecuencia, nuevas propuestas educativas e investigaciones.

Según nuestros hallazgos, es necesario observar cambios durante este período en el que los niños se enfrentan a cambios muy significativos y decisivos tanto a nivel cognitivo como socioemocional.

2.1.2 Antecedentes Nacionales.

Palomino (2021) presenta la investigación: Pensamiento creativo en niños y niñas de la institución educativa inicial privada semillitas de Don Bosco, Chimbote – Perú. Investigación de tipo descriptivo Simple, desarrolla los siguientes objetivos:

Objetivo General:

- Analizar cómo se lleva a cabo el proceso de evaluación del aprendizaje en las instituciones educativas de nivel inicial.

Objetivos Específicos:

Identificar las etapas de evaluación que las docentes siguen como parte del proceso de evaluación de los aprendizajes en las instituciones educativas del nivel inicial.

Analizar la secuencia utilizada en el proceso de evaluación de los aprendizajes por las docentes en las instituciones educativas del nivel inicial.

Determinar las técnicas e instrumentos de evaluación que emplean las docentes en el proceso de evaluación de los aprendizajes en las instituciones educativas del nivel inicial.

Conclusiones

Al finalizar el presente trabajo de investigación presentamos las siguientes conclusiones:

1. Se observó que el pensamiento creativo otorga a los niños la capacidad de generar sus propias

ideas y conocimientos, lo que les permite desarrollar su creatividad. Además, se encontró que la mayoría de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Privada en mención, se encuentran en el nivel de proceso en cuanto al desarrollo del pensamiento creativo.

2. Se identificó que en la dimensión de originalidad, el pensamiento creativo fomenta la confianza, la inteligencia y la capacidad de los niños para resolver problemas y enfrentar desafíos. El mayor porcentaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Privada mencionada, se encuentra en el nivel de inicio en cuanto al pensamiento creativo relacionado con la originalidad.

3. Se identificó que el pensamiento creativo en la dimensión de abstracción es una habilidad que los niños tienen para generar y desarrollar sus propias ideas y saber cómo gestionarlas en situaciones futuras. Se evidencia que la mayoría de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Privada en mención, se encuentra en el nivel de logro respecto al pensamiento creativo en la dimensión de abstracción.

4. Se reconoció que el pensamiento creativo en la dimensión de elaboración permite a los niños ser imaginativos y expresar sus habilidades con libertad, sin temor. La mayoría de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Privada en mención, se encuentran en el nivel de proceso en relación con la dimensión de elaboración del pensamiento creativo.

Sejuro A. (2022) presenta la investigación: el juego libre en los sectores y el desarrollo de creatividad de los niños de 5 años en la I.E.I 663 Los Pinos – Barranca Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión Huacho. De carácter descriptivo

Objetivo general:

- Evaluar como el juego libre se relaciona con la creatividad en los niños de 5 años.

Objetivos específicos:

Establecer la relación entre el juego libre en el área de hogar y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años.

Analizar la relación entre el juego libre en el área de dramatización y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años.

Explorar la relación entre el juego libre en el área musical y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años.

Conclusiones:

1. Se ha encontrado una relación entre el juego libre en los distintos sectores y el desarrollo de la creatividad de los niños, con una intensidad significativa.
2. Se ha observado una relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad de los niños, con una intensidad considerable.
3. Se ha identificado una relación entre el sector de dramatización y el desarrollo de la creatividad de los niños, con una intensidad moderada.
4. Se ha establecido una relación entre el sector musical y el desarrollo de la creatividad de los niños, con una intensidad considerable.

2.1.3 Antecedentes Locales.

Salcedo (2023) presenta el trabajo de investigación: El Juego Libre En Sectores Para El Aprendizaje De Las Matemáticas En Niños Y Niñas De 4 Años De La I. E. Inicial “Jardín 88” - Cusco-Perú

Objetivo General

Describir la influencia del juego libre en los sectores e en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la I.E. Inicial “jardín 88” Cusco-2023.

Objetivos específicos

Explicar la influencia del juego libre en sectores en la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes de 4 años de la I.E. Inicial “jardín 88” cusco-2023.

Explicar la influencia del juego libre en los sectores en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 4 años de la I.E. Inicial “jardín 88” Cusco-2023.

2.2 Bases teóricas Científicas.

2.2.1. El juego Libre en los Sectores

2.1.1.1.1 Concepto de Juego

Para esta investigación consideramos la definición según Huizinga (1939, cit por Díaz.1997), el juego es una acción del hombre y de su cultura en un tiempo y espacio determinado siguiendo ciertas reglas que son aceptadas libremente, que va acompañada

de sentimientos positivos como la alegría.

Ortega (1992), indica que el juego de los niños en edad preescolar es una plataforma de encuentro de sí mismo con otras personas, consigo mismo al tener que adaptarse y asumir ciertas reglas de juego; y con otros elementos que se convierten en elementos de significación, siendo así el juego una gran ocasión de aprendizaje y comunicación.

En esta investigación se considera que el juego es una actividad propia del ser humano y que en el niño es innata y que está relacionada con el espacio y los elementos con los que interactúa para darle un significado en donde la socialización y la comunicación son procesos por los que transitan los niños.

2.1.1.1.2 Características de Juego

La mayoría de los investigadores señalan que el juego tiene las siguientes características:

- a) Es libre porque se presenta de manera espontánea, en donde el niño comienza a explorar con suma libertad el mundo que le rodea de acuerdo a sus intereses y posibilidades.
- b) Es una actividad que puede ser física o mental, que ayuda a las capacidades intelectuales y psicomotrices, donde el movimiento y la imaginación juega un rol importante.
- c) Produce gozo, porque es agradable para todo ser humano propiciando alegría, diversión, sin embargo, para Vygotsky (2000) señala que no siempre el jugar puede ser placentero para el niño, puede darse confrontaciones o contrariedades según el contexto.
- d) Se desarrolla en un tiempo y espacio, pudiendo ser estos estructurados es decir se delimita el lugar, hora en que se realizarán, mientras que en los juegos libre el espacio y tiempo del juego se fijan durante el mismo juego, a veces puede perder el interés y generar otras propuestas en el mismo juego.

2.1.1.1.3 Clases de Juego

Según Piaget (1991) refiere enfoca su clasificación a partir del desarrollo cognitivo enfatizando sus etapas evolutivas. Es así que el juego se clasifica en:

- a) **Juego de tipo sensorial y motriz:** que se da aproximadamente hasta los dos años. Se centran en el propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Utilizando el olfato, el gusto, el tacto, el oído y el movimiento para sus interacciones lúdicas. En esta etapa las actividades sensoriales juegan un rol importante, es necesario estimular y provocar en los niños de esta etapa, actividades que permitan activar los sentidos al máximo.
- b) **Juego simbólico entre los dos y 6 años,** Su atención se enfoca o se va ajustando a lo que lo rodea, permitiendo que el niño o la niña transforme la realidad mediante el uso de símbolos, lo que pone en marcha su imaginación. Los niños tienden a adoptar diferentes personajes, resolviendo conflictos internos y promoviendo una mejor aceptación de sí mismos. Es beneficioso acondicionar los espacios con materiales no estructurados que ofrezcan a los niños la oportunidad de asumir roles en diversas situaciones.
- c) **El Juego de Reglas,** proporciona al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico. Entre los cinco y seis años. La obligatoriedad de estas reglas es clave para el desarrollo de juego., tomando conciencia de que las reglas son una formulación explícita de cuerdos que se dan a partir de los 11 o 12 años. El aceptar reglas durante un juego permite a los niños regular sus comportamientos y a la vez adaptarse y regularse a las mismas.

La importancia de esta clasificación permite situar el juego en los diferentes contextos para poder implementarlos según la edad, contexto en el que se encuentre el niño solo así se promoverá el desarrollo y aprendizaje en el niño (Piaget 1991)

2.1.1.1.4 El Juego Libre como propuesta Educativa

“Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.” (MINEDU, 2009)

El juego libre en sectores es una herramienta o estrategia metodológica considerada como un momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente dentro de la jornada diaria. Tiene una duración de sesenta minutos y se desarrolla de referencia en el aula, aunque también puede llevarse al aire libre en el patio o en el jardín del centro educativo como señala la guía de la Hora del Juego Libre en los sectores del Ministerio de educación. Este momento de juego libre es planificado por cada docente a

fin que todos los niños puedan participar de estas actividades al interior de cada uno de los sectores.

Esta guía señala una secuencia metodológica para este momento:

a) Planificación: Aproximadamente dura 10 minutos y en un plan de posibilidades en asamblea, se reúnen los niños y la maestra, recuerdan el tiempo y en qué espacio jugarán los niños, se recuerdan los acuerdos de cuidado, orden y uso de los materiales. Los niños manifiestan en qué sector les gustaría jugar, la maestra puede dar continuidad a algún interés que surgió en alguno de estos sectores y proponerlo al día siguiente.

b) Organización: Los niños se distribuyen libremente por el salón en el sector de su preferencia. Los niños definen con qué materiales van a jugar, con quienes de manera autónoma, se puede dar un reto en cada uno de los sectores así los niños y niñas pueden dar diversas respuestas al reto planteado.

c) Ejecución: Es el momento principal de acción, donde los niños se ponen de acuerdo, negocian y los roles que representarán. Los niños en este momento realizan sus proyectos de acción con el material elegido al interior de cada sector. Cumpliendo los acuerdos previamente consensuados por ellos mismo.

d) Orden: Es el momento del cierre previo a la anticipación de la maestra para que concluyan con su juego. Los niños guardan los juguetes y se reúnen nuevamente en una asamblea para que cuenten a que socialicen lo que hicieron, que descubrieron, cómo lo hicieron, con quienes interactuaron y cómo resolvieron sus dificultades o celebraron sus logros.

e) Socialización: Todos sentados en la asamblea verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quienes jugaron, qué dificultades tuvieron si se les presentó algún problema, cómo lo resolvieron. En este momento de socialización no es necesario que todos participen ya que puede ser muy tediosos escuchar a todos, se puede invitar a algunos.

f) Representación: La educadora a la oportunidad a los niños para que represente mediante un dibujo, pintura, modelado lo que jugaron. Este paso no es necesario que se realice todos los días. Este momento se puede obviar en algunos casos.

La guía del ministerio de Educación sobre la Hora del Juego libre en sectores señala que

el tiempo es importante se debe considerar esta actividad a diario, el espacio debe ser libre de obstáculos donde los niños se puedan mover con libertad, los recursos y materiales son los mediadores para que el niños plasme su fantasía y creatividad y facilita una relación de materiales para los siguientes sectores que se debería implementar en el aula:

- Sector del Hogar: donde los niños recrean por lo general asumiendo roles de la casa.
- Sector de Construcción: El niño arma puentes, torres, castillos, corrales manipulando diversos materiales o bloques de construcción.
- Sector de Dramatización: Donde los niños desarrollan la función simbólica permite a los niños el juego de roles y convertirse en pequeños actores representando diversos personajes como príncipes, brujas, peluqueros, chef, etc.
- Sector de Biblioteca: Este sector donde los niños interactúan con material impreso y es el primer acercamiento al mundo letrado, donde estarán organizados los libros o textos de diferentes tipos.
- Sector de Juego en miniatura: es un sector o caja temática con los elementos propios de la realidad en pequeño, como animales de la granja, personajes, una asita, elementos de cocina, etc.
- Sector de Juegos tranquilos: son juegos de mesa que apoyan al desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que elija. Necesitan mayor concentración y menos movimiento por parte de los niños.

2.1.1.1.5 El Juego Libre en los sectores con la mirada desde el Enfoque Socio constructivista.

El enfoque oficial establecido por el Ministerio de Educación en Perú señala que las aulas de nivel inicial deben estar equipadas con diferentes sectores en los que los niños puedan jugar libremente durante una hora diaria. Estos sectores, dentro de un aula socio-constructivista, están diseñados para proporcionar una alta demanda cognitiva a los niños que interactúan con ellos, utilizando el entorno del sector —su espacio, materiales y la disposición de estos— para fomentar el pensamiento creativo, el razonamiento y la resolución de problemas. Se promueve un aprendizaje que se origina a través de todos los sentidos, en un ambiente que estimula la curiosidad y plantea preguntas (Dinámica, 2017).

Parte de la concepción que el ser humano es un ser social y que el aprendizaje es la construcción del conocimiento. Inspirado en los planteamientos de Vygotsky (González Antúnez & Rubí, 2018); en el que se profundiza a continuación:

De ahí que las interacciones son fundamentales para el aprendizaje significativo y todo dependerá de las posibilidades que le brinda la institución educativa y de manera directa la docente de aula al grupo de estudiantes con los que interactúa.

En el enfoque sociocultural, la relación entre lo social y lo individual es de suma importancia. En ella, la dimensión social es temporalmente anterior a la dimensión individual, debido a la interdependencia entre estos dos procesos en la construcción del conocimiento. (Gutiérrez, 2017)

2.1.1.1.6 Los principios fundamentales del socio constructivismo:

(Rios Reyes, 2023) indica que: El aprendizaje como construcción de significado: El conocimiento no es transmitido de forma pasiva, los estudiantes participan directamente en la construcción de conceptos partir de su propia experiencia e interacción con otros y con los materiales y recursos dispuestos en el espacio libremente para su juego. Existen algunos principios y considera:

A. Interacción social y colaboración: La interacción entre pares y con el adulto además de la colaboración son pilares fundamentales del enfoque sociocultural, lo que le permite a los estudiantes interactuar con el otro, confrontar ideas, plantear hipótesis, formas de solucionar problemas, trabajar e proyectos de manera colaborativa y por ende se desarrollan de manera espontánea habilidades sociales y cognitivas.

B. Zona de desarrollo próximo: Propuesto por Vygotsky, el adulto debe identificar lo que el estudiante puede hacer de manera independiente y lo que puede lograr con una guía o con ayuda. Para luego proyectar actividades que le lleven más allá de su nivel actual de desarrollo.

C. Contexto y Cultura: El aprendizaje está influido por la cultura y el entorno o contexto, los docentes deben adaptar las estrategias de enseñanza para que sean culturalmente significativas y relevantes para los estudiantes y las familias.

D. Reflexión y Meta cognición: El enfoque sociocultural, fomenta la reflexión sobre cómo los estudiantes van aprendiendo y comprender de sus propios procesos cognitivos que le llevan a un aprendizaje. Lo que permite a los estudiantes se más conscientes de sus

propias estrategias de aprendizaje y mejorar su aprendizaje de manera autónoma.

2.1.1.1.7 Rol de los actores educativos y el concepto de mediación desde el enfoque socio constructivista.

En el campo educativo este término es incorporado por Vygotsky, indicando que los procesos mentales superiores son mediados por herramientas poderosas como el lenguaje, el mundo simbólico y el manejo de códigos.

Este autor considera el aprendizaje como un proceso fundamentalmente social, por lo que la enseñanza constituye el medio por el cual progresa el desarrollo. “el contenido socialmente elaborado del conocimiento humano y la estrategia cognoscitiva necesaria son evocados en los estudiantes de acuerdo con sus niveles evolutivos reales. (Vygotsky, 2000, p. 197)

En tal sentido la mediación del aprendizaje para esta investigación se puede definir como tomando de las ideas de (Escobar, 2011) como un proceso de interacción social entre el adulto y el estudiante o estudiantes en diferentes aspectos, lúdico, social, dialógico, sistemático, con el propósito de generar experiencias de buen aprendizaje que en simultáneo exista el desarrollo de conocimientos y posibilite el desarrollo de las competencias en cada estudiante. Por lo tanto, la mediación es un proceso social por cuanto transmite cultura, valores, las normas de un buen vivir y conectar con el otro y el maestro se convierte en un maestro, en un compañero quien interactúa de manera intencional y consiente provocando en el estudiante los aprendizajes que se espera que logre a través de invitaciones o provocaciones, que le permitan interiorizar y motivarse en la intervención de manera autónoma y espontánea.

2.1.1.1.8 El ambiente de aprendizaje y su importancia desde el enfoque socio constructivista.

Para poder desarrollar una evaluación real, un aspecto fundamental son los espacios y ambientes donde habitan los estudiantes y las interacciones que condicionan el actuar competente de los estudiantes por ello debe ser cuidadosamente diseñado.

A. **El ambiente físico** “Se ha dicho que el ambiente debería servir como una especie de acuario, que refleja las ideas, ética, actitudes y la cultura de la gente que vive en él. Esto es hacia donde queremos trabajar” Loris Malaguzzi (Wurm, 2005)

El ambiente físico se puede dividir en dos el espacio y el ambiente.

Entendiéndose como el espacio como a las características físicas e invariables del lugar donde se desenvuelven y trabajan los estudiantes: aulas, ventanas, puertas, pasadizos, patio entre otros. El ambiente por el contrario es la forma cómo se utiliza ese espacio físico, el cómo se interactúa el cómo se vive en él, cómo se viste este espacio. Tomando las ideas de Wurm, 2005.

Las características de un espacio reflejan y comunican la imagen de niño que habitan en ese espacio y la forma de cómo se educa en ese espacio. Por ello se plantea la siguiente pregunta: ¿Qué tipo de espacio es adecuado para los niños del nivel inicial de I o II ciclo, para desplegar todas sus potencialidades? ¿Qué opciones se presentan a los niños a través de la organización del espacio?

Un espacio deberá estar organizado, ordenado y limpio reuniendo todas las medidas de seguridad que requiera.

B. El ambiente existencial.

Wurm, señala aspectos importantes en el ambiente vivido o escenario en el cual los niños y niñas despliegan sus creaciones, sus mundos e historias, esto involucra por ejemplo los olores a los que va experimentar, la luz, la organización de los muebles, si está abierta, ventilada y limpia, si los materiales están ordenados, accesibles y limpios. El ambiente es un tercer maestro, que da posibilidad a la continuidad y cambio con los elementos, materiales que contiene y las ideas que se va generando, hay una diferencia entre lo público y lo privado, donde los estudiantes interiorizan que hay zonas donde todos adultos y niños pueden interactuar con los materiales, y que esos elementos son de todos, pero existen zonas privadas en el espacio que sólo cada estudiante puede tener acceso a su espacio por ejemplo sus casilleros donde guardan sus materiales, sus juguetes, etc. y que todos también deberán respetar esos espacios privados.

C. La niña y el niño como parte del ambiente de aprendizaje.

Los niños y niñas son los protagonistas que interactúan con el ambiente y entre ellos mismos con sus pares y adultos, Los niños y niñas, son capaces e interesados por establecer relaciones, todos los niños y niñas tienen potencias, curiosidad e interés en construir su aprendizaje y negociar en su ambiente. Son los que van modificando el ambiente de acuerdo a sus posibilidades, necesidades e intereses, descubiertos por el adulto. (Correa, Vargas, Díaz, & Betancourth, 2017, pág. 44)

D. El docente mediador y parte del ambiente de aprendizaje

La importancia del docente en el diseño y gestión de los ambientes, este rol en esta tarea es fundamental para generar nuevas propuestas y posibilidades que permitan enriquecer los ambientes de aprendizaje, nuevos materiales, cómo planificará la presentación de los materiales de modo que los niños puedan expresar su individualidad y lo puedan comunicar en sus diferentes lenguajes. Por ello el adulto deberá estar atento y con una escucha activa para poder recabar información de lo acontecido en cada ambiente para ir modificando e interviniendo de manera creativa e intencionada como o mencionan en el proyecto de tesis (Correa, Vargas, Díaz, & Betancourt, 2017, pág. 56)

2.1.1.1.9 Fundamentos curriculares desde el enfoque socio constructivista.

El enfoque socio-constructivista y el currículo, se relacionan con el enfoque de la cognición situada, se caracteriza por impulsar una enseñanza donde se combinan experiencias educativas formales e informales que sean auténticas, y que sean relevantes para los niños y la comunidad, estas experiencias forman y van formando parte de la cultura de la institución educativa. Esta autenticidad en estas experiencias de aprendizaje programadas o diseñadas cobra su valor dependiendo del nivel cultural que las enmarca y del tipo de las relaciones e interacciones que se genera en el desarrollo de estas experiencias. (Díaz–Barriga Arceo, 2023, págs. 174-175)

El enfoque sociocultural el currículo sitúa al estudiante como el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, es su cualidad como actor social y protagónico y al docente como el portavoz de la cultura que se va construyendo al interior de este proceso y mediador principal en el encuentro del que aprende con el conocimiento.

2.1.1.1.10 Principios pedagógicos en la educación de la primera infancia desde el enfoque Socio constructivista.

Es importante comprender dos principios de este enfoque sociocultural como lo menciona

El primero establece que la adquisición de nociones se origina de la convergencia de dos aspectos: uno interno y otro externo. El aspecto interno se refiere a las características estructurales o funcionales propias de cada niño, mientras que el aspecto externo se enfoca en el entorno social y las relaciones que el niño establece dentro de él.

El segundo principio señala que en las interacciones sociales se llevan a cabo

haciendo uso de distintos instrumentos como el lenguaje, el dibujo, entre otros; los cuales conforme, y paulatinamente, se van interiorizando, contribuyen de manera significativa al desarrollo mental de los niños. (Blandón Correa, Parra Vargas, Rojas Díaz, & Romero Betancourt, 2017, pág. 16)

2.2.2. El pensamiento creativo

2.2.3. Concepto de Pensamiento Creativo:

Husey (2027) lo define como un proceso de crear. El pensamiento creativo es un proceso de formular hipótesis sobre la solución a dificultades o problemas, evaluar y probar estas hipótesis, revisarlas y finalmente comunicar eficientemente los resultados (Torrance, como se citó en Carvalho et al., 2021).

Es un componente cognitivo de la creatividad humana, al reforzarlo resulta fundamental para resolver diversos problemas, es decir, es un método que ayudará a resolver dificultades con fluidez, flexibilidad, originalidad y pensamiento divergente, resolverlos con una lógica diferente pero no menos importante (Salamanca y Badilla, 2021).

El desarrollo del pensamiento creativo es clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que facilita que el estudiante explore, investigue, descubra y aprenda. Por lo tanto, los docentes deben enfrentarse al reto de autoformarse para ofrecer actividades dinámicas y atractivas para los estudiantes. Este tipo de pensamiento nos ayuda a procesar y construir conocimiento, nos hace más conscientes de nuestro entorno real, y a través de él podemos analizar, verificar, inferir, emitir juicios, razonar o simplemente pensar sin un objetivo concreto (Jordan, 2019).

2.2.4. Características del pensamiento creativo.

a. Fluidez

Consiste en la habilidad que tiene una persona para producir una mayor cantidad de conocimientos, ideas y conceptos y respuestas frente a problemas, la finalidad es conseguir más de una solución o idea frente a una situación o problema. (Yalama ,2019)

b. Flexibilidad y apertura mental

Son la base, ya que, para ser capaz de generar nuevas y originales ideas, es necesario tener la capacidad de considerar diferentes perspectivas y soluciones posibles. La persona está dispuesta a explorar nuevas ideas y posibilidades. Según Bernal (2020) La flexibilidad es un atributo fundamental del pensamiento creativo, ya que se considera su antítesis a la rigidez. Se entiende como la capacidad de explorar perspectivas más amplias o diferentes a las que se observan habitualmente. Esta flexibilidad permite adaptarse a situaciones nuevas y cambiantes, asumir desafíos inéditos y buscar soluciones creativas ante los problemas que se presentan o se les proponen.

c. Curiosidad

La curiosidad y el deseo continuo de adquirir nuevos conocimientos son rasgos distintivos del pensamiento creativo. Las personas creativas sienten una profunda necesidad de explorar y descubrir cosas nuevas, manteniéndose siempre en la búsqueda de experiencias y saberes. Para estas personas se distingue el espíritu explorador e investigador, en busca de nuevas formas de hacer las cosas o dar respuestas a sus inquietudes. (Porto y Romo ,2021)

d. Tolerancia

Otra característica importante es la tolerancia a la ambigüedad y la incertidumbre. Las personas creativas son capaces de manejar situaciones ambiguas y desconocidas con calma y confianza, y están dispuestas a tomar riesgos y explorar nuevas ideas para saber cómo va a funcionar. Bernal (2020).

e. Pensamiento divergente

Esta es una habilidad clave del pensamiento creativo. Se refiere a la capacidad de generar múltiples soluciones posibles a un problema, en lugar de centrarse en una respuesta única. El pensamiento divergente implica la exploración de diferentes ideas y enfoques, la generación de ideas fuera de lo común y la disposición a tomar riesgos y experimentar. (Yalama ,2019)

f. Pensamiento crítico

Este se refiere a la capacidad de analizar, evaluar y sintetizar información de manera efectiva, y de utilizar este análisis para generar nuevas ideas y soluciones. El pensamiento crítico implica la capacidad de identificar patrones y relaciones, hacer conexiones entre ideas aparentemente inconexas y llegar a conclusiones informadas. Es brindar un consolidados de una experiencia. (Porto y Romo ,2021)

g. Persistencia

Las personas creativas no se rinden fácilmente ante los desafíos y obstáculos, y están dispuestas a seguir trabajando y experimentando hasta encontrar una solución adecuada. Para desarrollar la persistencia y la capacidad de superar obstáculos, se pueden realizar actividades como la resolución de problemas complejos, el aprendizaje de habilidades de gestión del tiempo y el establecimiento de metas alcanzables y realistas.

2.2.5. Dimensiones del pensamiento creativo.

a. Originalidad.

Exclusividad, interés y aportación social, plantear diversas alternativas o soluciones claras, precisas y lógicas (Jordan, 2019). Crear ideas interesantes, poco comunes y sorprendentes frente a diversas situaciones complejas (Vallejos, 2019).

b. Flexibilidad.

Trasformar, romper paradigmas, métodos, orientaciones en buscar de nuevos caminos (Jordán, 2019). Solucionar un problema, es decir, si no da resultados, pensar inmediatamente en otras alternativas (Vallejos, 2019).

c. Fluidez.

Producir ideas en cantidad y calidad de una forma persistente y espontánea (Jordán, 2019). Habilidad para pensar en todas las formas posibles de solucionar una situación, con la intención de tener más de opción a un problema (Vallejos, 2019)

d. Elaboración.

Agregar detalles o elementos a las ideas que ya existen, cambiando sus atributos con diversidad (Jordán, 2019). Perfeccionar las ideas, permitiendo modificar, es decir, quitar algo o agregar algo (Vallejos, 2019)

La originalidad hace referencia a la capacidad de pensar y crear ideas exclusivas propias, es decir únicas, poco comunes, diferentes a lo que se está acostumbrado a esperar, sorprendentes, frente a situaciones complejas. La flexibilidad es la capacidad para transformar, combinar las ideas, romper paradigmas, métodos, orientaciones en busca de nuevos caminos, buscar nuevas estrategias y plantearlas, si estos no dan resultados se piensa inmediatamente en otras alternativas. Fluidez, es la capacidad para producir la mayor cantidad de ideas, siempre y cuando estas sean de calidad, con la finalidad de que el estudiante tenga más de una alternativa, respuesta, solución a su problema. Finalmente, la Elaboración, significa agregar detalles, perfeccionar, embellecer las ideas, dejando la posibilidad de modificarlas o transformarlas para establecer alternativas más desarrolladas frente a una situación difícil (Jordán, 2019 y Vallejos, 2019).

2.3 Definición de términos.

Juego/ Libre: Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.” (MINEDU, 2009)

Enfoque/ Socioconstructivista: enfoques centrados en el aprendiz, en su cualidad de actor social, y en el reconocimiento del importante papel que otorga al docente como agente educativo, portavoz de la cultura, que es el mediador principal en el encuentro del que aprende con el conocimiento. (Vallejos, 2019)

Pensamiento /Creativo: Es un componente cognitivo de la creatividad humana, al reforzarlo resulta fundamental para resolver diversos problemas, es decir, es un método que ayudará a resolver dificultades con fluidez, flexibilidad, originalidad y pensamiento divergente, resolverlos con una lógica diferente pero no menos importante (Salamanca y Badilla, 2021).

Originalidad. Exclusividad, interés y aportación social, plantear diversas alternativas o soluciones claras, precisas y lógicas (Jordan, 2019). Crear ideas interesantes, poco comunes y sorprendentes frente a diversas situaciones complejas (Vallejos, 2019).

Flexibilidad. Trasformar, romper paradigmas, métodos, orientaciones en buscar de nuevos caminos (Jordán, 2019). Solucionar un problema, es decir, si no da resultados, pensar inmediatamente en otras alternativas (Vallejos, 2019).

Fluidez. Producir ideas en cantidad y calidad de una forma persistente y espontánea (Jordán, 2019). Habilidad para pensar en todas las formas posibles de solucionar una situación, con la intención de tener más de opción a un problema (Vallejos, 2019)

Elaboración. Agregar detalles o elementos a las ideas que ya existen, cambiando sus atributos con diversidad (Jordán, 2019). Perfeccionar las ideas, permitiendo modificar, es decir, quitar algo o agregar algo (Vallejos, 2019)

CAPITULO III –MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis de la investigación

3.1.1. Hipótesis general

La aplicación de la estrategia del juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista favorece significativamente el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°244 Pintacha de Urubamba.

3.1.2. Hipótesis específicas

1° La aplicación de la estrategia del juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista favorece significativamente el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión de la originalidad en niños de 4 años de la IEI N° 244 Pintacha de Urubamba.

2° La aplicación de la estrategia del juego libre El juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista favorece significativamente el desarrollo del pensamiento creativo en su dimensión de la flexibilidad de pensamiento en los niños de 4 años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba.

3° La aplicación de la estrategia del juego libre del juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista, favorece significativamente el desarrollo del pensamiento creativo en su dimensión de fluidez en los niños de 4 años de la IEI N°244 Pintacha.

4°La aplicación de la estrategia del juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista favorece significativamente el desarrollo del pensamiento creativo en su dimensión de la elaboración en niños de 4 años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba.

3.2. Variables de la investigación.

3.2.1. Variable independiente

- El juego Libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista.

3.2.2. Variable dependiente

- El pensamiento creativo

3.2.3. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES DESDE EL ENFOQUE SOCIO CONSTRUCTIVISTA.	Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es de su propia creación. (MINEDU).	<p>a. Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.</p> <p>b. El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.</p> <p>c. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.</p> <p>d. El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolver; es como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.</p> <p>e. El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le</p>	<p>Espontáneo: este juego permite el juego libre y espontáneo.</p> <p>Personal: cada niño pone en juego sus intereses.</p> <p>Experiencias: los niños ponen en evidencia los saberes previos y sus experiencias previas que se enriquecen y se genera una nueva experiencia.</p> <p>Placentero y gozoso Es una forma única en la que aprenden los niños.</p> <p>Flexible e impredecible</p>	<p>El tiempo En primer lugar, debes disponer de 60 minutos diarios para esta actividad. Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe ser utilizado para otra actividad porque es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños.</p> <p>El espacio Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo,</p> <p>Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores. Hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica. Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica</p> <p>Organización de los juguetes y materiales en el espacio.</p>

Variable dependiente
PENSAMIENTO
CREATIVO

- Originalidad
- Flexibilidad
- Fluidez
- Elaboración

Habilidad para generar ideas originales y transformar la realidad del entorno.
Espinoza (2018)

interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre “aquí y ahora”, se vive siempre en tiempo presente.

Fluidez

Consiste en la habilidad que tiene una persona para producir una mayor cantidad de conocimientos, ideas y conceptos y respuestas frente a problemas, la finalidad es conseguir más de una solución o idea frente a una situación o problema. (Yalama, 2019)

Flexibilidad y apertura mental

Según Bernal (2020) la flexibilidad es un indicador que caracteriza mucho al pensamiento creativo, además que estima que la flexibilidad es lo opuesto a rigidez, debido a que es la averiguación de una perspectiva más extensa o distinto a eso que constantemente se observa.

Curiosidad

La curiosidad y la búsqueda constante de nuevos conocimientos son características del pensamiento creativo. Las personas creativas tienen

Originalidad Exclusividad, interés y aportación social, plantear diversas alternativas o soluciones claras, precisas y lógicas (Jordán, 2019).

Crear ideas interesantes, poco comunes y sorprendentes frente a diversas situaciones complejas (Vallejos, 2019).

Flexibilidad Transformar, romper paradigmas, métodos, orientaciones en buscar de nuevos caminos (Jordan, 2019). Solucionar un problema, es decir, si no da resultados, pensar inmediatamente en otras alternativas (Vallejos, 2019).

Fluidez Producir ideas en cantidad y calidad de una forma persistente y espontánea (Jordan, 2019). Habilidad para pensar en todas las formas posibles de solucionar una situación, con la intención de tener más de opción a un problema (Vallejos, 2019)

Dependerá de la cantidad de los niños y del área del aula o el espacio destinado a este momento pedagógico.

Originalidad

1. Demuestra iniciativa para desarrollar alguna actividad
2. No espera a que le indiquen todo lo que tiene que hacer
3. Le agrada hacer buscar nuevas formas de desarrollar actividades
4. Procura realizar cosas diferentes al resto

Flexibilidad

4. Tomar en consideración factores inapropiados al momento de seleccionar un juego.
5. Disfruta de probar nuevas ideas o tareas.

Fluidez

6. Plantea nuevas estrategias para descubrir algo.
7. Prueba una y otra vez nuevas formas de resolver un problema en situación de juego.

una fuerte necesidad de explorar y descubrir cosas nuevas, y están constantemente en busca de conocimientos y experiencias. (Porto y Romo ,2021)

Tolerancia

Otra característica importante es la tolerancia a la ambigüedad y la incertidumbre. Las personas creativas son capaces de manejar situaciones ambiguas y desconocidas con calma y confianza, y están dispuestas a tomar riesgos y explorar nuevas ideas para saber cómo va a funcionar. Bernal (2020)

Pensamiento divergente

Esta es una habilidad clave del pensamiento creativo. Se refiere a la capacidad de generar múltiples soluciones posibles a un problema, en lugar de centrarse en una respuesta única. El pensamiento divergente implica la exploración de diferentes ideas y enfoques, la generación de ideas fuera de lo común y la disposición a tomar riesgos y experimentar. (Yalama ,2019)

Elaboración Agregar detalles o elementos a las ideas que ya existen, cambiando sus atributos con diversidad (Jordan, 2019). Perfeccionar las ideas, permitiendo modificar, es decir, quitar algo o agregar algo (Vallejos, 2019)

Elaboración

8. Cuando arma trabajos de infografía realiza la secuencia mediante un proceso lógico
9. Las ideas que tiene procura ejecutarlas
10. Desarrolla proyectos con materiales objetivos que logren sus propósitos que esperaba obtener
11. Agrega detalles a las ideas y reformula las ya existentes.
12. Agrega cualidades o nuevas formas de usar diversos materiales.

Pensamiento crítico

Este se refiere a la capacidad de analizar, evaluar y sintetizar información de manera efectiva, y de utilizar este análisis para generar nuevas ideas y soluciones. El pensamiento crítico implica la capacidad de identificar patrones y relaciones, hacer conexiones entre ideas aparentemente inconexas y llegar a conclusiones informadas. (Porto y Romo ,2021)

Persistencia

Las personas creativas no se rinden fácilmente ante los desafíos y obstáculos, y están dispuestas a seguir trabajando y experimentando hasta encontrar una solución adecuada.

3.3. Método de investigación

3.3.1 Enfoque de investigación

El enfoque seguido en este trabajo es el cuantitativo. La presente Investigación se encuentra enmarcada en el enfoque de carácter cuantitativo debido a que se basa en la recolección de datos con medición numérica, haciendo uso de la observación a través de una lista de cotejo. Según Siamper (2014) en enfoque cuantitativo se caracteriza por las predicciones la cual son interpretaciones de los hechos observados; por lo tanto, su dirección es predecible.

3.3.2 Tipo de investigación.

Estudio aplicativo: miden, evalúan o recolectan datos sobre diferentes variables.

3.3.3 Alcances o nivel de investigación.

La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación post facto), como de los efectos (investigación experimental), mediante la prueba de hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos.

3.3.4 Diseño de investigación.

Pre experimental ya que se va observar el comportamiento de la variable dependiente. Según el autor (Santa Palella y Filiberto Martens (2010)), define: La investigación es pre experimental en este tipo de investigación, el grado de control de las variables es mínimo y poco adecuado para el establecimiento de relaciones entre las variables independientes y las dependientes. Es conveniente utilizarlas solo como pruebas de experimentos que requiere mayor control.

3.4. Población y muestra del estudio.

3.4.1. Población.

La población son todos los estudiantes del nivel inicial del aula de 4 años de la de la Institución Educativa Inicial N°244 Pintacha de Urubamba para el año 2024, correspondientes al ciclo II.

3.4.2. Muestra.

El objeto de estudio se enmarcará en el aula de 4 años del nivel inicial en el cual hay 22 niños.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnica

a. La observación:

.

3.5.2. Instrumento

a. Lista de cotejos

3.6. Aspectos éticos

Para asegurar el principio de Integridad científica, el uso y conservación de los datos recogidos se hizo de manera honesta. Además, el análisis y la comunicación de los resultados se harán de forma oportuna y veraz.

CAPITULO IV: CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEORICAS

Primera: a partir de la teoría que se a consignado en este proyecto de investigación se debe deprecisar que el Juego Libre en los sectores son una estrategia que influye significativamente en el aprendizaje siendo favorable para el desarrollo del pensamiento creativo donde el niño o niña juega con sus propias posibilidades creativas e imaginativas.

Esto le ayudará a desarrollar su desenvolvimiento en los espacios de Juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista de manera positiva, ayudando al niño a generar de manera fluida pensamientos de orden superior.

Segunda: En cuanto al pensamiento creativo le permitirá a los estudiantes desarrollar experiencias directas e interactuar con diversos materiales y recursos diseñados en espacios retadores que le permitan desarrollar nuevas formas de crear, de imaginar, de buscar estrategias de resolución ante diversas situaciones de juego que impliquen generar respuestas, actuaciones.

El desarrollo del pensamiento creativo ayudara al niño o niña a relacionar ideas para dar a conocer pensamientos frente a diversas situaciones ya sea en el aula o fuera de ella, siendo un punto clave el juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista, donde ayudara a desarrollar niveles más complejos de pensamiento. De este modo el juego libre en los sectores desde las bases del socio constructivismo es un factor importante para que se desarrolle el pensamiento creativo en los niños y niñas del nivel inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bernal, D. (2020). El pensamiento crítico: una revisión teórica.

Cecilia, G. G., Clemencia, B. H., & Elisa, R. T. (2011). *Researchgate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/319018818_EL_SOCIOCONSTRUCTIVISMO_EN_LA_ENSEÑANZA_Y_EL_APRENDIZAJE_ESCOLAR

Correa, L. F., Vargas, J. M., Díaz, C. D., & Betancourth, B. J. (2017). *Repositorio institucional Universidad Pedagógica Nacional Colombia*. Obtenido de “Diseño de ambientes para propiciar la exploración de los lenguajes del arte de los niños y las niñas de 3 a 5 años en el área de literario del Centro aeioTU Olaya Herrera”: <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/9952>

Díaz–Barriga Arceo, F. (2023). El currículo desde una perspectiva socioconstructivista. *TEMAS DE EDUCACIÓN / Vol. 24, Núm. 2*, 174-175.

Díaz, J. (1997). El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México: Trillas.

Escobar, N. (2011). La mediación del Aprendizaje en la Escuela. *Acción Pedagógica N°20*, 58-73.

Gonzalez Antúnez, A. M., & Rubí, M. V. (11 de Noviembre de 2018). *Repositorio tesis Pontificia Universidad Católica del Perú*. Obtenido de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/12968>

Guerrero Vargas, V. M. (Octubre de 2017). *www.dreapurimac.gob*. Obtenido de www.dreapurimac.gob

Gutierrez, M. C. (9 de agosto de 2017). *ResearchGade*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/319018818_EL_SOCIOCONSTRUCTIVISMO_EN_LA_ENSEÑANZA_Y_EL_APRENDIZAJE_ESCOLAR

Jordán, E. (2019). Pensamiento Creativo, Pensamiento Crítico e Inteligencia Emocional en Alumnos de la Escuela Militar de Chorrillos. [Tesis de post grado]. <http://200.60.81.165/bitstream/handle/UNE/5021/Elvis%20David%20JORDAN%20GUEVARA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MINEDU. (2009). La hora del juego libre en los sectores. Lima. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>

Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla.: Alfar.

Paula, M. D. (2020). *Repositorio documental Universidad de Valladolid*. Obtenido de La documentación pedagógica como un recurso para cohesionar a los centros de Educación Infantil y a las familias: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/42852>

Piaget, J. (1991). Seis estudios de Psicología. España: Labor, S.A.

Porto, M., y Romo, M. S. (2021). Características pessoais de mulheres altamente criativas: uma revisão sistemática. *Revista Ibero-Americana de Criatividade e Inovação-RECRAL*, 2(04).

Rios Reyes, R. (15 de Setiembre de 2023). *Escuela de Profesores del Perú*. Obtenido de <https://epperu.org/enfoque-socioconstructivista-en-la-educacion-basica-fomentando-el-aprendizaje-significativo/>

Vallejos, R. (2019). Modelo interdisciplinar para superar el deficiente pensamiento creativo en el aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n° 444 de la urbanización túllume del distrito de monsefú. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Repositorio Unprg.

<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/4605/BC-TES-3422%20VALLEJOS%20GUERRERO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Wurm, J. P. (2005). *Trabajar en la forma de Reggio. Guía de principiantes para profesores americanos*. Italia: Readleaf Press.

Yalama, Z. (2019). El desarrollo de la creatividad en estudiantes Editorial Conrado.

ANEXOS

Matriz de consistencia

EI JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES DESDE EL ENFOQUE SOCIOCONSTRUCTIVISTA, PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA IEI N°256 MARQUESADO – YUCAY

PROBLEMA DE ESTUDIO	OBJETIVOS DE ESTUDIO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De qué manera el juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista favorece al desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°244 Pintacha de Urubamba?</p>	<p>Objetivo general Evaluar si el Juego Libre en los sectores desde el Enfoque socio constructivista favorece el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 4 años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL El juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista favorece significativamente el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°244 Pintacha de Urubamba.</p>	<p>Vi: Juego Libre en los Sectores desde el Enfoque socio constructivista.</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo Tipo: Aplicativo Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental Técnicas: Observación Instrumentos: Lista de cotejo</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFOS</p> <p>¿De qué manera el juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista mejora el pensamiento creativo en la dimensión de desarrollo de la originalidad en los niños de 4 años en la IEI N°244 Pintacha de Urubamba?</p> <p>¿De qué manera el juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista desarrolla el pensamiento creativo en su dimensión de la flexibilidad, en los niños de 4 años en la IEI N° 244 Pintacha de Urubamba?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar cómo para la implementación del juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista favorece el pensamiento creativo en su dimensión de la originalidad en los niños del aula de 4 años en la IEI N° 244 Pintacha de Urubamba</p> <p>Determinar como el juego libre en los sectores desde el socio constructivismo desarrolla el pensamiento creativo en su dimensión de flexibilidad en los niños de 4 años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>El juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista permitirá el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión de la originalidad en niños de 4 años de la IEI N° 244 Pintacha de Urubamba.</p> <p>El juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista favorece significativamente el desarrollo del pensamiento creativo en su dimensión de la flexibilidad de pensamiento en los niños de 4 años en la IEI N° 244 Pintacha de Urubamba.</p>	<p>Vd: Pensamiento CREATIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Originalidad • Flexibilidad • Fluidez • Elaboración 	

<p>años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba?</p> <p>¿De qué manera el juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista favorece el desarrollo del pensamiento creativo en su dimensión de fluidez en los niños de 4 años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba?</p> <p>.</p> <p>¿De qué manera el juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista mejora el desarrollo del pensamiento creativo en su dimensión de elaboración en los niños de 4 años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba?</p>	<p>Determinar cómo el juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista desarrolla el pensamiento creativo en su dimensión de fluidez en niños de 4 años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba.</p> <p>Determinar cómo el juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista mejora el desarrollo del pensamiento creativo en su dimensión de elaboración en niños de 4 años de la IE N°244 Pintacha de Urubamba.</p>	<p>años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba.</p> <p>La implementación del juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista, favorece significativamente el desarrollo del pensamiento creativo en su dimensión de fluidez en los niños de 4 años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba.</p> <p>La implementación del juego libre en los sectores desde el enfoque socio constructivista favorece significativamente el desarrollo del pensamiento creativo en su dimensión de la elaboración en niños de 4 años de la IEI N°244 Pintacha de Urubamba.</p>		
--	---	---	--	--

Tiempo	Junio 2024	Julio 2024	Agosto 2024	Set. 2024	Oct. 2024
Actividad					
Preparación del Proyecto de Tesis	X				
Redacción final y Presentación del Proyecto		X			
Preparación del esquema de la Tesis		X			
Elaboración del Marco doctrinal de la tesis			X		
Aplicación del trabajo de campo			X	X	
Organización e interpretación de la información recolectada.				X	
Redacción del informe final de la Tesis				X	
Presentación de la Tesis para la sustentación.					X

