

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

=====

**“EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS
DE 05 AÑOS EN LA IEI. N°423 VIRGEN MARÍA,
PUCALLPA 2019”**

=====

PRESENTADO POR:

SHARAI STHEFANY COMUN CUBA

MAGDA LUZ REATEGUI SAAVEDRA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

PUCALLPA – PERÚ

2020



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TÍTULOS**



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los 30 días del mes de OCTUBRE del 2020
siendo las 10:30 horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y
Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de
Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente	Dra. JESSENIA CHOY SANCHEZ PANDURO
Secretario	Dra. LLESICA SORIA RAMIREZ
Miembro	Dra. FREYSI LILIAN LING VILLACREZ

Para proceder a la sustentación publica de la tesis titulada:

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO
DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS EN LA
I.E.T. N: 423 VIRGEN MARIA, PUCALLPA 2019

Presentado (a) por el (la) bachiller: COMUN CUBA SHARAI STEFANY

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido APROBADO por UNANIMIDAD

Quedando expedito para que se le otorgue el Título Profesional de Licenciado en
EDUCACION INICIAL Especialidad.....

Siendo las 12:10 horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa 30 de OCTUBRE del 2020


.....
Presidente


.....
Secretario


.....
Miembro


.....
Secretario académico de la FEyCsS.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números)



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TÍTULOS**



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los 30 días del mes de OCTUBRE del 2020 siendo las 10:30 horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente	Dra. JESSENIA CHOY SANCHEZ PANDURO
Secretario	Dra. LLESICA SORIA RAMIREZ
Miembro	Dra. FREYSI LILIAN LING VILLACREZ

Para proceder a la sustentación pública de la tesis titulada:

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS EN LA I.E.I. N° 423 VIRGEN MARIA, PUCALLPA 2019

Presentado (a) por el (la) bachiller: REATEGUI SAAVEDRA MAGDA LUZ

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido APROBADO por UNANIMIDAD

Quedando expedito para que se le otorgue el Título Profesional de Licenciado en EDUCACION INICIAL Especialidad.....

Siendo las 12:10 horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa 30 de OCTUBRE del 2020


.....
Presidente


.....
Secretario


.....
Miembro


.....
Secretario académico de la FEyCsS.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS SOCIALES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL



TESIS

**“EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N°324 VIRGEN
MARIA, PUCALLPA 2019”**

APROBADO POR:



Dra. Jessenia Choy Sánchez Panduro
Presidente



Dra. Lléscica Soria Ramírez
Secretaria



Dra. Freysi Lilian Ling Villacrez
Miembro



Mg. Jhonn Robert Ruiz De La Cruz
Asesor



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
VICERRECTORADO DE INVESTIGACION
DIRECCION DE PRODUCCION INTELECTUAL

CONSTANCIA

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACION SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND

N° V/0199-2020

La Dirección General de Producción Intelectual, hace constar por la presente, que el Informe Final (Tesis) Titulado:

"EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS EN LA IEI. N°423 VIRGEN MARÍA, PUCALLPA, 2019"

Cuyo autor (es) : COMUN CUBA, SHARAI STHEFANY
REATEGUI SAAVEDRA, MAGDA LUZ

Facultad : EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Escuela Profesional : EDUCACIÓN INICIAL
Asesor (a) : Mg. Ruiz de la Cruz, Jhonn Robert

Después de realizado el análisis correspondiente en el Sistema Antiplagio URKUND, dicho documento presenta un **porcentaje de similitud de 10%**.

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND, el cual indica que no se debe superar el 10%. Se declara, que el trabajo de investigación: SI Contiene un porcentaje aceptable de similitud, por lo que SI se aprueba su originalidad.

En señal de conformidad y verificación se entrega la presente constancia.

Fecha: 12/10/2020



Dra. DINA PARI QUISPE
Dirección de Producción Intelectual

REPOSITORIO DE TESIS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS

Yo, SHARAI STEFANY COMUN CUBA

Autor de la TESIS titulada:

« EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS EN LA I.E. I N° 423 VIRGEN MARÍA PUCALLPA 2019 »

Sustentada el año: 2020

Con la asesoría de: Mg. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ

En la Facultad de: EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

Carrera Profesional de: EDUCACIÓN INICIAL

Autorizo la publicación de mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali, bajo los siguiente términos: Primero: otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en forma digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones. Segundo: declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas. Tercero: autorizo la publicación,

Total (significa que todo el contenido de la tesis en PDF será compartido en el repositorio).

Parcial (significa que solo la carátula, la dedicatoria y el resumen en PDF serán compartidos en el repositorio).

De mi TESIS de investigación en la página web del Repositorio Institucional de la UNU.

En señal de conformidad firma la presente autorización.

Fecha: 27 / 11 / 2020.

Email: sharai.cuba1996@hotmail.com

Firma: 

Teléfono: 921704149

DNI: 76316379

REPOSITORIO DE TESIS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS

Yo, MAGDA LUZ REATEGUI SAAVEDRA

Autor de la TESIS titulada:

"EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS EN LA I.EI. N° 423 VIRGEN MARÍA, PUCALLPA 2019."

Sustentada el año: 2020

Con la asesoría de: Mg. JHONN ROBERT RUÍZ DE LA CRUZ

En la Facultad de: EDUCACIÓN Y CIENCIA SOCIALES

Carrera Profesional de: EDUCACION INICIAL

Autorizo la publicación de mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali, bajo los siguiente términos: Primero: otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en forma digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones. Segundo: declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas. Tercero: autorizo la publicación,

Total (significa que todo el contenido de la tesis en PDF será compartido en el repositorio).

Parcial (significa que solo la carátula, la dedicatoria y el resumen en PDF serán compartidos en el repositorio).

De mi TESIS de investigación en la página web del Repositorio Institucional de la UNU.

En señal de conformidad firma la presente autorización.

Fecha: 27 / 11 / 2020.

Email: brig luz 1828@gmail.com

Firma: 

Teléfono: 966454070

DNI: 76534070

DEDICATORIA

Dedico esta tesis en primer lugar, a nuestro creador por guiarme y darme la fuerza para seguir adelante y continuar sin desfallecer en ningún momento.

A mis padres Noemí y Rafael, por haberme formado con los mejores valores y principios, Por darme sus apoyos incondicionales y motivarme siempre a seguir hasta lograr mis metas.

Magda Luz.

Dedico esta tesis en primer lugar, a nuestro creador por guiarme y darme la fuerza para seguir adelante y continuar sin desfallecer en ningún momento.

A mis padres Olga y Luis, por haberme formado con los mejores valores, principios, por darme sus apoyos incondicionales y motivarme siempre a seguir hasta lograr mis metas.

Sharai Sthefany.

AGRADECIMIENTO

A nuestras familias por su comprensión y estímulo constante, además de su apoyo incondicional a lo largo de nuestros estudios.

A nuestro asesor Mg. Jhonn Robert Ruiz De La Cruz, quien nos brindó su valiosa y desinteresada orientación y guía en la elaboración del presente trabajo de investigación.

A las profesoras de Educación Inicial, quienes nos acompañaron durante 5 años, orientándonos, motivándonos y enseñándonos para ser profesionales de éxito.

Y a todas las personas, que de una u otra forma nos apoyaron en la realización de este trabajo de investigación.

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	viii
AGRADECIMIENTO.....	ix
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	x
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xiv
RESUMEN.....	xv
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCIÓN.....	xvii
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Descripción del problema.....	1
1.2. Formulación del problema.....	4
1.2.1. Problema general.....	4
1.2.2. Problemas específicos	5
1.3. Objetivo de la investigación.....	5
1.3.1. Objetivo general	5
1.3.2. Objetivo específico	5
1.4. Hipótesis/ Sistema de hipótesis.....	5
1.4.1. Hipótesis general.....	5
1.4.2. Hipótesis específicas	6
1.5. Variables	6
1.5.1. Variable 1. El juego en los sectores.....	6
1.5.2. Variable 2. Desarrollo de la creatividad.....	6
1.6. Operacionalización de las variables	7
1.7. Justificación e importancia	7
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	10
2.1. Antecedentes del problema	10
2.2. Bases Teóricas.....	13
2.2.1. Fundamento teórico de la V1: Juego.....	13
2.2.2. Fundamento teórico de la V2: Desarrollo de la creatividad	25
2.3. Definiciones de términos básicos.....	30

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO.....	33
3.1. Tipo de investigación.....	33
3.2. Poblacion y muestra.....	34
3.3. Procedimientos de recoleccion de datos.....	34
3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	36
3.5. Tratamientos de datos.....	36
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	37
4.1. Resultados	37
4.2. Discusion.....	53
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	57
5.1. Conclusiones.....	57
5.2. Recomendaciones.....	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59
ANEXOS.....	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables	7
Tabla 2. Poblacion	34
Tabla 3. Muestra	34
Tabla 4. Escala y niveles V1: Juego libre en los sectores	35
Tabla 5. Escala y niveles V2: Creatividad	35
Tabla 6. Grado de correlacion del estadistico Rho Spearman	37
Tabla 7. Frecuencia y porcentaje de la V1: Juego libre en los sectores	38
Tabla 8. Frecuencia y porcentaje de dimensión: Planificación y organización ...	39
Tabla 9. Frecuencia y porcentaje de la dimensión: Desarrollo del juego	40
Tabla 10. Frecuencia y porcentaje de la dimensión: socialización, representación, metacognición y orden	41
Tabla 11. Frecuencia y porcentaje de la V2: Creatividad.....	42
Tabla 12. Frecuencia y porcentaje de la dimensión: Originalidad.....	43
Tabla 13. Frecuencia y porcentaje de la dimensión: Flexibilidad	44
Tabla 14. Frecuencia y porcentaje de la dimensión: Fluidez	45
Tabla 15. Prueba de normalidad	46
Tabla 16. Rho de Spearman de la hipótesis general	47
Tabla 17. Prueba de normalidad	48
Tabla 18. Rho de Spearman de la hipótesis específica 1	49
Tabla 19. Prueba de normalidad.....	50
Tabla 20. Rho de Spearman de la hipótesis específica 2	51
Tabla 21. Prueba de normalidad.....	52
Tabla 22. Rho de Spearman de la hipótesis específica 3	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Frecuencia y porcentaje de la V1: Juego libre en los sectores.....	38
Figura 2. Frecuencia y porcentaje de la dimension planificacion y organización .	39
Figura 3. Frecuencia y porcentaje de la dimensión	40
Figura 4. Frecuencia y porcentaje de la dimensión, socialización, representación, metacognición y orden	41
Figura 5. Frecuencia y porcentaje de la variable V2: creatividad.	42
Figura 6. Frecuencia y porcentaje de la dimension: originalidad.....	43
Figura 7. Frecuencia y porcentaje de la dimensión: flexibilidad	44
Figura 8. Frecuencia y porcentaje de la dimensión: fluidez	45

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Consistencia	63
Anexo 2: Resolución	64
Anexo 3: Constancia de Investigación	66
Anexo 4: Instrumentos de Recolección de Datos	67
Anexo 5: Ficha de Validación de Instrumentos	75
Anexo 6: Confiabilidad de Instrumentos	83
Anexo 7: Evidencias Fotográficas	89

RESUMEN

El estudio se preocupó principalmente en determinar la relación existente entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 05 años de la IEI.Nº423 Virgen María, 2019, esta investigación fue no experimental con su diseño descriptivo correlacional transaccional, por otra parte, estuvo conformado por una población de 90 entre niños y niñas, con una muestra de tipo no probabilístico de 30 estudiantes. La técnica que empleó fue la observación y el instrumento fue la ficha de observación y cuaderno de campo, para medir la variable 1 Juego libre en los sectores y la variable 2 creatividad respectivamente, en el procesamiento de los datos obtenidos, se usó la estadística descriptiva e inferencial, al mismo tiempo se utilizó la prueba de correlación de Rho de spearman para contrastar y tomar las decisiones de aceptación o rechazo de las hipótesis. De los resultados se obtuvo que el 86.7% de niños y niñas observados siempre participan el en juego libre en los sectores y el 83.3% tienen un nivel alto de creatividad, en cuanto a los resultados de la prueba de hipótesis general, se obtuvo un valor estadístico Rho igual a 0,618 y un p-valor de positivo 0.000, lo cual establece una relación positiva moderada. Por lo tanto, se concluye que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad.

Palabras clave: Juego libre en los sectores, creatividad, originalidad, flexibilidad, fluidez.

ABSTRACT

The study was mainly concerned with determining the relationship between free play in sectors and creativity in children of 05 years of the IEI. No. 423 Virgin Mary, 2019, this research was non-experimental with its descriptive transactional correlational design, on the other hand In part, it was made up of a population of 90 boys and girls, with a non-probabilistic sample of 30 students. The technique used was observation and the instrument was the observation sheet and field notebook, to measure variable 1 Free play in the sectors and variable 2 creativity respectively, in the processing of the data obtained, descriptive statistics were used and inferential, at the same time the spearman Rho correlation test was used to contrast and make the decisions to accept or reject the hypotheses. From the results it was obtained that 86.7% of observed boys and girls always participate in free play in the sectors and 83.3% have a high level of creativity, as for the results of the general hypothesis test, a value was obtained Rho statistic equal to 0.618 and a positive p-value of 0.000, which establishes a moderate positive relationship. Therefore, it is concluded that there is a significant relationship between free play in sectors and creativity.

Keywords: Free play in sectors, creativity, originality, flexibility, fluidity.

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad inherente del ser humano. Es la primera y la principal actividad por la que nos comunicamos con los demás, observamos y exploramos la realidad que nos rodea, establecemos relaciones con los objetos, es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran en él. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento, que se ha consolidado a lo largo de la evolución. El que sea tan universal hace que su función sea necesaria para cada persona. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida de las personas.

Popularmente se le identifica con diversión, pero su trascendencia es mucho mayor. La infancia es el periodo de mayor crecimiento y desarrollo, jugando desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales, afianzan su personalidad, se transmite valores culturales, normas de conducta... y al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen. Es por ello, que se hace imprescindible que los docentes tengamos una adecuada formación en este aspecto para poder ofrecer un tratamiento adecuado y ajustado en cuanto al juego, de manera que estimulemos y potenciemos todos los aprendizajes que conlleva la actividad lúdica

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La hora del juego libre en los sectores es una actividad muy importante para desarrollar la creatividad en los niños de preescolar. Existen estudios e investigaciones tanto a nivel mundial como nacional que han demostrado que los niños más despiertos, más creativos son los que juegan, contrario a los que se ven limitados para jugar, lo cual se sustenta en la tesis de que lo más importante en la vida del niño es jugar, el niño juega en todo tiempo, aun en tiempos de crisis, guerra y violencia siempre encuentran momentos y situaciones para jugar de allí la máxima que dice que el juego es para el niño lo que el trabajo para el adulto.

Durante las practicas pre profesionales realizadas en las diferentes instituciones educativas del nivel inicial de la localidad de Pucallpa tanto de la zona urbana como urbano marginal se ha podido observar que en la mayoría de las aulas las docentes no ejecutan el momento del juego libre en los sectores de acuerdo con las orientaciones del Ministerio de educación, orientaciones basadas en un soporte científico a la luz de las teorías que dan a conocer la importancia del juego en el desarrollo del niño, lejos de ello las docentes pasan este momento de una manera muy superficial. En algunos casos para las docente el juego libre está considerado como el juego que realizan los niños cuando llegan al jardín y de manera libre cogen juegos y materiales y juegan sin ninguna planificación previa mientras van llegando los demás niños y cuando la mayoría o totalidad de los niños ya han llegado hace que guarden sus

juegos, e inicia su jornada con las rutinas, seguida de la clase que de acuerdo con sus tradicionales formas de enseñar es lo más importante, e incluso más importante que el juego. En otros contextos se observa que las aulas no cuentan con los sectores de juego básico, al no contar con los sectores de juego ni las cajas temáticas, se ven imposibilitadas de cumplir con el desarrollo del juego libre en los sectores, y los niños privados de jugar actividad tan primordial para ellos en la que gira el día a día de los niños.

En ese orden de ideas Tonucci manifiesta “Mientras el adulto juega para divertirse el niño juega para jugar”, los niños juegan por jugar. A través del juego el niño comprende el mundo, y se comprende así mismo. Por ello la importancia de entender el significado del juego en la vida del niño.

Al respecto, Alvariño (2014), coincidiendo con estas ideas manifiesta que en la educación inicial el juego es trascendente, pues la vida del niño se desenvuelve en el mundo del juego y la fantasía, por lo tanto, el juego constituye un factor poderoso y creador, el niño jugando aprende, se hace solidario, consolida su carácter y estimula su poder creador.

En otras aulas visitadas se pudo observar que, aunque se cuenta con algunos sectores organizados e implementados, el juego es librado a la improvisación, la maestra realiza este momento, pero sin seguir la secuencia metodológica del juego, libre en los sectores, lo que limita promover la creatividad, el razonamiento, el pensamiento crítico entre otros. En otros escenarios y en el mejor de los casos ocurre que las maestras dejan este momento para la última hora, sin embargo tampoco pueden cumplir a cabalidad con el juego libre en los sectores, pues cortan esta

actividad para desarrollar las rutinas de salida, dejando a los niños con las ganas de seguir jugando. Sin embargo se encontró algunas instituciones que están logrando con éxito este gran reto entre las que podemos mencionar la IEI N° 423 Virgen María, las docentes han reflexionado sobre la importancia del Juego libre, y con gran esfuerzo y entusiasmo han logrado organizar e implementar adecuadamente los sectores de juego, así mismo vienen aplicando este momento de juego libre en los sectores siguiendo las orientaciones pedagógicas que permiten promover la creatividad y el razonamiento en los niños y niñas, en los diversos sectores dan rienda suelta a su creatividad a través del juego simbólico, creando y recreando con los materiales, así construyen caminos, torres, puentes, carreteras, juegan a ser peluqueros, telefonista, compradores y vendedores, y finalmente representan el juego realizado mediante el dibujo, el modelado, entre otras formas de representación que ponen de manifiesto su poder creador. La maestra cumple su rol de mediadora promoviendo el pensamiento divergente en todo momento, permitiendo que fluya la originalidad, flexibilidad, y fluidez en sus ideas característico de un pensamiento creativo.

Es así que en el nivel inicial una forma de desarrollar la creatividad en los niños y niñas es a través del juego libre en los sectores razón por la cual el Ministerio de Educación viene realizando sus esfuerzos en brindar las orientaciones y capacitación a las maestras para que desarrollen de manera adecuada y siguiendo las pautas metodológicas una hora diaria el juego libre en los sectores. Esta estrategia del Ministerio viene mejorando

el trabajo de algunas maestras respecto al desarrollo del juego libre en los sectores, como es el caso de la IEI N° 423 Virgen María.

Estas experiencias vividas se sustentan en diversos estudios que dan el soporte teórico sobre la creatividad y su importancia. Al respecto Corte (citado por Gutiérrez, 2010) menciona que la UNESCO manifiesta que los individuos tienen potencialidades creadoras, y que cada uno puede expresarse de forma creativa y artística participando en la comunidad. Hace énfasis que desde edades tempranas se puede estimular la creatividad a través de la comunicación, afectos, expresión sin censura ni represión y que son los docentes los que deben plantear las estrategias para alcanzar tales propósitos.

En este contexto y estando convencidas de que el juego libre en los sectores y la creatividad están estrechamente relacionados, se abordó la presente investigación cuyo objetivo es determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

- ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 05 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la originalidad en los niños de 05 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019?
- ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la flexibilidad en los niños de 05 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019?
- ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la fluidez en los niños de 05 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

- Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 05 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la originalidad en los niños de 05 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019.
- Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la flexibilidad en los niños de 05 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019.

- Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la fluidez en los niños de 05 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019.

1.4. HIPÓTESIS / SISTEMA DE HIPÓTESIS

1.4.1. Hipótesis General

- Existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 05 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019.

1.4.2. Hipótesis Específicos

- Existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la originalidad en los niños de 05 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019.
- Existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la flexibilidad en los niños de 05 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019.
- Existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la fluidez en los niños de 05 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019.

1.5. VARIABLES

1.5.1. Variable 1

Juego libre en los sectores

1.5.2. Variable 2

Creatividad.

1.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Tabla 1. Operacionalización de las variables

Variables	Dimensión	Indicadores	Instrumentos
V1: Juego Libre	Planificación y organización	Tiempo y espacio.	Ficha de observación y cuaderno de campo para evaluar el juego libre en los sectores
		Acuerdos de convivencia	
		Elección de los sectores.	
	Desarrollo del juego	Juego autónomo	
		Negociación de materiales y Juguetes.	
		Negociación de roles	
	Socialización, Representación, metacognición y orden	Representación del juego	
		Dialogo para la meta cognición	
		Orden de los materiales	
V2: la Creatividad	Originalidad	Propone nuevas ideas y soluciones	Ficha de observación para evaluar la creatividad y cuaderno de campo
	Flexibilidad	Propone nuevas alternativas y opciones	
	Fluidez	Genera ideas sobre propuestas ya establecidas	

1.7. JUSTIFICACION E IMPORTANCIA

- **Justificación teórica**

La investigación aporta aspectos teóricos sobre el Juego libre en los sectores y la creatividad para el soporte a la práctica pedagógica.

- **Justificación práctica**

La investigación brinda herramientas para mejorar el trabajo pedagógico respecto a la realización de juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad.

- **Justificación metodológica**

La investigación aporta en la aplicación adecuada de las pautas metodológicas que se deben desarrollar en la práctica en el momento del juego libre en los sectores siguiendo las orientaciones del Ministerio de Educación. Así también oriento en estrategias para desarrollar la creatividad.

- **Justificación científica**

La investigación aporta en la medida que se ha comprobado científicamente que las experiencias de juego que tienen los niños, desde pequeños son muy importantes para la formación del cerebro, el mismo que se desarrolla gracias a las conexiones que se dan entre las neuronas, ya que cuando los niños juegan el cerebro se desarrolla de manera muy natural, lo que genera conexiones entre sus neuronas, produciendo hormonas beneficiosas para el cerebro entre ellas la encefalinas y endorfinas, la serotonina, dopamina y acetilcolina que aseguran un buen aprendizaje en los niños y niñas, regulan sus emociones como su estado de ánimo, a la vez que potencia su atención y concentración.

- **Justificación psicológica**

La investigación aporta a que las maestras valoren que a través del juego también se desarrollen emociones como la alegría,

expectación o sorpresa y la solución de conflictos emocionales en los niños y niñas al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrían hacerlo, despertando y desarrollando la creatividad e imaginación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

2.1.1. A Nivel Internacional

Fernández (2014), en España, realizó un estudio denominado *“El juego libre y espontáneo en educación infantil”*. Una experiencia práctica. El estudio concluyó que durante el juego los niños se comunican no sólo a través de la palabra sino también, por medio de sonidos y gestos, asimismo, el juego es diversión, placer que favorece el desarrollo del niño, pero también requiere concentración, cambios y nuevas propuestas de parte de ellos.

De igual manera, Márquez (2015), en Ecuador, con su investigación titulada *“El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego”*, concluye que el juego es mucho más que un placer, es la primera herramienta de aprendizaje que dispone el niño para aprender del mundo que le rodea, asimismo, organizar la clase por rincones de juego es una estrategia que integra las actividades de aprendizaje y las necesidades básicas del estudiante, es así que, los rincones facilitan en ellos posibilidades de jugar individual y grupalmente, motivándolo a comunicarse con sus pares y a desarrollar sus habilidades comunicativas y sociales.

Por último, Giménez (2015), en España, con su investigación que lleva por título *“Desarrollo de la competencia comunicativa en el aula de educación infantil: propuesta de actuación y análisis crítico”*, concluye en que muchos docentes tienen poca experiencia respecto al trabajo de

habilidades comunicativas, es difícil encontrar en el aula de educación infantil un trabajo continuo para desarrollar habilidades comunicativas en los niños, por ello los docentes deben formarse en este campo para luego, ellos mismos creen otras actividades que contribuyan a este logro.

2.1.2. A Nivel Nacional

MINEDU (2019, p.3). El juego simbólico se torna vital en la vida de los niños, porque a través de él son capaces de representar sus vivencias, descubren quiénes son, se transforman en lo que desean ser, tienen la oportunidad de expresar sus emociones, sus deseos, sus miedos y a partir de estas interacciones van “construyendo significados sobre el mundo que les rodea” es así que empiezan a comprender la relación que tienen con este mundo. El juego simbólico contribuye con el desarrollo de múltiples aprendizajes, se constituye una gran oportunidad para el desarrollo del pensamiento y que este a su vez alcance su máximo potencial. Resulta ser muy importante para que los niños puedan expresar su mundo interno y logren su desarrollo socio emocional. Un ambiente libre y seguro, es propicio para que los niños exterioricen como se perciben en su entorno familiar y educativo, es así que a través del juego simbólico los niños van representando y dando a conocer su realidad familiar y escolar. También a través del juego simbólico es posible identificar aquello que le es significativo para el niño, los conflictos que pudiera estar atravesando y la manera que busca soluciones a los problemas que enfrenta y como va desarrollando su autonomía.

Cuba & Palpa (2015), en su tesis *“La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa clara. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle”*. El propósito principal de esta investigación fue determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años, concluye que existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de cinco años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

2.1.3. A Nivel local

Vásquez & Vásquez (2017), en su tesis titulada *“Los sectores de aula y su influencia en el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 343 –B Utucuro-Iparia”*. Instituto de Educación Superior Pedagógico Publico Bilingüe. En una de sus conclusiones más importantes manifiestan que sectorizar el aula contribuye de manera positiva en el logro de aprendizajes significativos de los niños y niñas de la institución Educativa 343-B-Utucuro.

Alvariño (2014), en la tesis *“Desarrollo del proceso del juego libre en los sectores en las aulas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 423 Virgen María- Yarinacocha-2014”* Universidad Cesar Vallejo-Trujillo-Perú, quien en una de sus conclusiones más importantes manifiesta: El 100 % de docentes (09) de la I.E.I. N° 423 Virgen María de las aulas de 3, 4, y 5 años manifestaron que siempre realizan la hora del juego libre en los sectores como un momento pedagógico, lo que

significa que para las docentes de la IEI N° 423 Virgen María el desarrollo del proceso de Juego libre en los sectores es una actividad prioritaria.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Fundamento teórico de la variable Juego libre en los sectores

2.2.1.1. El Juego – Definición

Los niños pequeños tienen como actividad principal en el día a día al juego, ellos juegan en casa, juegan en la escuela y en cualquier momento, tal es así que jugar para ellos resulta tan vital como alimentarse o descansar. Sarlé (2001), el juego una actividad útil para el desarrollo integral de los niños, es a través del juego que los niños y niñas tienen la posibilidad de indagar como es realmente el mundo y poco a poco van relacionándose con él. Además, esta actividad es ventajosa para desarrollar habilidades cognitivas, físicas, mentales y emotivas, razón por la cual es considerada un medio importante para la educación.

El juego es como una actividad pura, espontánea, que nace y se exterioriza por sí misma, además resulta ser placentero de tal manera que quienes participan de él, se sienten bien, porque durante su desarrollo no existe interés alguno, es simplemente libre y de disfrute pleno. (Díaz, 1993).

La cartilla, Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre, del MINEDU, (2019), también considera el juego es una actividad placentera que permite expresar lo que uno es y quiere ser, es una necesidad involuntaria que busca la seguridad o hacer sentir seguro a las personas frente a la realidad.

Por su parte, Ortega (1992), sostiene que el juego infantil es una plataforma de encuentro del niño con otras personas por lo que, en el Nivel Inicial, el juego se constituye una actividad privilegiada de los niños y niñas.

Castañeda (1999), define el juego como, una necesidad natural y el ejercicio de una actividad indispensable en su proceso de desarrollo psíquico, físico y social.

Caba (2004), Manifiesta que para los niños el juego es una forma innata de explorar el mundo, conectándose con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. A ello añade que los juegos son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.

Zapata (1990), considera que el juego es un aspecto esencial en el desarrollo del infante, porque está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño.

Según Núñez (s/f), en su libro "*El juego en el niño en edad preescolar*", manifiesta que el juego es el lugar donde se aplica la intención a un principio fundamental de la vida. Es una actividad humana en general y particularmente infantil.

2.2.1.2. El juego y su importancia en el desarrollo y aprendizaje

Ministerio de Educación, (2012). Las plantas crecen en dirección al Sol porque el sol las ayuda a crecer y a desarrollarse mejor. El juego es para los niños lo que el Sol es para las plantas. Los niños crecen jugando porque eso les ayuda a desarrollarse y a aprender mejor. Cuando

juegan los niños, dan rienda suelta a sus sueños, y se manifiestan sus ansiedades o temores. Así también el juego les permite expresarse de manera creativa ya sea en forma individual o grupal.

Ministerio de Educación (2019). Manifiesta que el juego es la manera que tienen los niños de expresarse y en la que se sienten seguros de mostrarse como son. Es una actividad que les permite aprender. El juego es importante en el aprendizaje y desarrollo del niño porque el juego es un fin en sí mismo. Entre las características más importantes tenemos:

- El juego es una forma de comunicar los propios intereses y de interpretar las cosas, que caracterizan al lenguaje oral.
- El juego es libre no es impuesto, no se puede obligar a jugar, ya que perdería su naturaleza fundamental como es el placer el placer.
- El juego por desarrollarse en un tiempo y espacio posee orden, un ritmo y una armonía.
- El juego es incierto porque su desarrollo y final no son predeterminados de antemano.
- El juego sólo tiene valor en sí mismo, por ello no tiene un resultado determinado.
- El juego es creador, porque permite a los niños recrear el espacio con los materiales no estructurados dándoles otros significados.
- El juego tiene sus propias reglas que son propuestas por los mismos niños.
- El juego aun cuando no es real, es parte de la realidad, que enfrentan mejor los niños.

Ministerio de Educación, (2019). Está demostrado que las experiencias de juego que viven los niños, desde temprana edad, son muy importantes para la formación del cerebro, ya que este se desarrolla gracias a las conexiones que se dan entre las neuronas. Mientras los niños y niñas juegan, el cerebro en su naturaleza genera conexiones entre sus neuronas, el juego produce hormonas beneficiosas para el cerebro (como la serotonina, las encefalinas y endorfinas, la dopamina y la acetilcolina) los que aseguran el aprendizaje de niños y niñas, armonizando sus emociones y regulando su estado de ánimo, y potenciando su atención y concentración.

2.2.1.3. El juego simbólico y la función simbólica

El pensamiento tiene una función muy importante como la de crear imágenes y símbolos, lo que conocemos como “Función Simbólica” que permite a la persona desarrollar su lenguaje, crear cultura y resolver problemas a través de otras herramientas mentales como la orientación o la imitación.

La función simbólica emerge alrededor del año y medio de edad en que los niños desarrollan la capacidad de pensar con imágenes y símbolos. Esto ocurre cuando los niños tienen la capacidad para representar objetos concretos usando su imaginación a través de imágenes, palabras, gestos o el juego. El pensamiento simbólico permite reemplazar algo que está ausente por algún objeto que hace las veces de éste.

Una forma en que se manifiesta la función simbólica es mediante el juego simbólico, que viene a ser la capacidad que tienen los niños de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida.

El juego simbólico apoya el desarrollo de aprendizajes en las diversas áreas, es la oportunidad para que el pensamiento se desarrolle y logre su máximo potencial. El juego simbólico es de suma importancia para la expresión del mundo interno y el desarrollo socio emocional de los niños y niñas. A partir de la práctica del juego simbólico en un ambiente seguro y libre, los niños y las niñas, exteriorizan su percepción del entorno familiar y escolar lo que les son significativos, expresan sus conflictos, tratando de solucionarlos, desarrollan autonomía y resuelven problemas.

La exploración forma parte del juego, los niños exploran, conocen y reconocen tanto los materiales como las situaciones que representan, relacionándolas con lo que ya conocen y le dan un nuevo significado es decir usan esta experiencia diaria para crear nuevas historias a partir de lo vivido y de la posibilidad de representarlo mediante el juego simbólico. Este juego requiere que el niño reconozca el mundo real versus el imaginario. Al tener claridad de lo que es real e imaginario el niño puede decir: “esto es juego”.

2.2.1.4. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores

El Ministerio de Educación, (2019). Plantea tres momentos que permite a los niños y niñas diferentes espacios de representación:

- **Primer momento: Planificación y organización**

Se inicia con una asamblea. Docente y niños/niñas se ubican en media luna en un espacio del aula que sea cómodo. Por un tiempo aproximado de 10 minutos dialogan sobre tres aspectos:

1°. Elección de los sectores: En este espacio se permite a los niños y las niñas expresar lo que les gustaría jugar, en qué sector, con qué juguetes y con quién o quienes quieren jugar. Es posible que en algunas ocasiones los niños y las niñas deseen jugar solos.

2°. El tiempo y el espacio: En este momento se hace recordar a los niños /niñas el tiempo que jugaran y el espacio donde jugaran.

3°. Las normas de convivencia: Conversa con los niños y las niñas sobre las normas de convivencia durante el juego

- **Segundo momento: Desarrollo del juego**

Momento en que los niños/as de manera autónoma inician su proyecto de juego libre en el sector de su preferencia. Los niños son los que inician, desarrollan y plasman sus ideas concretizándose en acciones. Los niños y niñas son quienes realizan las negociaciones en cuanto a los materiales y juguetes que usarán como los roles a asumir: Así pueden decir: “Yo seré el vendedor, yo seré el papá, yo seré la que compra yo la enfermera, etc.

Conforme los niños y las niñas desarrollan su proyecto de juego este va haciéndose más intenso, pero también se puede estancar, lo que dependerá de cada niño y grupo. Es posible que la maestra ingrese al juego de los niños/ niñas, si ellos están en la disponibilidad de aceptar, o en su

defecto si lo solicitan, en ambos casos se puede intervenir con respeto. La docente puede hacer preguntas profundizando los detalles del juego promoviendo que los niños/niñas expandan su imaginación y creatividad. Con anticipación a terminar de jugar se anticipa a los niños/niñas que es hora de terminar el juego en los sectores.

- **Tercer momento: Socialización, representación, metacognición y orden**

Se hace una asamblea, y se abre un dialogo invitando a los niños/niñas que deseen socializar sus experiencias de juego con todo el grupo, podrán contar a qué jugaron, con quiénes lo hicieron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego. A continuación, se les invita a los niños/niñas a representar lo que jugaron, de forma individual o grupal, pueden hacerlo dibujando, modelando, etc. Al concluir se retoma el diálogo para realizar la metacognición. Se pregunta a los niños ¿Qué hicieron? ¿Si aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Si solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?

Finalmente, se les invita a ordenar los sectores, así la maestra con voz cálida y alegre dice a los niños/niñas es el momento de guardar los materiales y/o juguetes. Los niños y niñas apoyan y ordenan con responsabilidad.

2.2.1.5. Sectores de juego libre en el aula.

Los sectores básicos son:

- **Sector de hogar y familia:**

Jugar al hogar y familia apoya al desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. Los niños y las niñas y niñas recrean espacios del hogar y roles de los integrantes de las familias. En este sector se puede contar con los siguientes materiales:

- Muñecos de 15 cm de alto aprox. que representen a los integrantes de la familia (padre, madre, hijos, abuelos, bebitos entre otros).
- Tres muñecas tipo bebé de mínimo 30 cm. de alto aprox. y materiales no estructurados, como telas y recipientes de diferentes tamaños y colores, que pueden hacer las veces de accesorios (biberón, peine, ropita, pañal, etc.).
- Materiales no estructurados, como recipientes de diferentes tamaños, que pueden hacer las veces de menaje para la cocina y el comedor (tazas, platos, ollitas, jarras, diversos recipientes, cubiertos).
- Cajas de cartón forradas y bien conservadas para que los niños y las niñas puedan usarlo de mobiliario, estantes, mesita y sillitas, cocinita cunas o camas de los muñecos.
- Materiales no estructurados que pueden hacer las veces de juguetes de comida: frutas, verduras, huevos, carne, arroz, frejoles, etc.
- Materiales no estructurados que pueden hacer las veces de accesorios domésticos: artefactos de juguete, escobita, baldes y diversos utensilios.

- Materiales no estructurados como telas y otros que puedan hacer las veces de accesorios.
- Recipientes de diferentes formas y tamaños.

- **Sector de la tienda/bodega**

Los niños y las niñas traen consigo vivencias que les permiten representar diversos roles, en este sector ponen en marcha historias que viven en el día a día, pero además es un espacio importante para desarrollar las habilidades matemáticas. Se puede implementar con:

- Canastas o cajas de diversos tamaños.
- Pizarra acrílica y plumones para pizarra.
- 01 balanza (de juguete o elaborada con material reciclado).
- Monedas y billetes.
- Recipientes vacíos y limpios de productos como: aceite, leche, jabón, pasta de dientes, galletas, infusiones, detergente, shampoo, etc.
- Frutas y verduras de juguetes.
- Tijeras, crayolas, lápices de colores, hojas de papel y cartulina de diferentes tamaños.

- **Sector de dramatización:**

A los niños y las niñas les gusta representar diferentes roles y personajes, en el que ponen en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerzan su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional. Se puede implementar con:

- Telas de diversas dimensiones, texturas y colores: desde 30 x 30cm. a 1 x 1m. para tapar, disfrazarse, usar como mantel, etc.
- Disfraces y accesorios para representar roles: sombreros, lentes, pañuelos, carteras, pelucas, máscaras.
- Ropa diversa propia de la zona y de otras culturas.
- Herramientas de juguete de diversas profesiones: doctor, bombero, enfermera, albañil, construcción, etc.).
- Accesorios de diversos oficios (bodegas, peluquerías, mercados, farmacia, etc.).
- Teatrín y títeres

- **Sector de construcción**

Los niños y las niñas a partir de los dos años, sienten el impulso espontáneo de recrear escenarios reales a través de la construcción con diversos materiales. Los materiales para construir apoyan al desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. Se puede implementar con lo siguiente:

- Bloques de construcción (maderitas de diversas formas, largos y grosores), latas, palitos, piezas de Lego, tubos de pvc o de cartón de diferentes tamaños y formas, piedritas, botellas de diferentes tamaños y formas, cajas de cartón, entre otros materiales no estructurados.
- Cuerdas delgadas de al menos 1 m. de largo para jalar carritos, amarrar cosas.

- Pegamento, tijeras, crayolas, lápices de colores, hojas de papel.
- Juego de construcción (MINEDU).
- Kit de animales de la granja. (MINEDU).
- Kit de animales domésticos. (MINEDU).
- Kit de animales de la selva. (MINEDU).
- Juegos de piezas para encajar. (MINEDU).
- Carritos de madera. (MINEDU).
- Juego de poliedros. (MINEDU).
- Juego de cubos matemáticos. (MINEDU).
- Juego de eslabones geométricos. (MINEDU).
- Octogonitos. (MINEDU).

- **Sector musical**

Desde pequeños los niños y las niñas están conectados a diferentes ritmos y canciones. Las emociones y sentimientos pueden expresarse a través de la música. Este sector se puede implementar con los siguientes recursos:

- Tambores pequeños, bombos, cajón, maracas, huiros, caja china, xilófono, flauta, etc.
- Instrumentos musicales, que produzcan sonidos reales, creados con materiales reciclados.

- **El juego cognitivo**

“El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular”. (Cuba y Palma, 2015)

“Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos”. (Cuba y Palma, 2015)

- **El juego simbólico**

“El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos.” Cuba y Palma, (2015). “Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: esto es juego Alejandra juega con Ariana y le propone: Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres. Luis toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulado que esta madera es un carrito. La madera es como si fuera un carrito”. (Cuba y Palma, 2015)

El juego simbólico se torna vital en la vida de los niños, porque a través de él son capaces de representar sus vivencias, descubren quiénes

son, se transforman en lo que desean ser. Los niños a través del juego simbólico tienen la oportunidad de expresar sus emociones, sus deseos, sus miedos y a partir de estas interacciones van “construyendo significados sobre el mundo que les rodea”, MINEDU (2019, p.3), es así que empiezan a comprender la relación que tienen con este mundo El juego simbólico contribuye con el desarrollo de múltiples aprendizajes, se constituye una gran oportunidad para el desarrollo del pensamiento y que este a su vez alcance su máximo potencial. Resulta ser muy importante para que los niños puedan expresar su mundo interno y logren su desarrollo socio emocional. Un ambiente libre y seguro, es propicio para que los niños exterioricen como se perciben en su entorno familiar y educativo, es así que a través del juego simbólico los niños van representando y dando a conocer su realidad familiar y escolar. También a través del juego simbólico es posible identificar aquello que le es significativo para el niño, los conflictos que pudiera estar atravesando y la manera que busca soluciones a los problemas que enfrenta y como va desarrollando su autonomía.

El juego libre en los sectores es un momento pedagógico dentro de la jornada pedagógica en las aulas del II ciclo de educación inicial. El juego libre en los sectores es considerado fundamental para potenciar el juego simbólico y es relevante para promover el desarrollo infantil y el logro de competencias. Al respecto, Sarlé (2001), manifiesta que en el nivel inicial el juego libre resulta ser una actividad privilegiada porque el estudio en este contexto es enriquecedor y efectivo para que los docentes puedan extraer un análisis, conclusiones para luego incorporar propuestas didácticas

pertinentes que atiendan a las características y necesidades de los niños y niñas.

2.2.2. Fundamentos teóricos de la variable Desarrollo de la creatividad

2.2.2.1. Desarrollo de la creatividad - Definición

Los teóricos comparten la idea de que la creatividad tiene una estrecha relación con los procesos mentales, la afectividad y las motivaciones del ser humano.

Guilford (1983), manifiesta "La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente.

Menchén (1998), afirma: La creatividad es "la capacidad para captar la realidad de manera singular, generando y expresando nuevas ideas, valores y significados" La originalidad es una cualidad en la creatividad, la cual, en un primer momento, parte de la imitación que, poco a poco, se irá modificando en función de las percepciones de cada persona, aportando así los nuevos valores e ideas a que Menchén hace referencia.

Gámez (1998), en ese mismo orden de ideas dice que la creatividad es la vía mediante la cual las personas pueden auto expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones. Existen algunos casos en los que la autoexpresión y muestra individual de ideas resulta complicada para los alumnos y, por tanto, el proceso creativo puede llegar a ser traumático para el niño. Para que esto no suceda, es se debe presentar de forma lúdica

a los alumnos, ya sea a través del juego o de actividades plásticas que permitan indagar a los niños, aplicando su imaginación en las diferentes posibilidades de acción. Este tipo de actividades darán como resultado, según Muñoz citado por iglesias, (1999), una mejora en el funcionamiento de la mente y el pensamiento creativo de los alumnos, mejorarán sus rasgos de fluidez, flexibilidad, originalidad y capacidad de redefinición.

- **Teorías de la creatividad**

Guilford, citado por Ruiz (2004), manifiesta que “la creatividad es el resultado de una combinación de varias operaciones cognitivas con sustentos básicos como la originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración y un amplio bagaje de conocimientos”.

Guilford (1983), establece cuatro criterios que deben ser incluidos en cualquier procedimiento psicométrico de evaluación: flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración.

- Flexibilidad: Viene a ser la habilidad para producir ideas en categorías diferentes cambiando de una línea de pensamiento a otra. Opuesta a la rigidez, imposibilidad, inmovilidad y a otras alternativas o puntos de vista.
- Fluidez: Es la diversidad de respuestas que da una persona a un problema determinado. Habilidad para producir el mayor número de respuestas en un lapso de tiempo mediante estímulos verbales o figurativos.

- Originalidad: Es lo único e irrepetible. Implica por lo tanto algo distinto a lo ya visto, sin precedentes, Está vendrá dada teniendo en cuenta un grupo y un momento determinado.

Monreal citado por Donolo, Silvio & Elisondo (2007), nos dice que la creatividad es la “capacidad de utilizar los conocimientos y la información nueva para encontrar soluciones divergentes a los problemas”.

Torrance citado por Ruiz (2010), quien elabora su Test of Creative Thinking, partiendo de la propia batería de Guilford. Este es el test de aptitudes creativas más utilizado en los últimos tiempos. Torrance adaptó los tests de Guilford para aplicarlos a los escolares. El test está formado por otros tests: de expresión verbal y figurativa. Al final se obtiene una puntuación de los cuatro criterios expuestos por Guilford.

Martínez basándose en Torrance, elabora un test para medir la fluidez y la flexibilidad (para alumnos de los antiguos 1º y 2º de Bachillerato y C.O.U.); el Test de Ricardo Marín, inspirada también en Torrance, es una Prueba Verbal con una duración de 10 minutos en la que aparece un niño abriendo una puerta y una segunda, Prueba Gráfica, en la que aparecen 35 figuras con la que se intenta incitar a respuestas creativas; y el Test de abre acción que evalúa la creatividad (T.A.E.C.) de Torre, (1991). Es un test gráfico-inductivo, en el que se pide al sujeto que complementen unas figuras. Se valora la originalidad, elaboración, fantasía, conectividad, alcance, expansión, riqueza, habilidad gráfica, morfología o estética de la imagen y estilo creativo. Está estructurado en doce figuras compuestas por 3 o 4 trazos simples que deben completar Puede aplicarse desde preescolar hasta la enseñanza superior y puede durar entre 5 y 30 minutos.

Las personas creativas

Para Muñoz citado por Iglesias (1999), las personas creativas se caracterizan por cuatro rasgos: Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, capacidad de redefinición. (pp.4-5) En la actualidad la originalidad proviene de un proceso de constante análisis y constantes modificaciones, las personas empiezan por la imitación y poco a poco van modificando la manera de proceder.

Las personas creativas se diferencian de las que no lo son en que las primeras fantasean y aceptan las ideas que surgen en su cabeza, mientras que las segundas evitan que esto suceda y las eliminan rápido como si de algo negativo se tratara.

Una de las características principales de la persona creativa es la capacidad que tienen para adaptarse al cambio, ya que son originales y tienen un gran nivel de imaginación. Esto les lleva a tener una habilidad de resolución de problemas mayor, lo que da lugar a una mente más abierta ante cualquier cambio imprevisto que se presente una, combina, asocia imágenes e ideas, independientemente de su voluntad, y de este modo consigue resultados brillantes, trabajos creativos. Es el lenguaje del inconsciente y siempre ha sido considerado uno de los indicadores de la creatividad. Osborn sostiene que la imaginación es el principal motor de la actividad creativa y le asigna dos funciones: encontrar ideas y transformar lo encontrado.

Creatividad infantil.

Es común creer que las personas con grandes habilidades creativas son expertas en todas las materias y temas. En cambio, como afirma

Gómez (1998), todos los seres humanos nacen con la capacidad creativa y además lo potencian si el trabajo imaginativo es constante y continuo desde la infancia.

En el aspecto creativo predomina la importancia de la imaginación y el juego, sobre todo en la etapa de Educación Infantil, pues estas actividades favorecen la atención de los niños desarrollando su capacidad de resolución de problemas. Por tanto, es importante que los niños experimenten y que en ningún caso el adulto influya y coarte la libre imaginación de los niños. Así también el adulto no debe juzgar ni señalar los errores de los niños, o ridiculizarlos, tampoco frenar la expresión de sentimientos y emociones en sus relaciones con los demás pues eso hará tener niños inseguros y con la autoestima baja.

Por el contrario, cuando el ambiente del aula es creativo sin miedos e inhibiciones de los alumnos favorecerá que los niños expresen sus sentimientos de forma espontánea, sin tener en cuenta lo que el adulto piense. El clima creativo del aula envuelve a todos los que conviven en ella, por lo que es importante que exista una buena conexión entre los niños y el profesor.

Dimensiones de la creatividad

Para efectos de esta investigación se trabajará con las dimensiones que propone Guilford. En su teoría define el perfil de las personas creativas teniendo en cuenta tres dimensiones:

- Originalidad: Referida a pensar nuevas ideas. Visualizar los problemas de manera diferente. Proponer nuevas soluciones.

- Flexibilidad: Referida a la posibilidad de buscar una información más amplia de alternativas, generar nuevas opciones.
- Fluidez: Que es la capacidad de generar una cantidad de ideas o respuestas a pensamientos establecidos.

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

- **Juego libre en los sectores**

Minedu (2019), es uno de los momentos claves de la jornada diaria en el que es posible potenciar el juego simbólico, para hacerlo es necesario recordar sus características y cómo transcurre, en tanto de esa manera identificaremos oportunidades posibles de aprovechar para ese fin. Presenta las siguientes fases o dimensiones.

- **Creatividad**

Guilford (1986). Manifiesta que la “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad.

- **La originalidad**

Para Bornstein (2006), “es la rareza relativa de las ideas producidas de una población de cien personas sólo a dos o tres se les ocurre tal idea; allí el pensamiento es original. Cabe recordar que la creatividad a menudo hay que buscarla no precisamente en el qué, sino en el cómo”. (p. 93)

- **La flexibilidad**

Según Bornstein (2006), “es la variedad y heterogeneidad de las ideas producidas; nace de la capacidad de pasar fácilmente de una categoría a otra, de abordar los problemas desde diferentes ángulos. Se mide no por el número absoluto, sino por la cantidad de clases y categorías”. (p. 92)

- **Fluidez**

Es la diversidad de respuestas que da una persona a un problema determinado. Habilidad para producir el mayor número de respuestas en un lapso de tiempo mediante estímulos verbales o figurativo.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

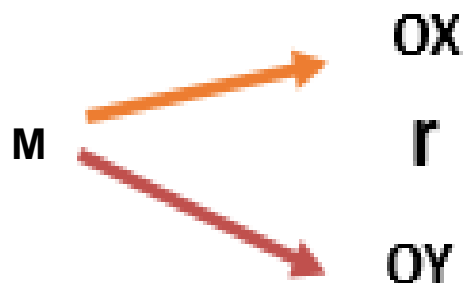
Descriptivo correlacional: porque describe el juego libre en los sectores y su relación con la creatividad en los niños de 05 años de la IEI N° 423 Virgen María.

El diseño y esquema de investigación de este estudio fue descriptivo correlacional.

Sánchez y Reyes (2015), sostuvieron que un estudio de investigación es descriptivo, “ya que las variables no han sido modificadas y se estudiarán tal como se presentan, es correlacional, ya que describiremos la relación existente entre las variables”.

Hernández y Baptista (2010), enunció que una investigación es correlacional, “ya que se orienta a determinar el grado de relación que existirá entre las variables sin ser manipuladas”.

Esquema del diseño de investigación



3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. La población

Estuvo conformada por 90 estudiantes matriculados de las aulas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 “Virgen María” Pucallpa – 2019.

Tabla 2. Población

Población Secciones	N° /Estudiantes
Alegria A	30
Alegria B	30
Alegria C	30
Total de la población	90

3.2.2. Muestra

Estuvo conformada con 30 estudiantes matriculados del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 “Virgen María” Pucallpa – 2019.

Tabla 3. Muestra

Muestra Sección	N° /Estudiante
Alegria B	30
Total de la población	30

3.3. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Solicitud dirigida a la Directora de la I.E.I N° 423 “V María”, para solicitar autorización para realizar el proyecto de investigación.

Coordinación con la Directora de la I.E.I y las docentes de las aulas para dar a conocer el proyecto de investigación.

Aplicación del instrumento de juego libre en los sectores y el instrumento de creatividad.

Tabla. 4. Escalas y niveles de medición para medir las variables de estudio V1: Juego libre

Escalas y puntuaciones del instrumento	Niveles y rangos de la variable y dimensiones
1: A veces 2: Casi siempre 3: Siempre	De la variable Siempre [61-90] Casi siempre: [31-60] A veces: [1-30]
	De las dimensiones Planificación y organización Siempre [19-27] Casi siempre [10-18] A veces [1-9] Desarrollo del juego Siempre [19-27] Casi siempre [10-18] A veces [1-9] Socialización, representación, metacognición y orden Siempre [25-36] Casi siempre [13-24] A veces [1-12]

Tabla. 5. Escalas y niveles de medición para medir las variables de estudio V2: creatividad

Escalas y puntuaciones del instrumento	Niveles y rangos de la variable y dimensiones
1: Nivel bajo 2: Nivel medio 3: Nivel alto	De la variable Nivel alto: [31-60] Nivel medio: [21-30] Nivel bajo : [1-20]
	De las dimensiones Originalidad Nivel alto: [13-18] Nivel medio: [7-12] Nivel bajo : [1-6] Flexibilidad Nivel alto: [15-21] Nivel medio: [8-14] Nivel bajo : [1-7] Fluidez Nivel alto:[15-21] Nivel medio: [8-14] Nivel bajo : [1-7]

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1. Técnica

Se utilizó la técnica de observación.

3.4.2. Instrumentos

Como instrumento se utilizó dos fichas de observación, la primera denominada ficha de observación para evaluar el juego libre en los sectores organizado en 3 dimensiones y 30 ítems, la segunda denominada ficha de observación para evaluar la creatividad, organizado en tres dimensiones y 20 ítems. Estos instrumentos fueron validados por juicio de expertos, y la confiabilidad se obtuvo mediante el coeficiente del Alfa de Cronbach.

3.5. TRATAMIENTOS DE DATOS

- Ordenamiento y clasificación. - Se aplicó para tratar la información cualitativa y cuantitativa en forma ordenada.
- Para la presentación de los resultados, se elaboró tablas de frecuencias.
- Se elaboró figuras con el propósito de explicar con facilidad la información obtenida.
- Proceso computarizado con Excel.- Para determinar diversos cálculos matemáticos y estadísticos de utilidad para la investigación.
- Proceso computarizado con SPSS.- Se utilizó para contrastar la hipótesis de la investigación.

Tabla 6. Grado de correlación del estadístico Rho Spearman

Valor de Rho de Spearman	Significado literal
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0.9 a -0.99	Correlación negativa muy alta
-0.7 a -0.89	Correlación negativa alta
-0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada
-0.2 a -0.39	Correlación negativa baja
-0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación negativa nula
0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja
0.2 a 0.39	Correlación positiva baja
0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada
0.7 a 0.89	Correlación positiva alta
0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

CAPÍTULO IV

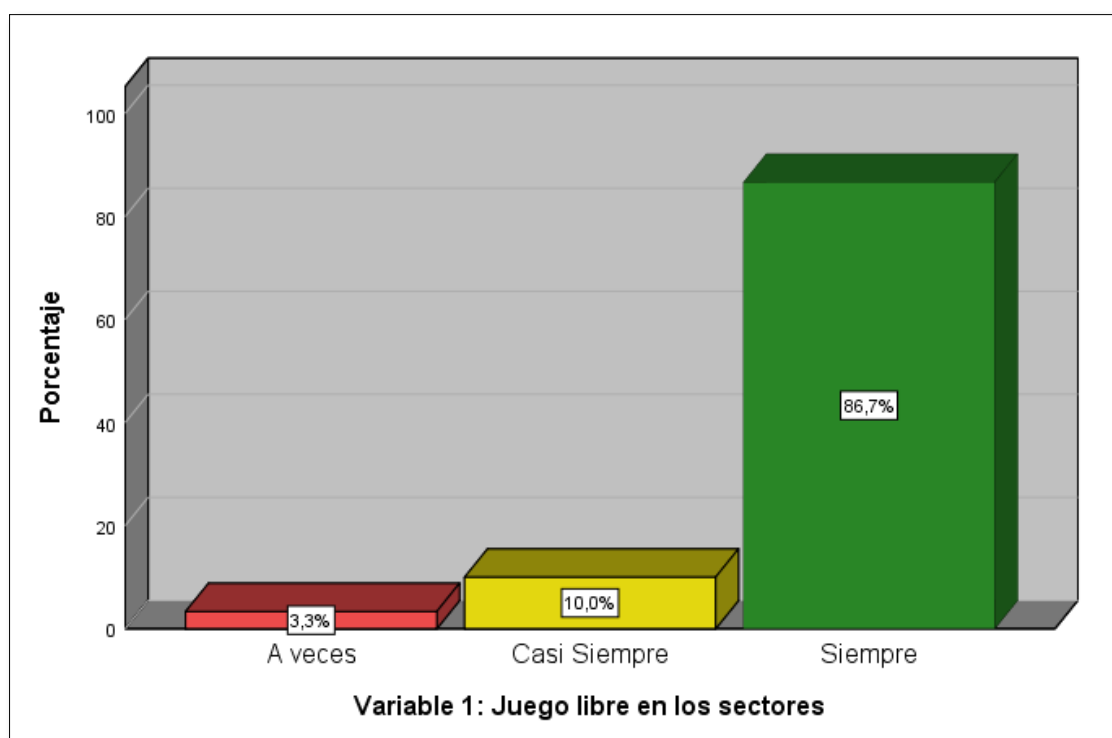
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Resultados mediante la estadística descriptiva

Tabla 7. Frecuencias y porcentajes de la variable 1 Juego libre en los sectores.

		Frecuencia	Porcentaje
Niveles	A veces	1	3,3
	Casi Siempre	3	10,0
	Siempre	26	86,7
	Total	30	100,0



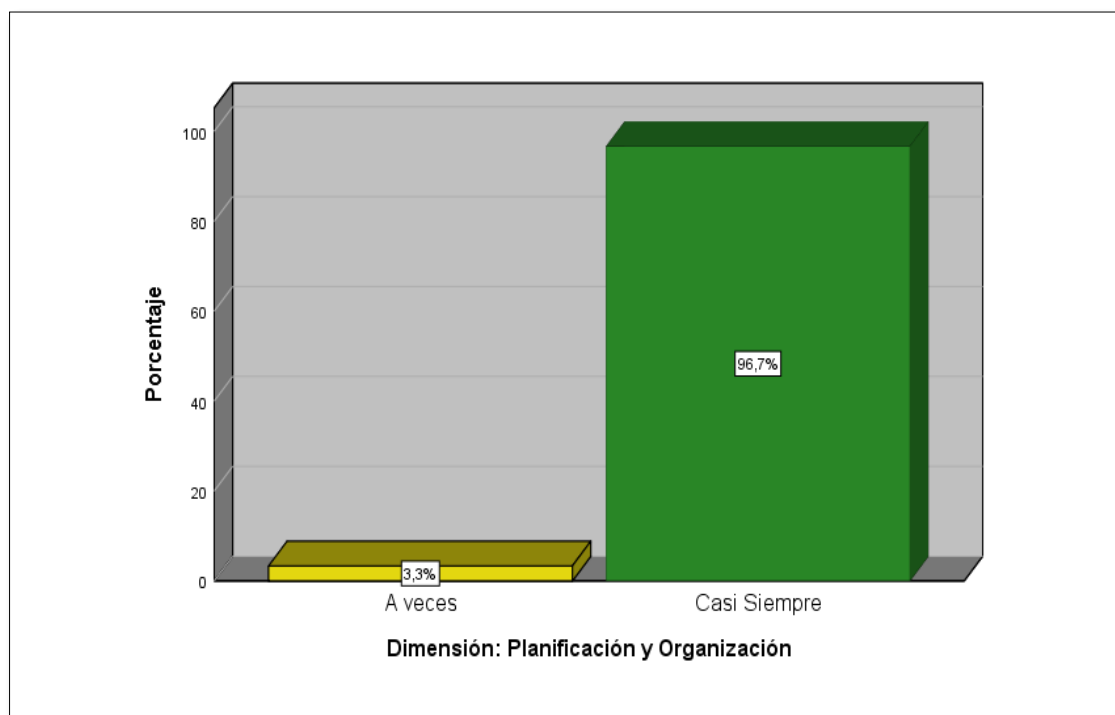
Fuente: Elaboración propia.

Figura 1. Frecuencias y porcentajes de la variable 1 Juego libre en los sectores.

Descripción: La tabla y su figura, muestran que, el 86.7% de los niños y niñas observados siempre participan en el juego libre en los sectores, el 10.0% casi siempre y el 3.3% a veces.

Tabla 8. Frecuencias y porcentajes de la dimensión planificación y organización

	Frecuencia	Porcentaje
Niveles	A veces	1
	Casi Siempre	29
	Siempre	0
	Total	30
		100,0



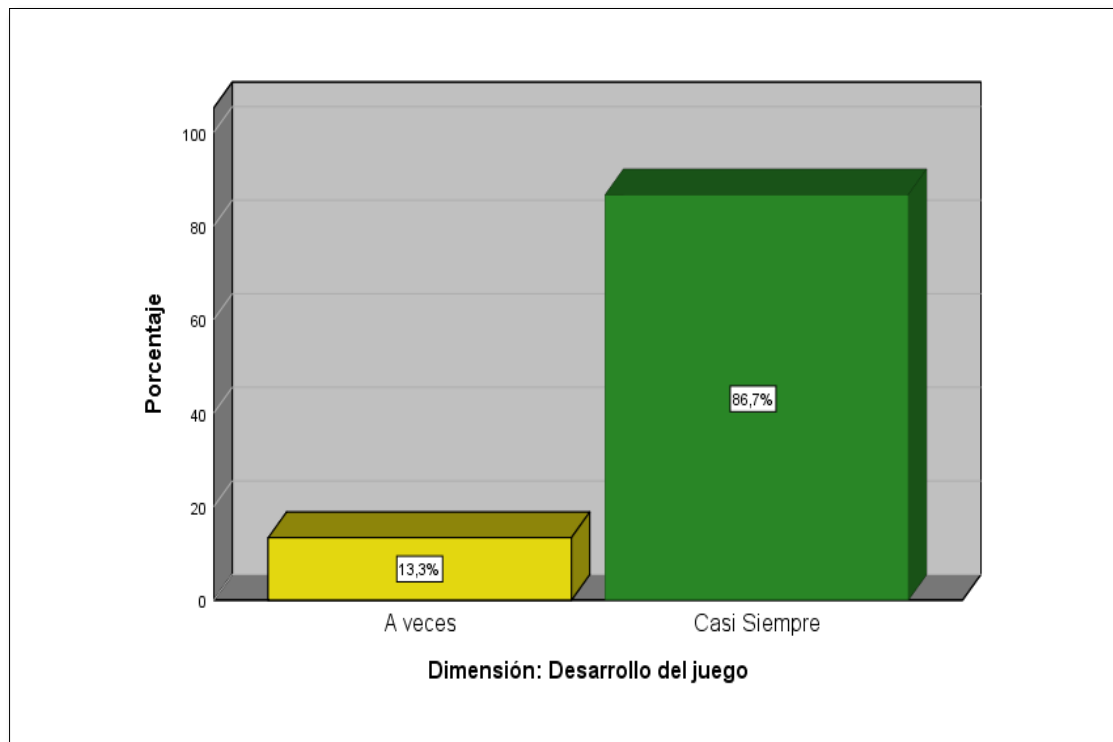
Fuente: Elaboración propia.

Figura 2. Frecuencias y porcentajes de la dimensión planificación y organización.

Descripción: La tabla y su figura, muestran que, el 96.7% de los niños y niñas casi siempre planifican y organizan el juego libre en los sectores, y el 3.3% a veces.

Tabla 9. Frecuencias y porcentajes de la dimensión desarrollo del juego.

		Frecuencia	Porcentaje
Niveles	A veces	4	13,3
	Casi Siempre	26	86,7
	Siempre	0	0,0
	Total	30	100,0



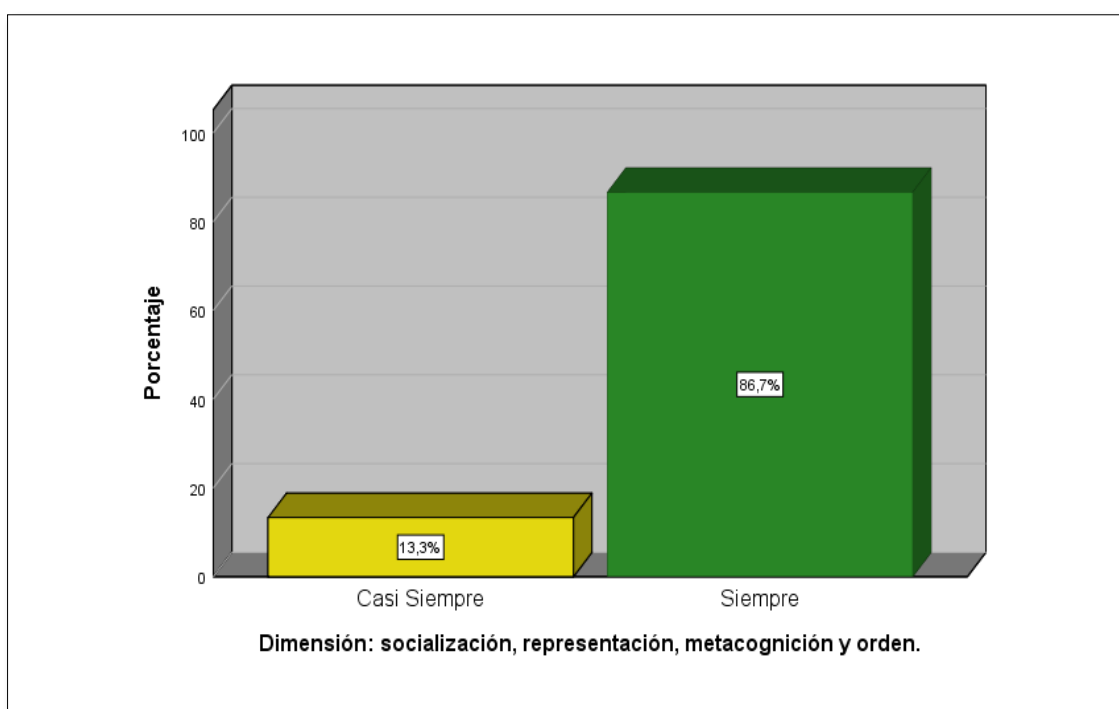
Fuente: Elaboración propia.

Figura 3. Frecuencias y porcentajes de la dimensión desarrollo del juego.

Descripción: La tabla y su figura, muestran que el 86.7% de niños y niñas casi siempre desarrollan el juego libre, y el 13.3% lo hace a veces.

Tabla 10. Frecuencias y porcentajes de la dimensión socialización, representación, metacognición y orden.

		Frecuencia	Porcentaje
Niveles	A veces	0	0,0
	Casi Siempre	4	13,3
	Siempre	26	86,7
	Total	30	100,0



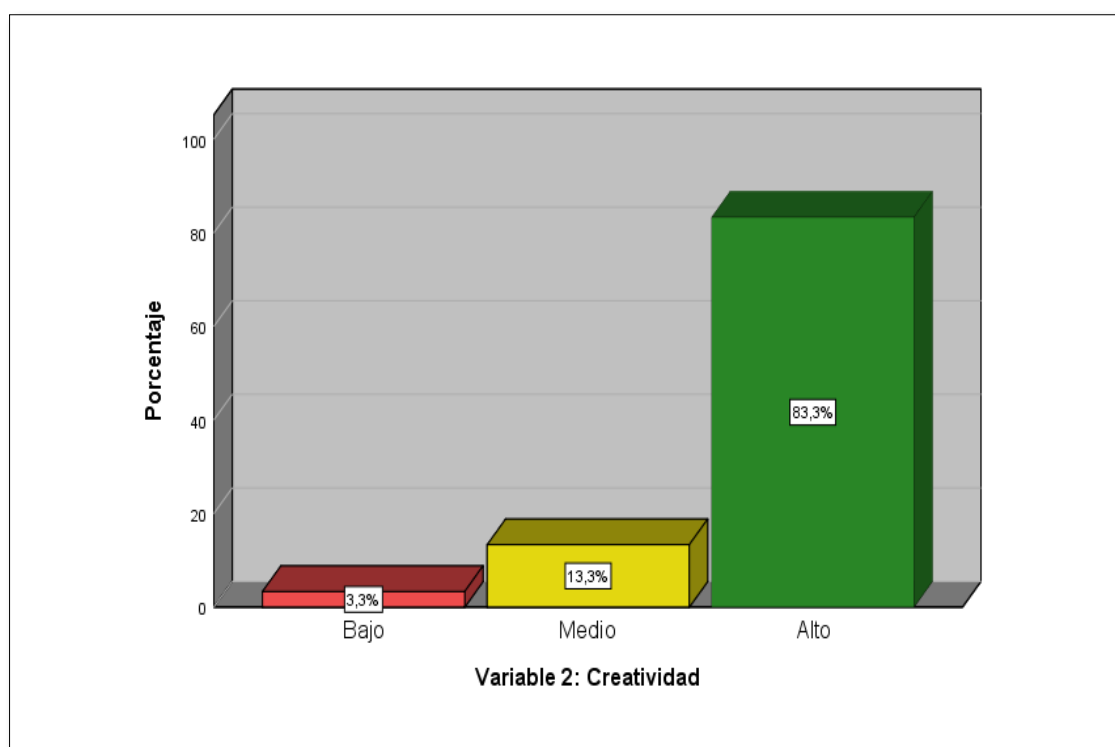
Fuente: Elaboración propia.

Figura 4. Frecuencias y porcentajes de la dimensión socialización, representación, metacognición y orden.

Descripción: La tabla y su figura, muestran que, el 86.7% de niños y niñas siempre participan de la socialización, representación, metacognición y orden y el 13.3% casi siempre.

Tabla 11. Frecuencias y porcentajes de la variable 2: Creatividad.

		Frecuencia	Porcentaje
Niveles	Bajo	1	3,3
	Medio	4	13,3
	Alto	25	83,3
	Total	30	100,0



Fuente: Elaboración propia.

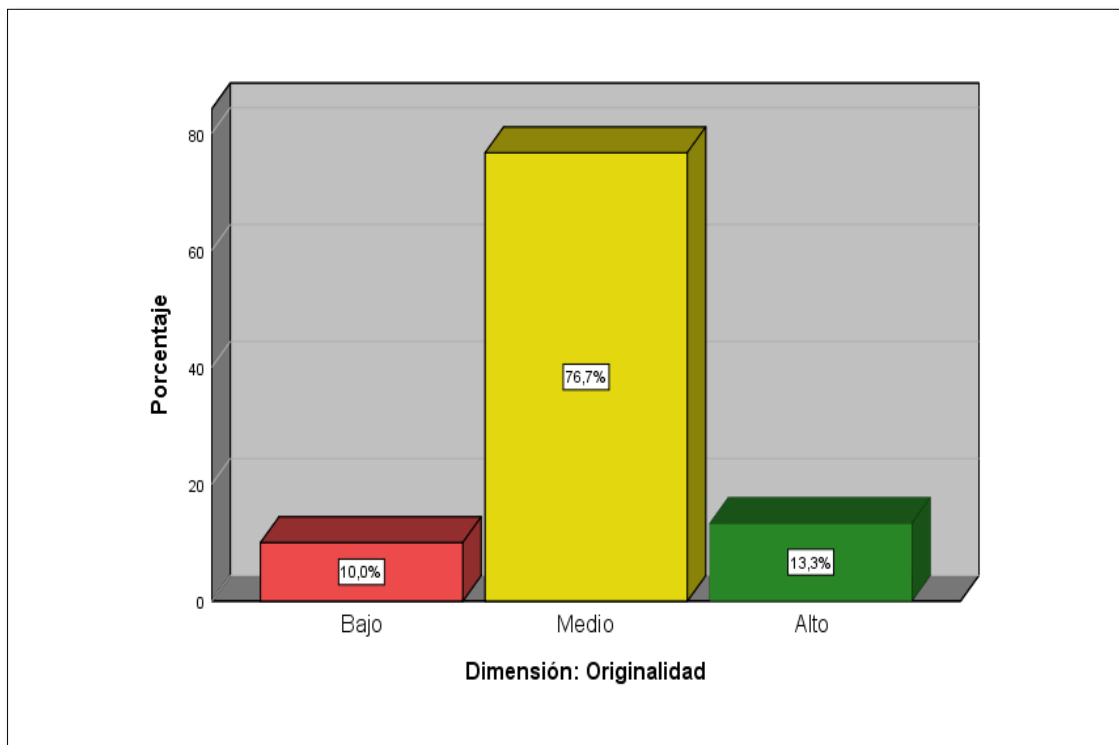
Figura 5. Frecuencias y porcentajes de la variable 2: Creatividad.

Descripción: La tabla y su figura, muestran que, en el 83.3% de niños y niñas se observó un nivel alto de creatividad, en el 13.3% un nivel medio de creatividad y solo en el 3.3% un nivel bajo de creatividad.

Tabla 12. Frecuencias y porcentajes de la dimensión Originalidad.

		Frecuencia	Porcentaje
Niveles	Bajo	3	10,0
	Medio	23	76,7
	Alto	4	13,3
	Total	30	100,0

Fuente: Elaboración propia.



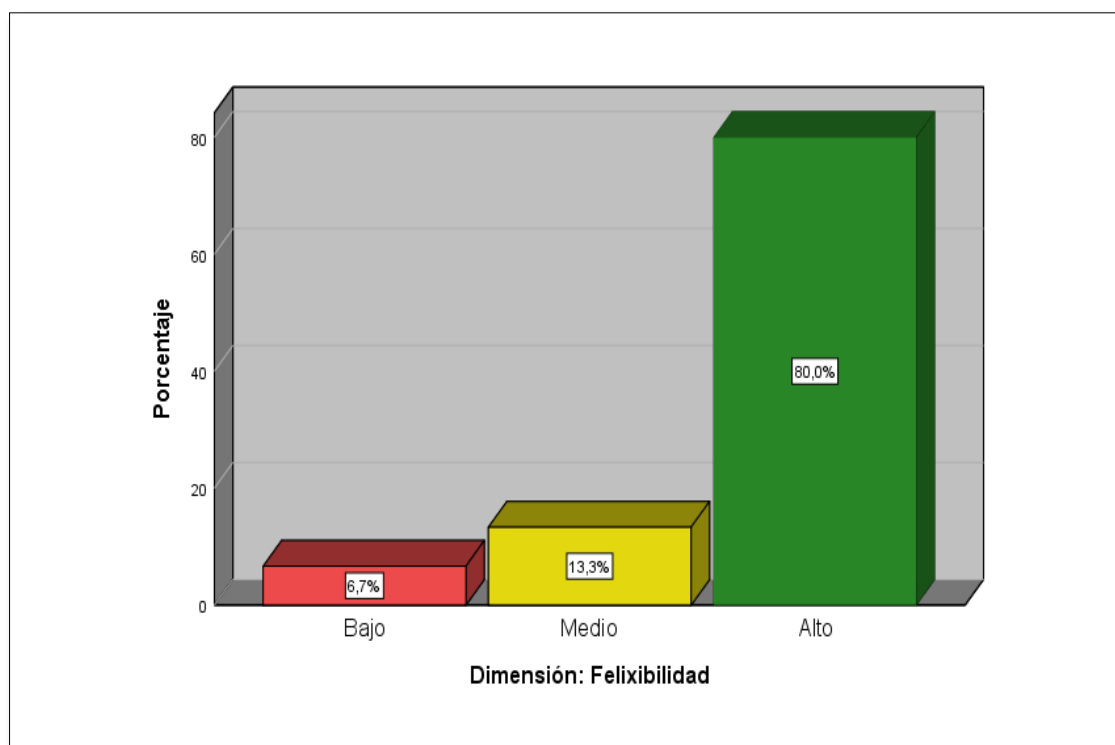
Fuente: Elaboración propia.

Figura 6. Frecuencias y porcentajes de la dimensión Originalidad.

Descripción: La tabla y su figura, muestran que en el 13.3% de niños y niñas se observó un nivel alto en cuanto a la originalidad, en el 76.7% un nivel medio y en el 10.0% un nivel bajo.

Tabla 13. Frecuencias y porcentajes de la dimensión flexibilidad.

		Frecuencia	Porcentaje
Niveles	Bajo	2	6,7
	Medio	4	13,3
	Alto	24	80,0
	Total	30	100,0



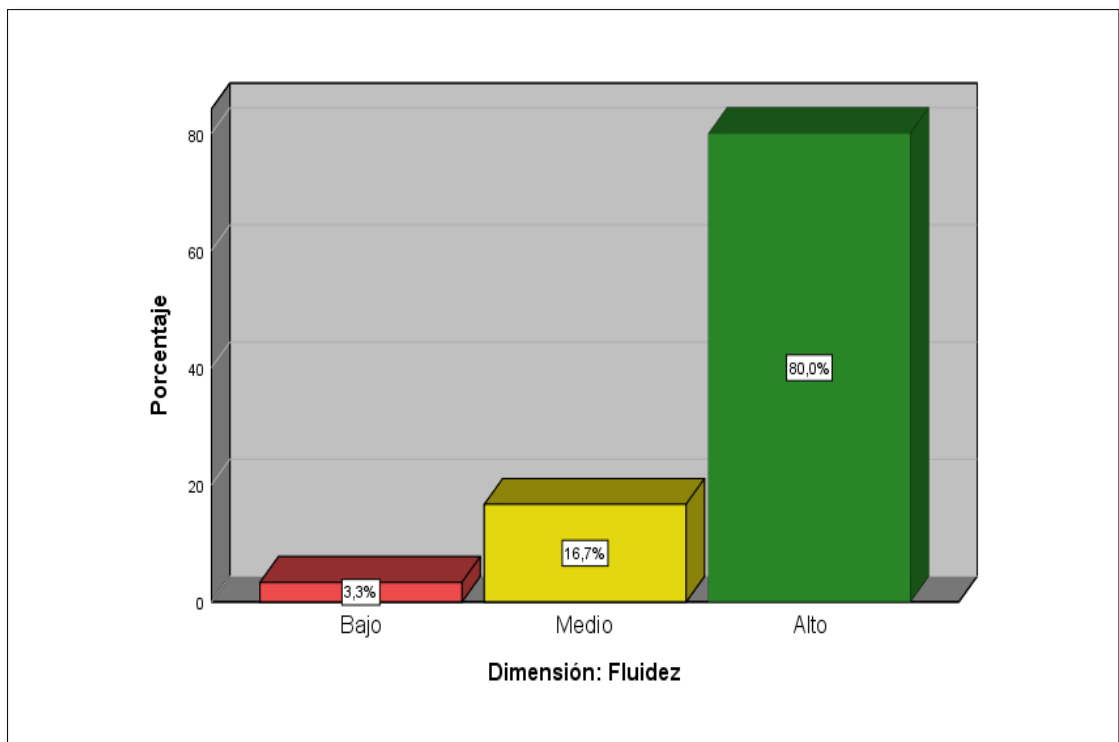
Fuente: Elaboración propia.

Figura 7. Frecuencias y porcentajes de la dimensión flexibilidad.

Descripción: La tabla y su figura, muestran que, en el 80.0% de niños y niñas se observó un nivel alto en cuanto a la flexibilidad, en el 13.3% un nivel medio y en el 6.7% un nivel bajo.

Tabla 14. Frecuencias y porcentajes de la dimensión Fluidez.

		Frecuencia	Porcentaje
Niveles	Bajo	1	3,3
	Medio	5	16,7
	Alto	24	80,0
	Total	30	100,0



Fuente: Elaboración propia.

Figura 8. Frecuencias y porcentajes de la dimensión Fluidez.

Descripción: La tabla y su figura, muestran que, en el 80.0% de niños y niñas se observó un nivel alto en cuanto a la fluidez, en el 16.7% un nivel medio y solo en el 3.3% un nivel bajo.

4.1.2. Prueba de hipótesis

Hipótesis General

1º Planteamiento de la hipótesis

Hipótesis nula: No existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa – 2019.

Hipótesis alterna: Existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa - 2019.

2º Establecer nivel de significancia

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

3º Elección de la prueba estadística

Tabla 15. Prueba de normalidad.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego libre en los sectores	,508	30	,000	,416	30	,000
Creatividad	,494	30	,000	,471	30	,000

Fuente: SPSS 25.0.

Descripción: Tras la aplicación de las pruebas de normalidad para determinar el tipo de distribución que poseen los datos, se elige el de Shapiro-Wilk debido al tamaño de la muestra, y mediante la aplicación de

esta se obtuvo que ambas variables que intervienen poseen una distribución no normal o no paramétrica (sig. 0,000), por lo que corresponde la aplicación de un estadístico de correlación de la misma naturaleza, por lo que se aplicará el estadístico Rho de Spearman.

4º Aplicación de la prueba estadística

Tabla 16. Rho de Spearman de la hipótesis general

			Juego libre en los sectores	Creatividad
Rho de Spearman	Juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1,000	,618*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	30	30
	Creatividad	Coeficiente de correlación	,618*	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

Fuente: SPSS 25.0

5º Toma de decisión

Descripción: Tras la prueba de correlación, tenemos como resultado el valor de $Rho = ,618^*$ y el p-valor = 0.000, lo cual establece que hay una correlación positiva moderada, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, si existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa - 2019.

Prueba de Hipótesis Específica 1

1º Planteamiento de la hipótesis

Hipótesis nula: No existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la originalidad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa - 2019.

Hipótesis alterna: Existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la originalidad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa - 2019.

2º Establecer nivel de significancia

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

3º Elección de la prueba estadística

Tabla 17. Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego libre en los sectores	,508	30	,000	,416	30	,000
Originalidad	,394	30	,000	,664	30	,000

Fuente: SPSS 25.0

Descripción: Tras la aplicación de las pruebas de normalidad para determinar el tipo de distribución que poseen los datos, se elige el de Shapiro-Wilk debido al tamaño de la muestra, y mediante la aplicación de esta se obtuvo que ambas variables que intervienen poseen una distribución no normal o no paramétrica (sig. 0,000), por lo que corresponde

la aplicación de un estadístico de correlación de la misma naturaleza, por lo que se aplicará el estadístico Rho de Spearman.

4º Aplicación de la prueba estadística

Tabla 18. Rho de Spearman de la hipótesis específica 1

		Juego libre en los sectores	Originalidad
Rho de Spearman	Juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,483
	Originalidad	N	30
		Coeficiente de correlación	,483
	Originalidad	Sig. (bilateral)	,007
		N	30

Fuente: SPSS 25.0

5º Toma de decisión

Descripción: Tras la prueba de correlación, tenemos como resultado el valor de $Rho=0.483$ y el p -valor= 0.007 , lo cual establece que hay una correlación positiva moderada, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, si existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la originalidad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa - 2019.

Prueba de Hipótesis Específica 2

1º Planteamiento de la hipótesis

Hipótesis nula: No existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la flexibilidad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa – 2019.

Hipótesis alterna: Existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la flexibilidad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa – 2019.

2º Establecer nivel de significancia

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

3º Elección de la prueba estadística

Tabla 19. Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego libre en los sectores	,508	30	,000	,416	30	,000
Flexibilidad	,476	30	,000	,515	30	,000

Fuente: SPSS 25.0

Descripción: Tras la aplicación de las pruebas de normalidad para determinar el tipo de distribución que poseen los datos, se elige el de Shapiro-Wilk debido al tamaño de la muestra, y mediante la aplicación de esta se obtuvo que ambas variables que intervienen poseen una distribución no normal o no paramétrica (sig. 0,000), por lo que corresponde

la aplicación de un estadístico de correlación de la misma naturaleza, por lo que se aplicará el estadístico Rho de Spearman.

4º Aplicación de la prueba estadística

Tabla 20. Rho de Spearman de la hipótesis específica 2.

			Juego libre en los sectores	Flexibilidad
Rho de Spearman	Juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1,000	,470
		Sig. (bilateral)	.	,009
		N	30	30
	Flexibilidad	Coeficiente de correlación	,470	1,000
		Sig. (bilateral)	,009	.
		N	30	30

Fuente: SPSS 25.0

5º Toma de decisión

Descripción: Tras la prueba de correlación, tenemos como resultado el valor de $Rho=0.470$ y el $p\text{-valor}= 0.009$, lo cual establece que hay una correlación positiva moderada, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, si existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la flexibilidad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa – 2019.

Prueba de Hipótesis Específica 3

1º Planteamiento de la hipótesis

Hipótesis nula: No Existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la fluidez en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María.

Hipótesis alterna: Existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la fluidez en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María.

2º Establecer nivel de significancia

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

3º Elección de la prueba estadística

Tabla 21. Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego libre en los sectores	,508	30	,000	,416	30	,000
Fluidez	,478	30	,000	,518	30	,000

Fuente: SPSS 25.0

Descripción: Tras la aplicación de las pruebas de normalidad para determinar el tipo de distribución que poseen los datos, se elige el de Shapiro-Wilk debido al tamaño de la muestra, y mediante la aplicación de esta se obtuvo que ambas variables que intervienen poseen una distribución no normal o no paramétrica (sig. 0,000), por lo que corresponde la aplicación de un estadístico de correlación de la misma naturaleza, por lo que se aplicará el estadístico Rho de Spearman.

4º Aplicación de la prueba estadística

Tabla 22. Rho de Spearman de la hipótesis específica 3.

		Juego libre en los sectores	Flexibilidad	
Rho de Spearman	Juego libre en los sectores	Coefficiente de correlación	1,000	,569
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	30	30
	Fluidez	Coefficiente de correlación	,569	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	30	30

Fuente: SPSS 25.0

5º Toma de decisión

Descripción: Tras la prueba de correlación, tenemos como resultado el valor de $Rho = 0.569$ y el p -valor = 0.001 , lo cual establece que hay una correlación positiva moderada, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, si existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la fluidez en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María.

4.2. DISCUSIÓN

De acuerdo con los resultados de la prueba de hipótesis general se obtuvo un Rho de $0,618$ que establece que hay una correlación positiva moderada así mismo, un p -valor = 0.000 , cuyo valor nos da la decisión final, por lo tanto, existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa – 2019.

Esta decisión se corrobora con los datos descriptivos obtenidos, respecto a la variable juego libre en los sectores donde el 86.7% de los niños y niñas observados siempre participan en el juego libre en los sectores, por otro lado, respecto a la variable creatividad el 83.3% de niños y niñas demostraron un nivel alto de creatividad.

Estos resultados se deben a que las docentes respetan este momento del juego libre en los sectores permitiendo que los niños y niñas jueguen en los sectores cada día, donde ponen de manifiesto su creatividad, la misma que se va potenciando en el día a día. Así mismo el contar con sectores organizados e implementados en las aulas es una fortaleza que ayuda en gran manera a que la creatividad de los niños se manifieste en toda su plenitud.

Así mismo estos resultados se corroboran con lo que manifiesta Márquez (2015), en su estudio realizado en Ecuador sobre desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego, quien manifiesta que organizar la clase por rincones de juego es una estrategia que integra las actividades de aprendizaje y las necesidades básicas del estudiante, es así que, los rincones facilitan en ellos posibilidades de jugar individual y grupalmente, motivándolo a comunicarse con sus pares y a desarrollar sus habilidades comunicativas y sociales.

Así también MINEDU (2019, p.3), nos dice que el juego simbólico se torna vital en la vida de los niños, porque a través de él son capaces de representar sus vivencias, descubren quiénes son, se transforman en lo que desean ser, expresan sus emociones, sus deseos, sus miedos y a partir de estas interacciones construyen significados sobre su mundo, así

empiezan a comprender la relación que tienen con este mundo. El juego simbólico contribuye con el desarrollo de múltiples aprendizajes, se constituye una gran oportunidad para el desarrollo del pensamiento y que este a su vez alcance su máximo potencial.

Estos hallazgos se confirman también con lo que menciona Cuba & Palpa (2015), en su tesis “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa clara”. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, quienes llegan a concluir que existe una relación entre la hora del juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Así también el estudio se relaciona con la tesis de Vásquez & Vásquez (2017), quien estudia “*Los sectores de aula y su influencia en el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 343 –B Utucuro-Iparia*”. Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Bilingüe, quien concluye que sectorizar el aula contribuye de manera positiva en el logro de aprendizajes significativos de los niños y niñas de la institución Educativa 343-B-Utucuro. Así mismo el estudio está relacionado con la investigación de Alvariano (2014) en su Tesis sobre *el proceso del juego libre en los sectores en las aulas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 423 Virgen María- Yarinacocha-2014.*” quien en una de sus conclusiones más importantes manifiesta que el 100 % de docentes (09) de la I.E.I. N° 423 Virgen María de las aulas de 3, 4, y 5 años siempre realizan la hora del juego libre en los sectores como un momento pedagógico, lo que significa que para

las docentes de la IEI N° 423 Virgen María el desarrollo del proceso de Juego libre en los sectores es una actividad prioritaria.

Estos hallazgos así mismo se ven confirmados con lo que dice Caba, (2004), quien manifiesta que el juego es una forma innata de explorar el mundo, conectándose con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. A ello añade que los juegos son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

1. De acuerdo con los resultados de la prueba de hipótesis general, el valor de $Rho=0,618^*$ y el $p\text{-valor}= 0.000$, lo cual establece que hay una correlación positiva moderada, por lo tanto, existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa – 2019.
2. De acuerdo con los resultados de la prueba de hipótesis específica 1, el valor de $Rho=0.483$ y el $p\text{-valor}= 0.007$, lo cual establece que hay una correlación positiva moderada, por lo tanto, existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la originalidad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa – 2019.
3. De acuerdo con los resultados de la prueba de hipótesis específica 2, el valor de $Rho=0.470$ el $p\text{-valor}= 0.009$, lo cual establece que hay una correlación positiva moderada, por lo tanto, existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la flexibilidad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa – 2019.
4. De acuerdo con los resultados de la prueba de hipótesis específica 3, el valor de $Rho= 0.569$ y el $p\text{-valor}= 0.001$, lo cual establece que hay una correlación positiva moderada, por lo tanto, existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la fluidez en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María.

5.2. RECOMENDACIONES

- 1.** A los docentes se les recomienda planificar y ejecutar el momento del juego libres en sectores siguiendo sus procesos para potenciar la creatividad en los niños y niñas, utilizando espacios donde se desarrollen esquemas vivenciales apoyados en los sentidos a través de los procesos de ensayo-error, la manipulación-observación, y el aprendizaje por descubrimiento, base para desarrollar la creatividad.
- 2.** A las docentes se les recomienda continuar desarrollando el juego libre en los sectores y la creatividad innovando cada cierto tiempo los ambientes para que siempre resulten de interés y placenteros para el niño/a.
- 3.** A la directora se le recomienda que monitoree de forma permanente el momento de juego libre en los sectores para reorientar el rol de la maestra en este proceso y ayudar a los niños y niñas a seguir potenciando sus procesos creativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvariño, F. (2014). *“Desarrollo del proceso del juego libre en los sectores en las aulas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 423 Virgen María-Yarinacocha- 2014.”* Universidad Cesar Vallejo-Trujillo-Perú.
- Castañeda, M. (1999), Tesis de grado. *“Los juegos tradicionales y las nociones viso-espaciales en los niños en edad preescolar”*. Universidad de los Andes, Mérida-Venezuela.
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo).Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf> (Consulta: 9 de marzo de 2012).
- Cuba, N. y Palma, E. (2015). La Hora Del Juego Libre En Los Sectores Y El Desarrollo De La Creatividad En Los Niños De 5 Años De Las I.e.p. De La Localidad De Santa Clara.
Recuperadode:<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EINt%20C94%202015.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- De La Torre, S. (1995). Creatividad aplicada: recursos para una formación creativa. Madrid: Ed. Escuela Española psicología del descubrimiento y la invención. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Díaz, A. (1993). Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física. España: Editorial Gymnos.
- Fernández, L. (2014). El juego libre y espontáneo en educación infantil. Una experiencia práctica. (Tesis de maestría, España). Recuperado repositorio.unican.es/xmlui/bitstream.
- Gámez, G. (1998). Todos somos creativos. Barcelona: Urano.
- Gardner, H. (1995). Mentales creativas. Barcelona: Paidós.

- Giménez, L. (2015). Desarrollo de la competencia comunicativa en el aula de educación infantil: propuesta de actuación y análisis crítico. (Tesis de grado en educación infantil). Recuperada de:
<http://cerro.cpd.uva.es/bitstream/10324/12930/1/TFG-O%20470.pdf>.
- Guilford, J. P. et al. Compilador: Strom, R. D. (1983). Creatividad y Educación. España. Ediciones Paidós.
- Guilford, citado por Ruiz Z, C. (2004) Creatividad y estilos de aprendizaje. Málaga. 2004. Pág. 246.
- Hernández, R., Fernández C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación. 3° edición. Colombia: Editorial McGraw Hill.
- Márquez, M. (2015). *“Desarrollo de las capacidades sociales y comunicativas en niños de dos y tres años durante el juego”*. (Tesis de maestría, Ecuador). Recuperada de <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/8464>.
- Menchén Bellón, F. (1998). Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender. Madrid: Pirámide.
- MINEDU (2019). El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores. Perú. Amauta impresiones.
- Ministerio de Educación (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores. Lima Perú.
- Ministerio de Educación. (2012). La hora del juego libre en los sectores-Lima Perú.
- Monreal, C. (2000) Qué es la Creatividad. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Muñiz, L. (s/f). El Juego en el Niño de Edad Preescolar. Barcelona, Ediciones CEAC.
- Ortega, R. (1992). Jugar y aprender. Sevilla: Díada.

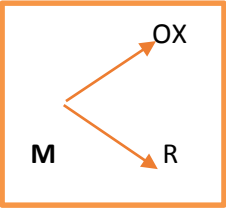
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. Lima: Business Support.
- Sarlé, P. (2001). Juego y aprendizaje escolar. Argentina: Novedades educativas.
- Torrace, E. (2007). Educación y capacidad creativa. Edit. Marova. Madrid, España.
- Guilford, citado por Ruiz Z, C. (2004) Creatividad y estilos de aprendizaje. Málaga. 2004. Pág. 246.
- Vásquez, L. & Vásquez R. (2017). *“Los sectores de aula y su influencia en el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 343 –B Utucuro-Iparia”*. Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Bilingüe-Pucallpa- Perú.
- Zapata, O. (1990). Psicopedagogía de la Motricidad. Etapa del Aprendizaje Escolar, México: Trillas.

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: El juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de cinco años de la IEI N° 423 Virgen María-2019

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA	TÉCNICAS-INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL Existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María.</p>	<p>VARIABLE 1 Juego libre en los sectores</p> <p>Dimensiones</p> <p>1. Planificación y organización 2.. Desarrollo del juego 3. Socialización, representación, metacognición y orden.</p>	<p>Tipo de estudio Descriptivo correlacional: porque describe el juego libre en los sectores y su relación con la creatividad</p> <p>Diseño Descriptivo Correlacional</p>	<p>TECNICAS Observación</p> <p>INSTRUMENTO Ficha de observación Cuaderno de campo</p>	<p>Población: 90 niños de 5 años</p> <p>Muestra: 30 niños de 5 años.</p> <p>Tipo de muestra: No probabilística</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la originalidad en los niños de 5 años?</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la flexibilidad en los niños de 5 años?</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y la fluidez en los niños de 5 años?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>-Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la originalidad en los niños de 5 años.</p> <p>-Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la flexibilidad en los niños de 5 años.</p> <p>- Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la fluidez en los niños de 5 años.</p>	<p>HIPOTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>-Existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la originalidad en los niños de 5 años.</p> <p>-Existe relación significativa entre el juego libre y la flexibilidad en los niños de 5 años.</p> <p>- Existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la fluidez en los niños de 5 años.</p>	<p>VARIABLE 2 Desarrollo de la Creatividad</p> <p>Dimensiones</p> <p>1. Originalidad 2. Flexibilidad 3. Fluidez</p>	 <pre> graph LR M --> OX M --> R </pre>		

ANEXO 2

RESOLUCIÓN



Universidad Nacional de Ucayali



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
UCAYALI – PERÚ
DECANAL

RESOLUCIÓN Nº101– 2019– D – FEyCsSs – UNU

Pucallpa, 26 de Agosto del 2019

Visto:

El Oficio N°131-2019-P-CGyT-FEyCsSs-UNU sobre la designación del Jurado Evaluador del proyecto de tesis denominado: “EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CERATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS EN LA IEI.Nº423 VIRGEN MARIA, Pucallpa-2019” de las ex alumna **COMUN CUBA, SARAHÍ STEHFANY – REATEGUI SAAVEDRA, MAGDA LUZ** de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales;

Considerando:

Que, las ex alumnas **COMUN CUBA, SARAHÍ STEHFANY – REATEGUI SAAVEDRA, MAGDA LUZ** de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales, ha presentado su proyecto de tesis “**EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CERATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS EN LA IEI.Nº423 VIRGEN MARIA, Pucallpa-2019**”, asesorado por la Mg. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ. Para su revisión y evaluación por el jurado correspondiente;

Que, Mediante Oficio N°131-2019-P-CGyT-FEyCsSs-UNU, de fecha de recepción 12 de Agosto del 2019. La Directora de la Comisión de Grados y Títulos de la FEyCsSs-UNU, eleva a la Decanatura la designación como jurado evaluador a los docentes de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales;

Que, en cumplimiento con el artículo 14 al 19 del Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales, el Jurado Evaluador conformado por los docentes Dra. JESSENIA CHOY SANCHEZ PANDURO (Presidente), Dra. LLESICA SORIA RAMIREZ (Secretaria) y la Dra. FREYSI LILIAN LING VILLACREZ (Miembro).

Estando conforme a lo establecido en la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali y el Señor Decano en uso de sus facultades conferidas por la ley.


Se Resuelve:

PRIMERO: **DESIGNAR**, a los miembros del Jurado Evaluador del proyecto de tesis denominado: “**EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CERATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS EN LA IEI.Nº423 VIRGEN MARIA, Pucallpa-2019**” tal como se indica.

Según Resolución es
Asesor: Mg. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ
Presidente Dra. JESSENIA CHOY SANCHEZ PANDURO
Secretario: Dra. LLESICA SORIA RAMIREZ
Miembro: Dra. FREYSI LILIAN LING VILLACREZ

SEGUNDO: **DAR A CONOCER** la presente resolución al Decanato de la Facultad, Comisión de Grados y Títulos, e interesados.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.

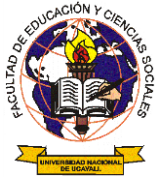

Héctor José Quispe Cerna
DECANO


Dra. Freysi Lilian Ling Villacrez
SECRETARÍA ACADÉMICA

Distribución: Decanato, CGyT, Interesado, Archivo 2019.



Universidad Nacional de Ucayali
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
UCAYALI - PERÚ
DECANATO



RESOLUCIÓN N°192– 2020– D – FEyCsSs – UNU

Pucallpa, 29 de Setiembre del 2020

Visto:

El Expediente del Proyecto de Tesis de las ex alumnas de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales;

Considerando:

Que, las ex alumnas de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales COMUN CUBA, SARAHI STHEFANY- REATEGUIS SAAVEDRA, MAGDA LUZ han presentado el proyecto de tesis denominado: “EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CERATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS EN LA IEI.N°423 VIRGEN MARIA, Pucallpa-2019”;

Que, con Oficio N°167-2020-P-CG y-FEyCsSs-UNU La Directora de la Comisión de Grados y Títulos de la FEyCsSs-UNU, eleva a la Decanatura el proyecto de tesis denominado: “EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CERATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS EN LA IEI.N°423 VIRGEN MARIA, Pucallpa-2019” ; para su aprobación;

Que, la tesis es un trabajo de investigación científica inédito que realizan los estudiantes a partir del noveno ciclo, siempre que no adeuden asignaturas de ciclos anteriores, en temas que deben estar enmarcados dentro de las áreas de investigación educativa, concordantes con el plan estratégico de la Facultad y de la UNU;

Estando conforme a lo establecido en la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali y el Señor Decano en uso de sus facultades conferidas por la ley.

Se Resuelve:

PRIMERO: **APROBAR Y AUTORIZAR**, la ejecución y desarrollo del proyecto de tesis denominado: “EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CERATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS EN LA IEI.N°423 VIRGEN MARIA, Pucallpa-2019” ;

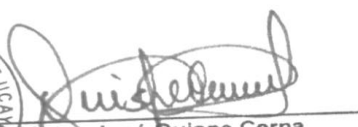
Presentado por:

- COMUN CUBA, SARAHI STHEFANY
- REATEGUI SAAVEDRA, MAGDA LUZ
- Mg. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ

Ejecutor
Ejecutor
Asesor

SEGUNDO: **DAR A CONOCER** la presente resolución a la Decanatura de la Facultad, Comisión de Grados y Títulos, e interesados.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.


Héctor José Quispe Cerna
DECANO





Mg. Geni Llerme Tafur Flores
Secretaria Académic

DISTRIBUCIÓN: Decanato, CGyT, Interesados, Archivo 20

ANEXO 3

CONSTANCIA DE INVESTIGACIÓN



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE UCAYALI
UGEL CORONEL PORTILLO
Institución Educativa Inicial N° 423
"VIRGEN MARÍA"
R.D.R. N° 0596-93-DREU



"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

CONSTANCIA DE INVESTIGACIÓN

LA DIRECTORA (E) DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 423 "VIRGEN María" QUE SUSCRIBE HACE CONSTAR QUE:
SHARAI STEHFANY COMUN CUBA, MAGDA LUZ REATEGUI SAAVEDRA, ALUMNAS DEL X CICLO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI HAN REALIZADO CON EFICIENCIA LA PARTE PRACTICA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN TITULADO: "EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA IEI N°423, "VIRGEN MARÍA PUCALLPA-2019"

SE EXPIDE LA PRESENTE CONSTANCIA A SOLICITUD DE LA INTERESADA PARA LOS FINES QUE CONSIDERE PERTINENTES.

YARINACocha, 28 DE NOVIEMBRE DEL 2019




Lic. Por América Alberto Suarez
DIRECTORA

ANEXO 4

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS



**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN LOS NIÑOS
DE 5 AÑOS**



ELABORADO POR:

SHARAI STHEFANY COMUN CUBA
MAGDA LUZ REATEGUI SAAVEDRA



DESCRIPCIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

La Prueba evalúa tres dimensiones del juego libre:

Dimensión 1 : Planificación y organización

En esta dimensión se observan 3 aspectos:

La elección de los sectores: Se observará, en qué sector, juegan, con qué juguetes y con qué amigos.

El tiempo y el espacio: Se observará el tiempo que juegan y si se respeta el tiempo designado de 60 minutos

Los acuerdos de convivencia, Se observará si los niños respetan las normas.

Dimensión 2: Desarrollo del juego

Se observará si los niños y las niñas, juegan de manera autónoma en el sector elegido y la dinámica del juego.

Dimensión 3: Socialización, representación, metacognición y orden

Se observará si de manera voluntaria quienes desean **socialicen** a qué jugaron, con quiénes lo hicieron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, así también si **representan** lo que jugaron, sea de manera individual o grupal, dibujando, pintando, modelando, si realizan la **metacognición** y finalmente si colaboran **ordenando los sectores**.





UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN




FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

Nombre del niño /a:

Fecha de observación:

Observadora:

Instrucciones de aplicación de la ficha: Se aplica este instrumento con el propósito de registrar información sobre el juego libre en los sectores en los niños de 5 años.

 A VECES	 CASI SIEMPRE	 SIEMPRE
1	2	3

DIMENSIONES	ITEMS	Valoración			Puntaje obtenido
		AV	CS	S	
		1	2	3	
Planificación y organización	Elección de los sectores				
	1.Elige con libertad el sector donde quiere jugar				
	2.Elige con libertad los amigos con quienes desea jugar				
	3.Elige con libertad los juguetes y materiales que prefiere.				
	Tiempo y espacio				
	4.Reconoce la línea de tiempo al jugar				
	5.Respeto el tiempo destinado a jugar				
	6.Aprovecha al máximo su tiempo de juego				
	Acuerdos de convivencia				
	7.Conoce y establece acuerdos de juego.				
Desarrollo del juego	Juego autónomo				
	10.Juega con autonomía.				
	11.Se muestra seguro en sus decisiones.				
	12.Toma la iniciativa para jugar.				
	Negociación de materiales y juguetes				
	13. Se pone de acuerdo en el uso de materiales.				
	14. Comparte los materiales.				
	15. Cuida los materiales.				
	Nogociación de roles				
	16. Decide el rol que quiere asumir.				
17. Opina sobre los roles que asumirán sus amigos					
18. Asume su rol con imaginación y creatividad					
Socialización, representación	Socialización del juego				
	19.Participa en socializar el juego realizado				
	20.Cuenta al grupo total a qué jugaron, y con quiénes lo hicieron,				

metacognición y orden	21. Cuenta cómo se sintieron al jugar y qué pasó en el transcurso de su juego.				
	Representación del juego				
	22. Representa el juego realizado en forma individual o grupal				
	23. Representa el juego a través del dibujo				
	24. Representa el juego a través del modelado				
	Dialogo para la meta cognición				
	25. Participa en el dialogo con iniciativa				
	26. Responde preguntas sobre el juego realizado				
	27.Hace un recuento del juego realizado				
	Orden de los materiales				
	28. Participa con iniciativa en el orden de los materiales.				
	29. Se solidariza con los amigos para ordenar los materiales				
	30. Ordena los materiales con responsabilidad y cuidado				

Fuente: Elaboración propia

La escala de medición será

1-30 A veces

31-60 Casi siempre

61-90 Siempre



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS.



ELABORADO POR:

SHARAI STHEFANY COMUN CUBA
MAGDA LUZ REATEGUI SAAVEDRA



DESCRIPCIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

El instrumento evalúa tres dimensiones de la creatividad:

Dimensión 1: Originalidad

Esta dimensión está referida a pensar nuevas ideas. Visualizar los problemas de manera diferente. Proponer nuevas soluciones.

Dimensión 2: Flexibilidad

Esta dimensión alude a la posibilidad de buscar una información más amplia de alternativas, generar nuevas opciones.

Dimensión 3: Fluidez

Esta dimensión está relacionada con la capacidad para generar una cantidad de ideas o respuestas a pensamientos ya establecidos.





**UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE
5 AÑOS**

Nombre del niño /a:

Fecha de observación:

Observadora:

Instrucciones de aplicación de la ficha: Se aplica este instrumento con el propósito de registrar información sobre la creatividad en los niños de 5 años.

BAJO	MEDIO	ALTO
1	2	3

DIMENSIONES	ITEMS	Valoración			Puntaje obtenido
		B	M	A	
		1	2	3	
ORIGINALIDAD	Propone nuevas ideas y soluciones				
	1. Antes de iniciar la actividad propone nuevas formas de jugar				
	2. Soluciona las dificultades que se presentan				
	3. Improvisa un juego con nuevas ideas				
	4. Elabora o sustituye materiales cuando falta alguno				
	5. Propone ideas de lo que van a dibujar o modelar al momento de representar el juego realizado.				
	6. Propone dibujar o modelar con otros materiales (tiza, plumones, etc.)				
FLEXIBILIDAD	Propone nuevas alternativas y opciones				
	7. Realiza varios intentos hasta encontrar una solución válida en los juegos que realiza.				
	8. Construye utilizando otros materiales como codos, conos, vasos.				
	9. Le da uso y vida a los materiales que son poco requeridos por sus amigos.				
	10. Arma, desarma y vuelve a construir con facilidad				
	11. Propone a su grupo de juego nuevas alternativas.				
	12. Soluciona los problemas que se presentan en el juego de forma diferente a lo que propone la mayoría.				

	13. Ordena los materiales en el sector de juego de forma diferente a como lo encontré				
FLUIDEZ	Genera ideas sobre propuestas ya establecidas				
	14. Agrega a sus creaciones (construcción con bloques ladrillos, otro) nuevos detalles				
	15. Añade otras reglas de juego a las ya establecidas.				
	16.. Respeta y acoge las ideas de sus compañeros al jugar.				
	17. Demuestra motivación y afán por jugar y descubrir nuevas formas de juego.				
	18. Participa en el dialogo dando a conocer la propuesta de juego.				
	19. Sugiere ideas para seguir jugando				
	20. Hace un recuento del juego realizado con un lenguaje verbal muy fluido				

Fuente: Elaboración propia

La escala de medición será

1-20 Nivel bajo

21-30 Nivel Medio

31-60 Nivel alto



ANEXO 5

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
Facultad de Educación y Ciencias Sociales
Escuela Profesional de Educación Inicial



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Apellido y Nombre de Experto:

Cargo que ejerce en la Institución donde labora:

.....

Nombre del Instrumento: El juego libre en los sectores

Autores del Instrumento: Bach. Común Cuba, Sharai Sthefany

Bach. Reátegui Saavedra, Magda Luz

Table with 4 columns: Ítems, Preguntas, Apreciación (SI, NO), and Observaciones. It contains 9 rows of validation questions.

Muchas gracias por su participación

Aportes y sugerencias:

.....
.....

Firma:

Fecha:/...../.....



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
Facultad de Educación y Ciencias Sociales
Escuela Profesional de Educación Inicial



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Apellido y Nombre de Experto: CORSINO PAREDES MERCEDES

Cargo que ejerce en la Institucion donde labora: I. E. I. N.º 424 "JESUS MARIA"

Nombre del Instrumento: **El juego libre en los sectores**

Autores del Instrumento: Bach. Común Cuba, Sharai Sthefany

Bach. Reátegui Saavedra, Magda Luz

Items	Preguntas	Apreciación		Observaciones
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones se han tomado en cuenta son adecuado a la realización del instrumento?	X		
4	¿El Instrumento responde a la operacionalizacion de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento es en forma clara y precisa?	X		
6	¿El número de Items es el adecuado?	X		
7	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
8	¿Se debe de incrementar el número de Items?		X	
9	¿Se debe de eliminar algún os Items?		X	

Muchas gracias por su participación.....

Aportes y sugerencias:.....

.....

.....

Firma: [Firma]

Fecha: 07/08/2020



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Apellido y Nombre de Experto: ALVARADO SUAREZ FLORE AMERICA

Cargo que ejerce en la Institucion donde labora: I.E. I Nº "VIRGEN MARIA"

Nombre del Instrumento: **El juego libre en los sectores**

Autores del Instrumento: Bach. Común Cuba, Sharai Sthefany

Bach. Reátegui Saavedra, Magda Luz

Items	Preguntas	Apreciación		Observaciones
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones se han tomado en cuenta son adecuado a la realización del instrumento?	X		
4	¿El Instrumento responde a la operacionalizacion de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento es en forma clara y precisa?	X		
6	¿El número de Items es el adecuado?	X		
7	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
8	¿Se debe de incrementar el número de Items?		X	
9	¿Se debe de eliminar algún os Items?		X	

Muchas gracias por su participación.....

Aportes y sugerencias:.....

.....

.....

Firma: [Firma]

Fecha: 02/09/2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
Facultad de Educación y Ciencias Sociales
Escuela Profesional de Educación Inicial



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Apellido y Nombre de Experto: VERA PÉREZ ALIDA YSABEL
 Cargo que ejerce en la Institucion donde labora: I.E.I. N° 397 "REBANITO DE JESÚS"
 Nombre del Instrumento: **La creatividad**
 Autores del Instrumento: Bach. Común Cuba, Sharai Sthefany
 Bach. Reátegui Saavedra, Magda Luz

Items	Preguntas	Apreciación		Observaciones
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones se han tomado en cuenta son adecuado a la realización del instrumento?	X		
4	¿El Instrumento responde a la operacionalizacion de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento es en forma clara y precisa?	X		
6	¿El número de Items es el adecuado?	X		
7	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
8	¿Se debe de incrementar el número de Items?		X	
9	¿Se debe de eliminar algún os Items?		X	

Muchas gracias por su participación.....

Aportes y sugerencias:.....

.....

.....

Firma: [Firma]

Fecha: 07/08/2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
Facultad de Educación y Ciencias Sociales
Escuela Profesional de Educación Inicial



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Apellido y Nombre de Experto: VERA PÉREZ ALIDA YSABEL
 Cargo que ejerce en la Institucion donde labora: I.E.I. N° 397 "REBAÑITO DE JESUS"
 Nombre del Instrumento: **El juego libre en los sectores**
 Autores del Instrumento: Bach. Común Cuba, Sharai Sthefany
 Bach. Reátegui Saavedra, Magda Luz

Items	Preguntas	Apreciación		Observaciones
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones se han tomado en cuenta son adecuado a la realización del instrumento?	X		
4	¿El Instrumento responde a la operacionalizacion de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento es en forma clara y precisa?	X		
6	¿El número de Items es el adecuado?	X		
7	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
8	¿Se debe de incrementar el número de Items?		X	
9	¿Se debe de eliminar algún os Items?		X	

Muchas gracias por su participación.....

Aportes y sugerencias:.....

.....

.....

Firma: [Firma]

Fecha: 02/08/2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
Facultad de Educación y Ciencias Sociales
Escuela Profesional de Educación Inicial



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Apellido y Nombre de Experto: ALVARIO SUAREZ Flor AMERICA

Cargo que ejerce en la Institucion donde labora: J.E.I N° 423 "VIRGEN MARIA"

Nombre del Instrumento: **La creatividad**

Autores del Instrumento: Bach. Común Cuba, Sharai Sthefany

Bach. Reátegui Saavedra, Magda Luz

Items	Preguntas	Apreciación		Observaciones
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones se han tomado en cuenta son adecuado a la realización del instrumento?	X		
4	¿El Instrumento responde a la operacionalizacion de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento es en forma clara y precisa?	X		
6	¿El número de Items es el adecuado?	X		
7	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
8	¿Se debe de incrementar el número de Items?		X	
9	¿Se debe de eliminar algún os Items?		X	

Muchas gracias por su participación.....

Aportes y sugerencias:.....

.....

.....

Firma: [Firma]

Fecha: 07/08/2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
Facultad de Educación y Ciencias Sociales
Escuela Profesional de Educación Inicial



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Apellido y Nombre de Experto... SARCINO PAREDES MERCEDES.....

Cargo que ejerce en la Institucion donde labora: I. E. J. N° 424 "JESUS MARIA"

Nombre del Instrumento: **La creatividad**

Autores del Instrumento: Bach. Común Cuba, Sharai Sthefany

Bach. Reátegui Saavedra, Magda Luz

Items	Preguntas	Apreciación		Observaciones
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones se han tomado en cuenta son adecuado a la realización del instrumento?	X		
4	¿El Instrumento responde a la operacionalizacion de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento es en forma clara y precisa?	X		
6	¿El número de Items es el adecuado?	X		
7	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
8	¿Se debe de incrementar el número de Items?		X	
9	¿Se debe de eliminar algún os Items?		X	

Muchas gracias por su participación.....

Aportes y sugerencias:.....

.....

.....

Firma: [Firma].....

Fecha: 02.08.2020.....



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
Facultad de Educación y Ciencias Sociales
Escuela Profesional de Educación Inicial



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Apellido y Nombre de Experto.....

Cargo que ejerce en la Institución donde labora:

Nombre del Instrumento: **La creatividad**

Autores del Instrumento: Bach. Común Cuba, Sharai Sthefany

Bach. Reátegui Saavedra, Magda Luz

Ítems	Preguntas	Apreciación		Observaciones
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?			
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?			
3	¿Las dimensiones se han tomado en cuenta son adecuado a la realización del instrumento?			
4	¿El Instrumento responde a la Operacionalización de las variables?			
5	¿La estructura que presenta el instrumento es en forma clara y precisa?			
6	¿El número de Ítems es el adecuado?			
7	¿Los ítems del instrumento son válidos?			
8	¿Se debe de incrementar el número de Ítems?			
9	¿Se debe de eliminar algún los Ítems?			

Muchas gracias por su participación

Aportes y sugerencias:

.....

.....

Firma:.....

Fecha:/...../.....

ANEXO 6

CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

ALFA DE CRONBACH

INSTRUMENTO: FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

	PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN (1 – 9)									DESARROLLO DEL JUEGO (10 – 18)									SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, METACOGNICIÓN Y ORDEN (19 – 30)									SUMATORIA			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27		28	29	30
1	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	80
2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	78
3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	78
4	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3	3	3	57
5	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3	2	3	65
6	2	2	3	3	3	3	3	2	2	1	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	75
7	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81
8	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	1	2	2	3	3	3	79
SUMATORIA	18	18	22	20	21	22	21	18	17	21	19	19	19	18	22	14	14	21	20	18	20	24	24	18	16	21	18	24	22	24	
PROMEDIO	2.25	2.25	2.75	2.50	2.63	2.75	2.63	2.25	2.13	2.63	2.38	2.38	2.38	2.25	2.75	1.75	1.75	2.63	2.50	2.25	2.50	3.00	3.00	2.25	2.00	2.63	2.25	3.00	2.75	3.00	
VARIANZA	0.19	0.19	0.19	0.50	0.48	0.19	0.23	0.44	0.11	0.48	0.73	0.48	0.23	0.44	0.19	0.44	0.69	0.23	0.25	0.44	0.25	0.00	0.00	0.19	0.75	0.23	0.19	0.00	0.19	0.00	

La escala de medición de acuerdo al puntaje total será
 1-30 A veces
 31-60 Casi siempre
 61-90 Siempre

A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3

GENERAL (PREGUNTA 1 – 30)

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	8	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	8	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,891	30

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

NIVEL	PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN									Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
ITEMS ESTUDIANTES										
1	2	3	3	2	3	3	3	3	2	24
2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	21
3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	24
4	2	2	2	1	1	2	2	1	2	15
5	2	2	2	3	3	2	3	2	2	21
6	2	2	3	3	3	3	3	2	2	23
7	3	2	3	3	3	3	3	2	2	24
8	3	2	3	3	3	3	3	3	2	25
SUMATORIA	18	18	22	20	21	22	21	18	17	
PROMEDIO	2.25	2.25	2.75	2.50	2.63	2.75	2.63	2.25	2.13	
VARIANZA	0.19	0.19	0.19	0.50	0.48	0.19	0.23	0.44	0.11	

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	8	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	8	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,814	9

NIVEL	DESARROLLO DEL JUEGO										Σ
ITEMS ESTUDIANTES	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1	3	3	3	3	3	3	2	1	3	24	
2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	24	
3	3	3	2	2	3	3	1	1	3	21	
4	2	1	1	2	2	2	1	1	2	14	
5	3	2	2	2	2	2	1	1	2	17	
6	1	1	2	3	2	3	2	2	3	19	
7	3	3	3	2	1	3	3	3	2	23	
8	3	3	3	2	3	3	2	3	3	25	
SUMATORIA	21	19	19	19	18	22	14	14	21		
PROMEDIO	2.63	2.38	2.38	2.38	2.25	2.75	1.75	1.75	2.63		
VARIANZA	0.48	0.73	0.48	0.23	0.44	0.19	0.44	0.69	0.23		

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	8	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	8	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,795	9

NIVEL	SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, METACOGNICIÓN Y ORDEN												Σ
ITEMS ESTUDIANTES	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	32
2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	33
3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	33
4	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3	3	3	28
5	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3	2	3	27
6	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	33
7	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34
8	3	1	2	3	3	3	1	2	2	3	3	3	29
SUMATORIA	20	18	20	24	24	18	16	21	18	24	22	24	
PROMEDIO	2.50	2.25	2.50	3.00	3.00	2.25	2.00	2.63	2.25	3.00	2.75	3.00	
VARIANZA	0.25	0.44	0.25	0.00	0.00	0.19	0.75	0.23	0.19	0.00	0.19	0.00	

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	8	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	8	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,665	12

ALFA DE CRONBACH

INSTRUMENTO: FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS

	ORIGINALIDAD (1 – 6)						FLEXIBILIDAD (7 – 13)							FLUIDEZ (14 – 20)							SUMATORIA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	2	3	3	3	3	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	3	3	3	42
2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	3	3	3	2	3	49
3	1	1	1	1	2	2	3	1	2	1	2	2	3	1	2	2	2	3	2	3	37
4	1	2	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	28
5	1	2	2	2	1	1	1	3	3	3	1	1	3	3	1	2	2	1	2	2	37
6	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	53
7	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	57
8	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	1	2	3	1	2	3	3	3	2	2	40
SUMATORIA	15	18	18	19	17	16	15	16	20	15	13	16	19	14	15	19	18	20	19	21	
PROMEDIO	1.88	2.25	2.25	2.38	2.13	2.00	1.88	2.00	2.50	1.88	1.63	2.00	2.38	1.75	1.88	2.38	2.25	2.50	2.38	2.63	
VARIANZA	0.61	0.44	0.69	0.48	0.61	0.50	0.61	1.00	0.25	0.86	0.48	0.50	0.48	0.94	0.36	0.23	0.44	0.75	0.23	0.23	

La escala de medición de acuerdo al puntaje total será

1-20 Nivel bajo
21-30 Nivel Medio
31-60 Nivel alto

NIVEL BAJO	NIVEL MEDIO	NIVEL ALTO
1	2	3

GENERAL (PREGUNTA 1 – 20)

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	8	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	8	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,912	20

NIVEL	ORIGINALIDAD						Σ
	1	2	3	4	5	6	
ITEMS ESTUDIANTES							
1	2	2	3	3	3	3	16
2	3	3	3	2	3	2	16
3	1	1	1	1	2	2	8
4	1	2	2	2	1	1	9
5	1	2	2	2	1	1	9
6	2	3	3	3	2	3	16
7	3	3	3	3	3	2	17
8	2	2	1	3	2	2	12
SUMATORIA	15	18	18	19	17	16	
PROMEDIO	1,88	2,25	2,25	2,38	2,13	2,00	
VARIANZA	0,61	0,44	0,69	0,48	0,61	0,50	

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	8	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	8	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,883	6

NIVEL	FLEXIBILIDAD							Σ
ITEMS ESTUDIANTES	7	8	9	10	11	12	13	
1	1	1	2	1	1	2	2	10
2	2	3	2	2	2	3	2	16
3	3	1	2	1	2	2	3	14
4	1	1	3	1	1	1	1	9
5	1	3	3	3	1	1	3	15
6	3	3	3	3	2	2	3	19
7	2	3	3	3	3	3	2	19
8	2	1	2	1	1	2	3	12
SUMATORIA	15	16	20	15	13	16	19	
PROMEDIO	1.88	2.00	2.50	1.88	1.63	2.00	2.38	
VARIANZA	0.61	1.00	0.25	0.86	0.48	0.50	0.48	

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	8	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	8	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,774	7

NIVEL	FLUIDEZ							Σ
ITEMS ESTUDIANTES	Genera ideas sobre propuestas ya establecidas							
	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	2	2	2	3	3	3	16
2	1	2	3	3	3	2	3	17
3	1	2	2	2	3	2	3	15
4	1	1	2	1	1	2	2	10
5	3	1	2	2	1	2	2	13
6	3	2	2	2	3	3	3	18
7	3	3	3	3	3	3	3	21
8	1	2	3	3	3	2	2	16
SUMATORIA	14	15	19	18	20	19	21	
PROMEDIO	1.75	1.88	2.38	2.25	2.50	2.38	2.63	
VARIANZA	0.94	0.36	0.23	0.44	0.75	0.23	0.23	

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	8	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	8	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,773	7

ANEXO 7

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS











