

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACION INICIAL



**Juego libre en los sectores y desarrollo de la creatividad en
estudiantes Institución Educativa Inicial N°630 –
Choropampa, 2019**

**Tesis para obtener el título profesional de licenciatura en educación
Inicial**

Autor

Zamora Gálvez, Elita

Asesor (ORCID:0000-0002-7030-1920)

Miranda Zarate, Juana

Chimbote –Perú

2019

ÍNDICE

TÍTULO	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT	vi
INTRODUCCION.....	7
METODOLOGÍA	30
RESULTADOS.....	36
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	54
CONCLUSIONES.....	56
AGRADECIMIENTOS	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXOS	60

PALABRAS CLAVE

Tema	Juego libre en sectores -Creatividad
Especialidad	Educación inicial

KEYWORDS

Thema	Free play in sectors Creativity
Specialty	Initial education

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Líneas de Investigación	Teoría y Métodos Educativos
Área	Ciencias Sociales
Sub Área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

TÍTULO

**Juego libre en los sectores y desarrollo de la creatividad en
estudiantes
Institución Educativa Inicial N° 630 – Choropampa, 2019**

**Free play in the sectors and development of creativity in
students Institución
Educativa Inicial N ° 630 - Choropampa, 2019**

RESUMEN

La investigación Juego libre en los sectores y desarrollo de la creatividad en estudiantes de la entidad educacional Inicial N° 630 – Choropampa, 2021, tuvo el propósito de poder describir si existe una concordancia relevante entre las variables, esta pesquisa tiene un planteamiento cuantitativo de tipo descriptivo correlacional, y de un diseño no experimental con un corte transversal se trabajó con una población muestral de 16 estudiantes de 5 años a quienes se aplicó como un instrumento una lista de verificación; las que fueron procesados mediante el software estadístico SPSS versión 22, se estableció como conclusión que en la pesquisa que si encontramos una concordancia entre la variable juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad.

ABSTRACT

The investigation Free play in the sectors and development of creativity in students of the educational entity Initial N ° 630 - Choropampa, 2021, had the purpose of being able to describe if there is a relevant concordance between the variables, this research has a quantitative approach of the type descriptive, correlational, and a non-experimental design with a cross-sectional section, a population of 16 5-year-old students was applied to whom a checklist was applied as an instrument; those that were processed using the statistical software SPSS version 22, it was established as a conclusion that in the research that if we found a concordance between the variable free play in the sectors and the development of creativity.

INTRODUCCION

Se ha tenido por conveniente el poder establecer las siguientes pesquisas, que fortalecieron el trabajo de investigación:

Lobaton (2018) está indagación con diseño pre experimental que con el objetivo se estableció la influencia de estos juegos de los sectores dentro de la creatividad en los educandos menores de 4 años, se contó con una población muestral de 16 , aplicándose fichas de observación y usando el SPSS, se determinó como conclusiones relevantes que el efecto de la implementación de las horas considero al juego en estos espacios, sectoriales de determino en el post test un logro optimo 12 educandos a diferencia de ninguno en el pre test . Así mismo se expresa un estadístico de 44,889 con 48 (gl) con una significancia de 0,61 que es mayor que $\alpha = 0,05$ al mismo tiempo se determinó que estos juegos también tuvieron relación con la parte expresiva de los estudiantes.

Cárdenas (2018) La investigación de una diversión del juego de manera libre en espacios del aula se pretendió establecer de cómo se trabaja en la práctica de la experiencia profesional en la distribución de las horas pertinentes en cada espacio , se trabajó en las entidades educativas en la mejora del desarrollo de la creatividad, la indagación de tipo cualitativa hermenéutica que mediante la aplicación de un muestreo no probalística en una muestra de 30 educandos en los cuales se aplicaron diarios de campo , una observación sobre el seguimiento a los maestros, al mismo tiempo se aplicaron actividades de aprendizaje y se percibió luego en la conclusiones desde la percepción de los alumnos que esta actividad de aplicación de la ahora de juego mejoro de manera significativa en la creatividad , desarrollando diversos cambios en los diversos planteamientos de los sectores del juego y que establecieron iniciativa innovadora en los menores.

Montero (2017) dentro de su indagación aplicativa de los juegos didácticos como estrategia en los procesos pedagógicos , se implementó y desarrollo con la finalidad de establecer como en sí, el juego es parte del quehacer diario de los niños , esta indagación que por sus características cuantitativas estableció como conclusiones luego de la aplicación del instrumento que fueron cuestionarios a los 58 educandos que el juego es una herramienta lúdica que incrementa las capacidades cognitivas de los estudiantes , en las diversas etapas de la vida escolar, y que también alcanza a la

implicación de los padres en el desarrollo de estos, y que con la práctica se convierten en experiencias relevantes dentro de los aprendizajes más efectivos para alcanzar el aprendizaje .

Cánepa (2015), esta investigación realizó el establecer las concordancias en las estrategias de los maestros con el desarrollo creativo de los infantes menores de 5 años. Para lo cual tuvo como objetivo hacer un estudio comparativo de uso de estrategias de los maestros y el desarrollo de la creatividad entre infantes, por lo que utilizó una muestra de 80 educadores, en donde mediante la aplicación de una prueba netamente direccionada a la educación infantil, dentro de la indagación descriptiva se concluyó con la existencia de que los educadores tienen diferencias relevantes para el planteamiento del desarrollo creativo en los menores , en donde fue visible que los maestros en las entidades privadas presentaron una mejor secuencia del uso de estrategias para desarrollar la creatividad donde su participación interrogativa y la discusión son los factores más resaltantes a diferencia de los educadores de las entidades públicas.

Gonzales (2014) realizó un estudio de las características de los materiales didácticos del aula en los sectores. se trabajó en educación Inicial estatal y no estatal en el ámbito de Huancayo metropolitana, cuyo objetivo fue analizar como la aplicación del uso de materiales docentes con características didácticas dentro de una muestra de 60 educandos, en los cuales se utilizó la observación directa mediante una guía de observación. Se concluyó que en las entidades educacionales de inicial muchas veces no dan cumplimiento al uso adecuado de los sectores, tal como le especifica el Ministerio de Educación. Dentro de los sectores de juego – trabajos más críticos en cuanto a su implementación cuantitativa de materiales didácticos son los de carpintería, juegos con agua, arena, hogar y dramatizaciones, en los que la carencia de materiales didácticos es mayor. Se constató que los centros educativos no estatales, se encontraron en mejores condiciones cuantitativas y cualitativas en la implementación de estos materiales. El planteamiento en los sectores y su organización dentro del aula y de implementación de los materiales didácticos de los centros educativos de educación inicial, los que se utilizó con los docentes de acuerdo a los tipos de actividades de aprendizaje. Estos sectores, lo encontraron debidamente implementados en cantidad y calidad de ambos tipos de centros estudiados.

Pérez (2019) dentro de su indagación sobre como la creatividad es desarrollada por medio de los juegos sectoriales de manera libre en los educandos menores de 5 años

de la entidad educacional 334 de Moquegua en el año 2018, es así que dentro de la ejecución en el tiempo del juego espontaneo o libre en las secciones influye de manera significativa dentro del incremento de los menores en la creatividad , esta indagación de tipo descriptiva correlacional se efectivizo con una población muestral de 32 educandos a los que se les aplicó instrumentos de fichas de observación y las mismas que fueron tabuladas en Excel y el spss . como conclusiones se resalta que existe una nivelación de confianza de un 95% encontrándose una relación significativa en el tiempo usado del juego en los espacios del aula y el incremento de una creatividad en menores de cinco años.

Dentro de la fundamentación teórica podemos establecer que los órganos educacionales que rigen la educación en el país en el año 2010, establece que la oportunidad del juego en los menores de 6 años dentro del desarrollo de las actividades en las aulas está organizada como:

Una acción pedagógica efectivizada en 60 minutos y que debe ser considerada todos los días, y que de preferencia debe ser en los ambientes educativos, no siendo tajante ya que también puede ser en el patio o un ambiente con las comodidades para que el conocimiento sea captado de manera asertiva. (p. 49).

Podemos especificar que dentro de los procesos educacionales el juego dentro de una parte del aula y llevada de manera libre incrementa los procesos simbólicos en donde la creatividad se relaciona con acciones sociales e interrelacionados con los padres de familia .Así mismo podemos especificar que dentro de este proceso se encuentra el uso de los materiales educativos en donde los trabajos de manera grupal son importantes , ya que favorecen la apertura y captación de los logros significativos dentro de una calidad educacional.

El juego libre dentro de los sectores ha sido especificado en el mismo órgano intermedio del MINEDU:

- a. Fue la acción voluntaria y única dentro de su mundo concordante a su realidad de compromiso educacional y creativo
- b. Se planteó de manera experimental dentro de los procesos vivenciales del juego donde experimentan procesos creativos e imaginativos que conllevan a experimentar escenas vivenciales

- c. Se encamino a establecer procedimientos afectivos que resultaron ser a grabables y divertidos
- d. El proceso de ver el juego encamino a que la atención e imaginación estén acorde a cómo evoluciono el juego en el sector.
- e. No hay tiempos en este disfrute del juego, se puedo terminar ya que es vivido a plenitud por el menor y su interrelación con los procesos educacionales

Dentro del desarrollo de los juegos, podemos indicar que este se desarrolló desde los inicios de la vida del menor en donde su relación con la madre es relevante en vista que estos vienen relacionados de paciencia, atención , amor , ternura como parte de la labor de una madre, y que en muchas ocasiones solo se dio mediante una sonrisa y que el menor comenzó a asimilar y usarla dentro de los procesos de la experiencia educacional de manera espontánea y con algo de artística y que se consolidaran en sus vida adulta .Las opciones de los juegos y la manera como se desarrolla permitirán un maduración de los sentimientos de una formación integral y que servirán para resolver situaciones problemáticas y resolver acciones de manera significativa , transformándola en conocimientos, entonces los juegos logran mejoras en las potencialidades y capacidades de los educandos , etc.

El juego permite que el menor logre manifestar sus emociones y proyectar sus interese por quedar bien en la interacción con su medio, con sus pares y con los más grandes, y en su desarrollo se utilizaron materiales oportunos y necesarios para el logro de su fin, que es alcanzar los objetivos previsto en su desarrollo educacional.

Como resultado final sobre la interpretación que el juego provoca, podemos especificar que es espontánea y que se da con una naturalidad propia de la edad del menor y con ella viene una creatividad conectada en su calidad como ser humano.

El juego como tal se manifiesta como una estrategia que se da activamente y que permite a los educandos desenvolverse divertidamente usando dinámicas que incrementan las capacidades, podemos indicar una relación con los juegos de salón en donde estas se desarrollan en ambiente internos y que se da grupalmente, estos juegos podrían haber estado direccionado al juego y la obtención de conocimientos y al incrementos de aptitudes diferenciadas , es entonces los juegos en toda su plenitud una gran oportunidad para alcanzar una recreación usando una herramienta .

Al mismo Caba (2014) establece al tiempo dentro de este desarrollo se encontraron y también fue muy necesario mejorar sus habilidades mentales que se activan dentro de la realización de estos juegos estableciendo una acción – efecto, ya que en su desarrollo de producción ya sea de sonidos o de encajar cubos se desarrolló las actividades de búsqueda de soluciones enfrentaron a conceptualización y de adquisición de un lenguaje más recurrente y que lo preparan para conectarse con sus mayores

Por lo que Caba menciona asimismo que hubo habilidades sociales predominantes en la ejecución de los juegos en los menores, en vista de su existencia de reglas, que conllevo a equilibrar su participación en el juego y como se respetaron su turno y se desarrolló las acciones emocionales donde sus sentimientos aumentaron en la medida de las similitudes de sus personajes imaginarios, al mismo tiempo su auto estima se fortaleció en este juego de sectores

Por consiguiente, mediante el juego el menor logro estimular tanto su creatividad dentro del mundo fuera de casa y logro establecer imaginariamente prospectos ideales de dar soluciones hacia algo que le gusta y en el juego imaginario aprende que posibilidades puede tener en los contextos de su incredulidad hacia su visión del mundo real.

Moreno (1992) estableció algunas características en la educación inicial:

- El juego se dio libremente y de manera voluntaria.
- Se focalizo en acciones espaciales propias y se desarrolló de manera común de un juego en la escuela
- Su constante cambio fue resultado final y motivador
- Su manifestación de carácter gratuita fue importante ya que no existió intereses y esto fue una participación siempre a la búsqueda del éxito.
- Este proceso del juego se desarrolló en muchas veces en un mundo paralelo ficticio, donde estuvo lleno de mensajes simbólicos.

- El juego fue permanente, diario, con limitaciones y reglas y asumiendo responsablemente

Para Rideau (1987), los procesos lúdicos permiten establecer una mejora de los procesos motrices en donde se desarrolla físicamente en donde a pesar del cansancio disfrutan del juego y como todo juego de una acción motriz se incrementa un desgaste energético, en donde la habilidades permiten incrementar la construcción de procesos llenos de destrezas y habilidades, y como todo juego se tiene que dar en un inicio , proceso y culminación, en donde por la amplitud que fuera algún juego se pueden dar con piezas pequeñas o grandes con los cuidados respectivos según la edad cronológica del menor

En concordancia con González (2017) en donde especifica una secuencia de reglamentación hacia los juegos , desde los llamados tradicionales , hasta los que desarrollan habilidades mentales y que logran desenvolverse en los procesos sociales, los juegos logran desarrollarse mejor en grupos pequeños, y existe una situación biológica dentro de su desarrollo , las normas en este juego es importante ya que el menor visualiza consideraciones que van en beneficio del grupo los juego son las que desarrollan la originalidad y le dan sentido a la cualidades de la justicia, la equidad y mismo respeto hacia los procesos del juego en si.

En las dimensiones en la variable de la investigación referente al juego de sectores encontramos:

De acuerdo a la construcción el menor efectúa el armado de rompecabezas, casas, puentes y otros tipos de construcciones creativas dentro de su imaginación y que se dan espontáneamente, En muchos de los casos estas construcciones se convirtieron en escenarios que permitieron la continuidad de la imaginación con referencia al juego ejecutado en esos momento, y según su continuidad va agregando animales y personajes , cosas , hasta plantas .El juego entonces con la ayuda de algún material de apoyo contribuye con el incremento mental del pensamiento, y de las habilidades en las ciencias de la matemática , para lo cual se puede usar bloques en diversas dimensiones y tamaños en madera o algún material resistente al juego del menor.

De acuerdo a la dramatización en este espacio del aula los menores adquieren un gran desarrollo de estimaciones simbólicas, representadas en diversos papeles,

por lo que asumía de manera natural y ágil adaptaciones en escenarios como su casa, la escuela, el mercado, la escuela etc.

El espacio o la escenificación de dramatización establece una relación en los menores y un intercambio de roles, en donde estos educandos se convierten en los actores de una diversidad de escenarios, estableciendo una posición simbólica. Al actuar van desarrollando destrezas lingüísticas, la cual incrementa su seguridad, su autoestima y desenvolvimiento social, lo que hace incrementa su desarrollo socioemocional.

De acuerdo al manejo de la biblioteca es vital que el menor efectue la visita a este escenario ya que le servirá para incrementar todas sus habilidades y destrezas de comunicación, además el educador lo usa para desarrollar el plan lector y para lo cual sea efectivo, con la ayuda de la ambientación predispone la preferencia a visitarla, la decora con muebles, estantes, libreros y otros accesorios vitales en una biblioteca, acá el menor también lograra encontrar sus creaciones, material que fue donado y material que el mismo ministerio pueda haber proporcionado a la entidad.

En este sector el educando también puede encontrar material con los que puede desarrollar su imaginación, acompañados de dibujos con multicolores y vayan desarrollando de manera espontánea su escritura, la misma que de manera de copia están pegadas como modelos en este ambiente, asimismo los cuentos también forman parte de este ambiente y que el menor reconocía por las figuras.

Del mismo modo podemos encontrar los juegos de mesa que de alguna manera desarrollan la comunicación y las habilidades matemáticas según el tipo de juego que elegían los menores en los procesos educativos diariamente. Así mismo podemos indicar que mediante estos juegos los menores van adquiriendo una secuencia de las reglas y que la importancia que es el poder respetarlas.

Vigostky (1933) interpreta al desarrollo de las personas como una posición histórica en su interacción con sus pares. Los procesos psicológicos establecen un ambiente social y la individualización queda en segundo lugar. Vigostky también pone de manifiesto que los menores logran construir su propio

aprendizaje dentro de una realidad social cultural. Vigostky estableció la existencia de una evaluación del desarrollo infantil de los años de 2–3 en donde el proceso social les permitió significados inmediatos de mejoramiento en una fase de 3– 6 años en donde ya el menor puede efectuar dramatización simbólicas más firmes, con intercambio lúdico que hacia establecer una vivencia más profunda en el procesos se asumir roles en un entorno. El mecanismo del juego en el aspecto dramático van desarrollándose de una manera muy simbólica y el menor se convierte en un personaje con capacidades de poder efectuar la separación de una cosa con su verdadero significado .

Vigotsky plantea al juego como una actividad social en un entorno diverso que el menor va madurando según vayan incrementando su edad cronológica de alguna manera mayor que otros menores y viceversa, pero todas con diverso intercambio de roles. El juego a través del simbolismo incrementa el desarrollado en el menor y está en la capacidad de modificar cosas con distinto significado según la imaginación.

Así mismo con referencia a la variable creatividad podemos indicar algunas concepciones.

Martínez (2008, p. 5) lo establece como una capacidad que lo hacer ver diferente al resto de personas, por su actuar y planteamientos oportunos a dar salidas. Existe una consolidación de una originalidad marcada en cada persona según su propio desarrollo de su pensamiento.

La creatividad es una acción inherente en muchos casos sumergida en acciones de originalidad que fue una actividad direccionada a la adquisición de originalidad de aspectos reales dentro de un trabajo determinado de desarrollo de tradiciones, y tendencias al estereotipo que no establecen vinculación, por lo que el pensamiento se rige mediante patrones, en la cual el menor logra establecer una formalización a la imitación.

La creatividad entonces es concebida como la capacidad propia de la persona y que proviene de una interiorización propia del menor que de manera natural se presenta en las personas. Esta creatividad siempre ha preocupado a las personas en el mundo, desde

tiempos antiguos, y desde hace años esta logra ser considerada como si fuera un don y que solo la tenían los privilegiados.

Lo concreto es que la concepción de creatividad viene evolucionando dentro de los procesos educacionales. Podemos señalar que la creatividad es innata y que en muchos de los casos posiblemente se tiene las interrogantes que se logra nacer o no se nace creativo.

Los desplazamientos del cuerpo podrían entenderse como una gran variedad de movimientos que podrían ser desde levantar las manos y brazos efectuando desplazamientos de anchura y estiramientos que logren establecer diferencia en un plano muscular y posicionarse en acciones creativas. (camastro, arenilla).

El juego de acuerdo al Ministerio de educación (2010), logra indicar que es la hora del juego de los espacios de los sectores una guía prevista para los educadores en servicio, sobre todo en los menores de 6 años:

Esta actividad o proceso pedagógico debe efectuarse todos los días durante 60 minutos y se ejecutara de manera preferente dentro del aula, pero eso no significa que pueda hacerse fuera de ella, pero no tan alejadas del mismo ambiente (p. 49).

Entonces la hora del juego libre, dentro del proceso educativo se da de manera espontánea, desarrollando un pensamiento simbólico previsto de mucha creatividad e imaginación por las mismas características de la edad del menor y por el ambiente social emergente, en los procesos de convivencia. Al mismo tiempo también podemos indicar la existencia de una orientación más oportuna del manejo de los materiales en actuares sociales diversos, que incrementan la calidad de los menores en los aprendizajes sobre todo en el nivel inicial.

Dentro de las dimensiones de la creatividad de acuerdo a Bornstein (2006) podemos localizar:

-La Fluidez, , es la que se da de manera similar a los procesos psicológicos dentro de un proceso de accionar con similitudes a las analogías dentro de un proceso mental metafórico” (p. 92).

- La flexibilidad, es una distinción variada de capacidades que fácilmente pasan de una categoría a otra y que estas se abordaban en diversos

enfoques consiguiendo do en los menores una mayor capacidad de adecuación con otros menores.

- La originalidad, “es una postura única producto de las ideas del menor dentro de un ambiente social determinado y podemos indicar que dentro de una población existente 2 o 3 personas serán diferentes y contarán con una creatividad diferenciada, catalogándolo como originalidad; en muchos de los casos la creatividad se busca de una manera específica que solo la persona reconoce (p. 93)

La teoría sobre la inteligencias múltiples nos propone en lo referente a la lingüística por la capacidad efectiva del uso de las palabras de manera oral, y repercutiendo en lo escrito y así haya una modalidad de comunicación efectiva, logrando estar mejor preparado dentro de los alcances de cómo se efectúa un lenguaje. Dentro de esta manipulación de la inteligencia se tiene que ver la estructura del lenguaje, en donde es indispensable que la fonética se articule adecuadamente y en donde se visualice significados en todas las dimensiones prácticas en el manejo del lenguaje, Esta fase lingüística encasillada en el lóbulo frontal y el hemisferio izquierdo. Las acciones del uso no verbal como el tono, volumen y la frecuencia son asumidas con mucha responsabilidad en la que se desarrolla estrategias narrativas en las cuales hacen uso de los cuentos, las historias.

Las personas aprenden a especificar y entender que es su proceso mental el que es el responsable de su accionar, de darle las alegrías, las risas, las penas. El cerebro es el que brinda la sabiduría y los conocimientos que lo hace ser diferente, pudiendo comprender de una mejor manera lo que es bueno y lo malo dentro del proceso educacional.

Dentro del proceso educacional el juego es habitualmente usado por los niños y eso va en aumento hasta que sea adulto y se consolidan esquemas hacia el éxito y el fracaso en su vida social, y el juego se da la transformación del aprendizaje en el cual la creatividad es prioridad dentro del mismo juego expresado por el menor en su interacción con sus pares.

La creatividad entonces puede ser considerado desde otra perspectiva y relacionarla con la creatividad. (Anónimo)

Los procesos estratégicos en donde la creatividad esta en todo su esplendor, facilitan el aprendizaje mutuos el educador y el educando, proporcionándole más criterio y ser más reflexivos y logran cada vez una independencia asertiva dentro de los procesos educacionales. Dentro de la sociedad asumida por patrones y vinculadas a diversas necesidades sociales la creatividad es un principio esencial de una educación contemporánea.

Una educación basada en los aprendizajes creativos, favorecen las diversas articulaciones de las conexiones disciplinarias del conocimiento, en las cuales están llenas de trabajo fomentado por una creatividad diferente y que se van adaptado a los que se requiere en los currículos, existe una gama de expectativas vinculadas a las experiencias y al trabajo en las aulas efectuadas por el educador.

Podemos indicar que el aprendizaje creativo, contribuye a la autonomía del educando en la escuela y en la sociedad, en la escuela al ser el primer contacto diferente al hogar es importante el desarrollo de esta creatividad en la búsqueda de la calidad educacional , por hacer del área del conocimiento una área portadora de creatividad. Dentro de la educación podemos encontrar muchas falencias en cuanto nos referimos a la creatividad de los procesos educacionales, no es tan sencillo el poder estar creativos todo el tiempo, muchas veces encontramos procesos parciales y rutinarios que no consolidan las acciones del educando. Los procesos creativos se dan en todo tiempo y espacio de la experiencia de los educandos, por lo que se tiene que estar aplicando siempre un proceso de reingeniería mental, para estar constantemente de modo creativo

Dentro del desarrollo de las acciones educativas existen muchos procesos válidos para que el educador despierte la creatividad en le educando y puede darse diversos modelos educacionales que incrementa acertadamente la creatividad en la interacción con sus pares Los procesos didácticos de trabajar en el aula es muy diverso el aprendizaje y la enseñanza llevan al cultivo de una esencia de juegos de palabras que concretizan el desarrollo lingüístico y por ende hay una predisposición al desarrollo de la creatividad .

Justificación

Dentro de los procesos fueron encontrados una justificación de postura teórica entre el planteamiento del entretenimiento en los secciones del aula y la modalidad de incrementar la creatividad en los infantes de la entidad educacional 630-choropampa, se vio fortalecida gracias al planteamientos como el constructivismo que prioriza la educación en el desarrollo del niño de una manera integral, por lo que es vital el poder identificar el esparcimiento de los sectores y la didáctica de los menores en el nivel inicial

Dentro de los practico tuvo una Justificación partiendo de los resultados diversos de los programas que establecieron los docentes en su afán de lograr el impulso de la creatividad. Allí estuvo la importancia que los maestros pudieron ser capaces de identificar las necesidades cognitivas de los menores en las aulas que fueron utilizadas como mecanismos en el desarrollo de la creatividad.

Esta indagación se justificó el aporte social por que el simple planteamiento de establecer la relación de los juegos libres de los sectores y la creatividad es innato de la sociedad por allí es donde se desarrollieron más exitosamente, y en muchos casos esta creatividad fue complementario para mejora los aprendizajes y logren con ellos desenvolveré de manera autónoma en la sociedad

El aporte científico estuvo dado por el compartir de experiencias que conllevo el trabajo de investigación que sirvió para ver la relación de los juegos de sectores y que la existencia de la creatividad dentro del marco de las competencias inherentes a cada grado y nivel de estudio lo cual servirá para las futuras investigaciones.

Problema

Dentro de los procesos evolutivos de los aprendizajes los educandos según los diversos contextos encuentran en el desarrollo de los juegos la alternativa para fomentar la creatividad en los menores.

En los últimos tiempos esta creatividad se ha disminuida, por los diversos planteamiento o estrategias mal llevadas por los maestros, ante un manejo en algunos aspectos inadecuados como producto de la aplicación de métodos caducos o que simplemente se dieron solo para cumplimiento hacia normativas y no se estableció un seguimiento y reforzamiento para lograr una motivación por hacer las cosas bien concordantes a los planteamientos de solución a problemáticas.

En el Perú lo plantearon normas en los docentes del nivel, donde existió una mayor preocupación de las jardineras por aprobar su desempeño docente, que realmente lograron fortalecer la creatividad en los menores a través de los juegos de los sectores de las aulas o mediante cualquiera estrategia de juegos.

Pudimos apreciar al mismo tiempo una diferenciación de planteamiento en cuanto al desarrollo creativo en el menor, en las escuelas, donde se parecieron que las entidades privadas nos llevaron ventajas, posiblemente por la canalización sin responsabilidad y obedecer directamente al planteamiento de lo que los progenitores de los menores quisieron que sus vastagos hagan, lo respetando en muchos casos la evolución cognitiva del menor.

Las entidades educacionales privadas estuvieron mejor implementadas de juegos y por ende una mejor distribución dentro de sus instalaciones, no hubo escasez de los materiales y recursos necesario para el nivel y en las entidades del estado la distribución estuvo más ajustada por las diversas maneras como se enfocaron el juego en los sectores, que a la larga trajeron mejores resultados, por lo que es necesario vital considerar dar muchas respuestas a los educandos y nos planteamos

¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y el incremento de la creatividad en educandos de 5 años de la entidad educacional 630 – Choropampa, 2019?

Dentro de la conceptualización de las variables podemos indicar de una manera conceptual que:

El entretenimiento libre o espontaneo en los sectores. –es el proceso optimo pedagógicamente en donde el juego en los sectores libremente o algún espacio vital del aula, se utilizaron los materiales pertinentes en el desarrollo de las actividades de

una manera grupal. Estas actividades estuvieron relacionadas con una planificación, se organizó, su secuencia de ejecución, en un orden que conlleva a la socialización del mismo y una presentación (Minedu, 2009).

En su definición operacional La variable estuvo distribuida en cuatro dimensiones en cada una se fundamentó sus indicadores teniendo la primera 03 ítems, la segunda está conformada por 2 ítems, la tercera está conformada por 2 ítems y la cuarta por 4 ítems todas ellas midieron la variable en estudio.

En su Operacionalización de las variables el cuadro queda de la siguiente manera:

Variables	Dimensiones	Indicadores
Juego de sectores	Sección o sector Hogar	Tiene solo un determinado predeterminado para la trama del juego sectores. Esta sección es una creación inminentemente elaborada por los educandos Los niños usan su originalidad de una manera relacionadas para establecer roles dentro de su hogar con su experiencia
	Sector construcción	Hay un recuento ambientado de la sección con insumos concretos y/o materiales Los infantes ejecutan creaciones por iniciativa propia e ingenio al trabajar los juegos .
	El Sector de Dramatización	Se cuentan con un ambiente bien estructurado aclimatado con materiales necesarios para este sector Los educandos menores se interrelacionan entre sí, manifestando una flexibilidad en sus ideas Se cuenta con un ambiente con un sin número de materiales oportunos
	El Sector Biblioteca	Los menores demuestran las destrezas expresivas al trabajar con los diversos instrumentos de lectoescritura que están en este sector. Los menores manifiestan una fluidez en su léxico al interrelacionarse con sus expectativas

Con referencia a la variable creatividad se pudo establecer una concepción que se propuso en el incremento creativo de un espacio determinado, usamos de algún tipo de material pertinente e propiciando en la capacidad de las personas a contrastar una variable de forma de ver diferentes los procesos tradicionales generando soluciones precisas y para ello fue necesario el constar con la originalidad del accionar la fluidez, una flexibilidad correcta y oportuna, así mismo fue natural inventiva y mucha sensibilidad de acción ante los problemas (Minedu, 2009).

Y su definición operacional La variable fue distribuida en cuatro dimensiones en cada una se fundamentó sus indicadores tuvo la primera 03 ítems, la segunda estuvo conformada por 3 ítems, la tercera estuvo conformada por 2 ítems y la cuarta por 2 ítems en todas ellas se midió la variable en estudio.

Operacionalización de variables

Variab les	Dimens iones	Indicadores	ítems
Creativ idad	Fluidez	Los menores establecen nuevas ideas al entretenerse en las diversas secciones del aula. Los educandos establecen alternativas a sus problemáticas planteadas al entretenerse. Ponen de manifiesto sus apreciaciones y alternativas de una manera precisa Establece mecanismos de solución ante los problemáticas recurrentes.	
	Flexibili -dad	Visualiza un pensamiento divergente aceptando las apreciaciones valederas entre sus pares dentro del juego diverso en sectores. Los infantes establecen distintas manifestaciones sin demostrar represarías	
	Originali dad	Proponen nuevos planteamientos inventivos al recrearse en los espacios del aula. Confeccionan y diseñan inventivas al intercambiar los juegos en los diversos sectores.	
	Sensibil idad	Detecta las problemáticas que se manifiesta en su interacción al juego diariamente. Manifiesta una empatía por sus pares.	

Hipótesis

El juego de sectores tiene relación directa con la creatividad en los educandos menores de cinco años de la entidad educacional N°630 – Choropampa, 2019

Los objetivos en la pesquisa planteo uno general

Determinar el nivel de correlación existente entre los juegos libre en los sectores y el incremento de la creatividad en los educandos de cinco años de la entidad educacional 630– Choropampa, 2019

Asimismo, contamos con objetivos específicos se plantearon:

Determinar el nivel de la correlación entre el juego libre en los sectores y el incremento de la fluidez en los educandos de cinco años de la entidad educacional 630 – Choropampa, 2019

Determinar el nivel de correlación entre el juego libre en los sectores y el incremento de la flexibilidad en los educandos de cinco años de la entidad educacional 630 – Choropampa, 2019

▮ Determinar el nivel de la c o rrelación entre el juego libre en sectores y el incremento de la originalidad en los educandos de cinco años de la entidad educacional 630 – Choropampa, 2019

▮ Determinar el nivel de l a c o rrelación entre el juego libre en los sectores y el incremento de la sensibilidad ante los problemas en los educandos de cinco años de la entidad educacional Inicial N°630 – Choropampa, 2019

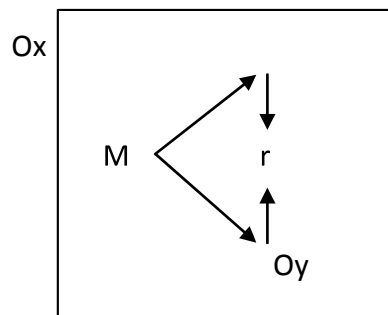
METODOLOGÍA

Tipo de investigación

Esta pesquisa corresponde al tipo cuantitativo, no experimental se especificó según características de procesos sociales, esta investigación fue de tipo descriptivo – correlacional, del mismo modo el autor afirmo que es correlacional según (Hernández S. y otros, 1996.)

Diseño de investigación

El diseño que seguirá la indagacion corresponde al diseño no experimental transversal cuya finalidad es correlacional, ya que la investigación se dará en un determinado momento en busca de determinar la relación, categorías, influencia entro otros aspectos para una o más variables (Hernández, 2014), cuyo esquema seria el siguiente:



Donde:

M = Educandos de cinco años

Ox = Juego libre en sectores

Oy = Incremento de la creatividad

r = Relación entre variables.

Población y muestra

La población muestral la conformo todos los educandos menores de cinco años de la entidad educacional N°630 – Choropampa, 2019 y por ser una

cantidad pequeña se trabajará con todos. según (Hernández, 2010, pág. 172), se refirieron que la muestra es una representación numérica de la cantidad de la población, pero que conserva sus propias características”.

I.E.I. N° 630- CHOROPAMPA	NIÑOS DE 5 AÑOS		Total
	Hombres	Mujeres	
	8	8	16

Fuente: Base de matrícula de la I.E N 630-Choropampa

En el apartado de las técnicas formuladas en la pesquisa

a. La observación , nos permitió registrar a cada alumno sus procesos y procedimientos durante la actividad

Para la indagación se utilizó como instrumento

a) Lista de cotejo, sobre el esparcimiento del entrenamiento espontaneo en las secciones se midió y se aplico, en los infantes menores de cinco años en la entidad educacional. N° 630 -Choropampa

En referencia a la validación: Se determinó con las apreciaciones efectuadas por expertos, quienes cuentan con los grados de maestros. En este proceso cada uno de los expertos emitió juicio de valoración en concordancia a una serie de aspectos, la Lista de cotejo sobre el intervalo determinada del entretenimiento espontaneo en las secciones. En donde la valoración esta entre 0 a 100%. Considerando estas posturas asumidas por los expertos, el instrumento se encuentra en un calificativo de 90%, en referencia sobre instante del entrenamiento espontaneo en las secciones.

La autenticidad de capacidad por medio del dictamen de los expertos de la lista de cotejo sobre el tiempo determinado para el juego libre en las secciones. Los expertos pudieron expresarse en la presente tabla.

Niveles de autenticidad o Validez

VALORES	NIVELES DE VALIDEZ
91 al 100	Excelentes
81 al 90	Muy Buenos
71 a 81	Buenos
61 a 71	Regulares
52 a 60	Malo

Fuente: Cabanillas (2004, p.76). Indagación “Influencia del proceso enseñanza dentro de la manifestación directa en la Creatividad de los educandos de la universidad”. UNSCH.

Dentro de la validación en los instrumentos de juicio de expertos, con referencia a la variable creatividad dentro de la hora de juego espontaneo en las secciones , logrando obtener un 94% de aceptación en sus aplicación , por lo que podemos indicar que los dos instrumentos tienen una Excelente validez.

Con referencia a la confiabilidad se determinó se mediante los procesos de una consistencia propia interna del coeficiente Kuder Richarson – 20. Para l calcular, esta confiabilidad mediante la consistencia metodológica interna, se apertura desde el supuesto, si el cuestionario contiene interrogantes con una diversidad de elecciones como veredicto, se utilizó el coeficiente de confiabilidad Kunder Richarson – 20.

En la pesquisa ha sido utilizada el ensayo de confiabilidad Kuder Richarson – 20 por medio del aplicativo SPSS 20, que es la guia más frecuente de comparación. Por lo que el coeficiente concluyo que la consistencia interna en una postura de análisis alcanza una correlación mediana de una variable con la diversidad interrogativa de las escalas; para lo que las medidas son una selección en un nivel binomial. Se efectivizo un sucesión de confiabilidad, y en el logro de tal fin se concretizo la prueba piloto a un pequeño porcentaje de la población muestral de la observación en un total de 10 infantes.

Criterios de confiabilidad de los valores

Criterios	Valores
No es confiable	-1 al 0
De Baja confiabilida	0.01 al 0.0 49
Moderada confiabilida	0.05 al 0.75
Fuerte confiabilida	0.076 al 0.89
Alta confiabilida	0.9 al 1

Estadísticos de fiabilidad

Variable	N°	Cantidad de ítems	Kuder
	Casos		Richarson 20
La hora del juego libre en los sectores	10	12	0.828 0.800
Desarrollo de la creatividad	10	10	

Se apreció según el SPSS versión 20 el Kuder Richarson para que el instrumento de esta variable en el espacio del juego libre en las secciones o sectores, se presentó una fiabilidad de 0,828, y la variable se incrementó en la creatividad y demostró una fiabilidad de 0.800 como ésta se acerca a 1 se comprueba que el esta herramienta tiene una fuerte confiabilidad .

Análisis y procesamiento de información

la presente investigación se emplumo y despabilarse los datos se utilizó el método estadístico para establecer el precisión e traducción de los resultados obtenidos es cuantitativo o método tradicional es tipo descriptivo –. Correlacional.

RESULTADOS

Los resultados de la pesquisa presentados es el resultado de la aplicación de datos obtenidos de manera cuantitativo o método tradicional es de tipo descriptivo –. Correlacional.

Tabla 7

Relación del juego espontaneo o libre de los sectores y la creatividad en educandos de la entidad educacional de Inicial N°630 – Choropampa, 2019

Niveles	Rango	Frecuencia	%.
Logro previsto	[3]	3	19
Proceso	[2]	7	43.75
Inicio	[0 - 1]	6	37.50
Total		16	100.00

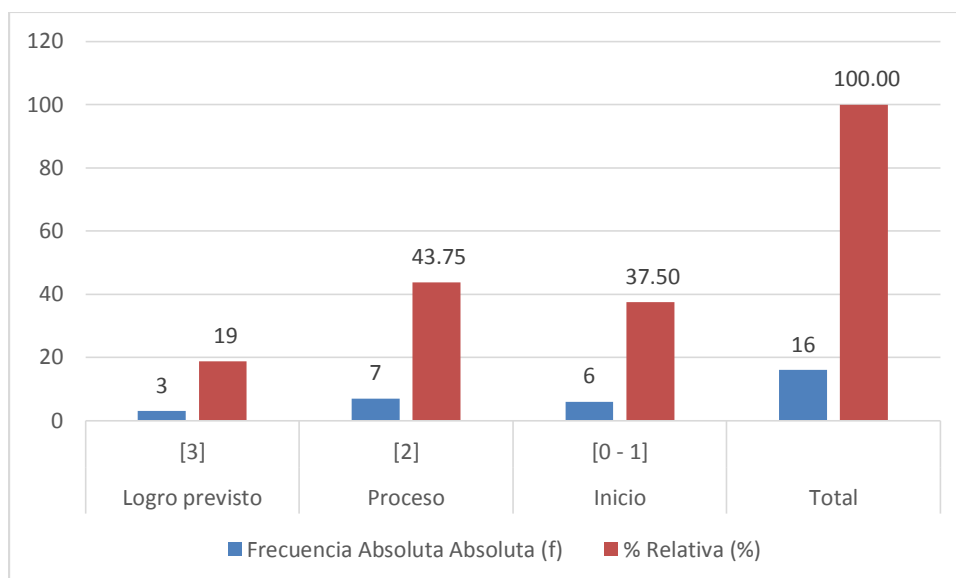


Figura 1: El tiempo de la hora del juego libre en las secciones y la creatividad

La tabla 7 y figura 1, nos demuestra que 16 estudiante, el 100% presento una dimensión deficiente en la esta distribución de la hora del juego en las secciones del ambiente de cinco años de la entidad educacional N° 630-Choropampa -2019

Tabla 08

Nivel de Correlación existente en el desarrollo de la fluidez en estudiantes de la entidad educacional Inicial N°630 – Choropampa, 2019

Niveles	Rango	Frecuencia	%.
Logró previsto	[3]	0	-
Proceso	[2]	2	12.50
Inicio	[0 - 1]	14	87.50
Total		16	100.00

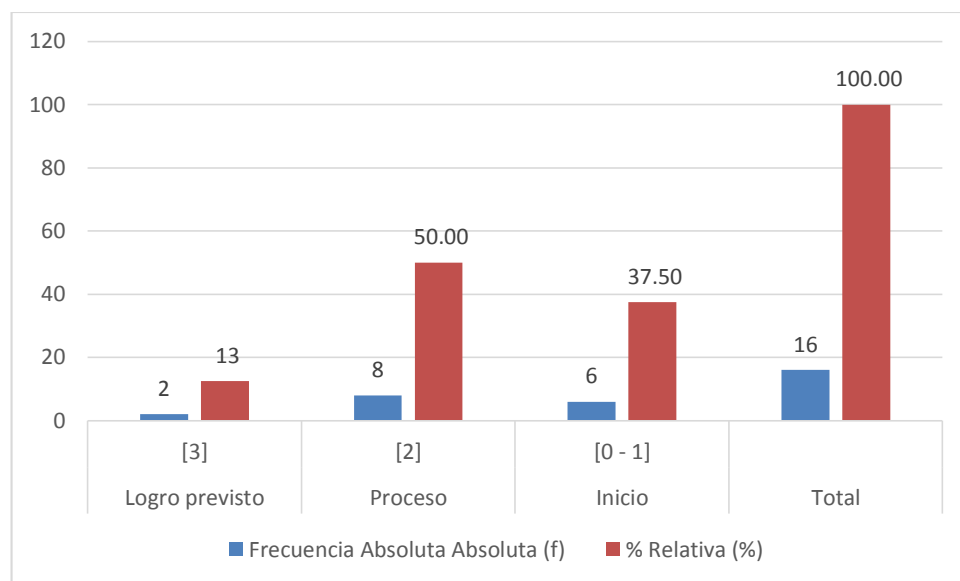


Figura 2: Nivel de relación en el incremento de la fluidez

La tabla 08 y figura 2, se dio una población muestral de 14 infantes el 87.50 % presento un nivel en inicio y solo el 12.50 en proceso , del aula de 5 años en la I.E.I.N° 630.Choropampa-2019

Tabla 09

Nivel Flexibilidad en educandos de la entidad educacional Inicial N°630 – Choropampa, 2019

Niveles	Rango	Frecuencia	%.
Logro previsto	[3]	1	6
Proceso	[2]	4	25.00
Inicio	[0 - 1]	11	68.75
Totales		16	100.00

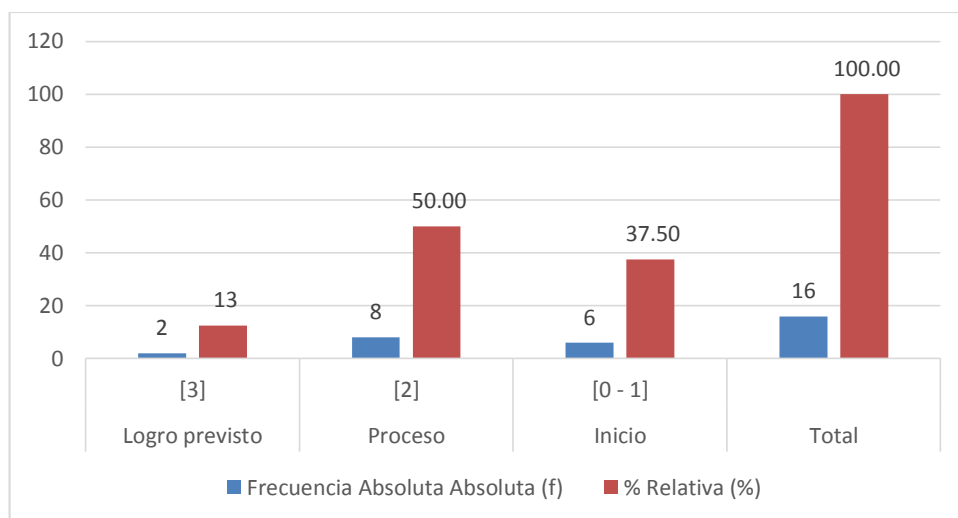


Figura 03: *nivel Flexibilidad en estudiantes Institución Educativa Inicial N°630 – Choropampa,*

En la tabla 09 y figura 1 se dio una población muestral de 16 estudiantes que representa el 6 % que está en el logro previsto, 8 educando que es el 50 % en proceso y 6 estudiantes que hizo el 37.5 % están en inicio, del aula de 5 años en la I.E.I. N° 630- Choropampa 2019.

Tabla 10

Nivel de Originalidad en 5 años en la I. E. I. N° 630- Choropampa 2019.

Niveles	Rango	Frecuencia	%.
Logró previsto	[3]	1	6
Proceso	[2]	8	50.00
Inicio	[0 - 1]	7	43.75
Total		16	100.00

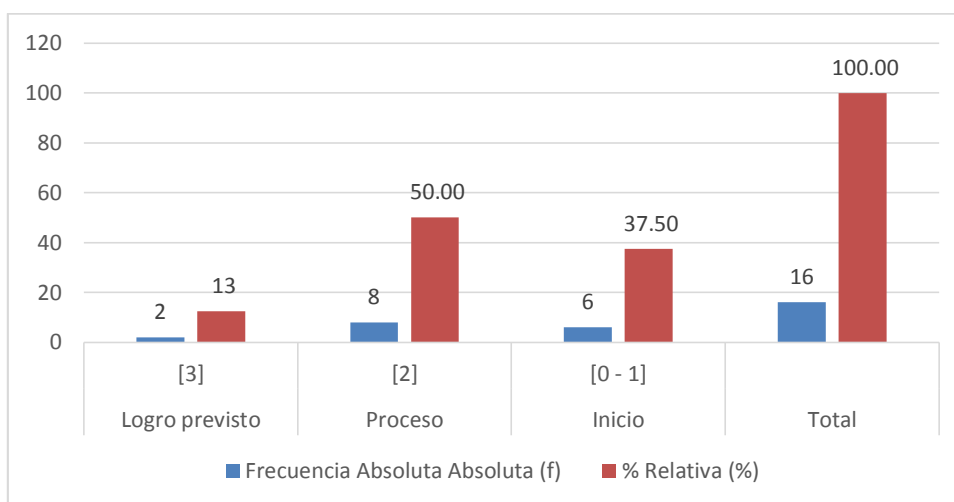


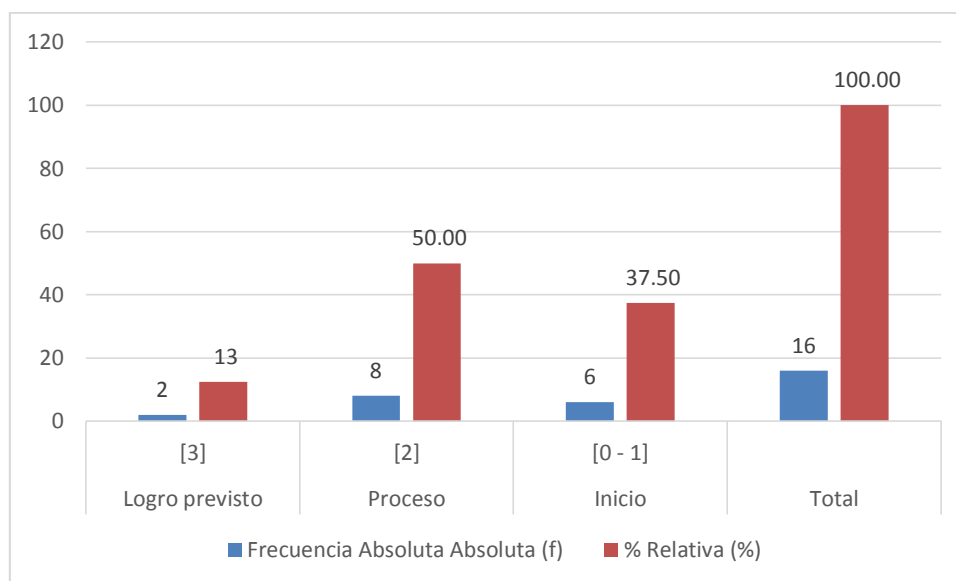
Figura 04: Nivel de Originalidad en 5 años en la I. E. I. N° 630- Choropampa 2019.

La tabla 10 y figura 4, de una población muestral de 7 estudiantes, el 43.75 % representa un nivel inicio, mientras 8 que representa un 50 % están en proceso y solo 1 alcanzó el logro previsto con un 6 % en el aula de 5 años en la I.E.I. N° 630 –Choropampa.

Tabla 11

Nivel de Sensibilidad en 5 años en la I. E. I. N° 630- Choropampa 2019.

Niveles	Rango	Frecuencia)	%.
Logro previsto	[3]	2	13
Proceso	[2]	8	50.00
Inicio	[0 - 1]	6	37.50
Total		16	100.00



Prueba de hipótesis

En el presente rubro se exterioriza la correlación auténtica entre las variables en formación. Se visualiza cada una de las hipótesis planteadas, contrastándolas en el mismo orden que han sido formuladas, con el fin de permitir la apreciación de los datos.

Tabla

Rho de Spearman el espacio de entretenimiento libre en los sectores * Desarrollo de la creatividad. Paso 4: Interpretación

Se observó que en este espacio de horario de la hora del juego espontáneo o libre en las secciones estuvo correlacionada de manera directa con una Creatividad innata, es decir que a mayores distribuciones de esta hora del juego libre en los sectores permiten la existencia de contar con mayores niveles de lograr la Creatividad, además según la correlación de Spearman de 0.857 representaron ésta una correlación positiva considerable; así mismo si elevamos r^2 se obtiene la

varianza de factores comunes $r^2 = 0.83.9$ por lo tanto existe una varianza compartida del 83.9% (Hernández, Fernández y Baptista. 2010, p. 313).

En resultados se verifico que: Existió correlación entre espacio del entretenimiento libre en las secciones y el desarrollo de la creatividad en los educandos de cinco años de las entidades educacionales. N° 630 Choropampa 2019

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Dentro de los resultados podemos encontrar que según la correlación de Spearman de 0.857 representaron ésta una correlación positiva considerable; así mismo si elevamos r^2 se obtiene la varianza de factores comunes $r^2 = 0.83.9$ por lo tanto existe una varianza compartida del 83.9%

Según lo indicado por Cárdenas (2018) que desde la percepción de los alumnos que esta actividad de aplicación de la ahora de juego mejoro de manera significativa en la creatividad, desarrollando diversos cambios en los diversos planteamientos de los sectores del juego y que establecieron iniciativa innovadora en los menores siendo concordante con los resultados en el juego por sectores de la investigación en donde un 50 % de los educandos están en proceso y demuestran una mayor predisposición en la flexibilidad en el manejo de los sectores .

En relación con la Fluidez solo el 12,50 % de los educando están en un nivel de proceso, por lo que es necesario especificar lo concordante con Perez (2019) quien expone como conclusiones que se resalta que existe una nivelación de confianza de un 95% encontrándose que existe una correlación de significancia en el tiempo usado del entretenimiento en los espacios del aula y el incremento de una creatividad en menores de cinco años

El desarrollo de la originalidad en inicio fue de 7 ,y estuvo el incremento de la originalidad en proceso, y un 1 tuvo el incremento de la originalidad en el logro previsto , llegaron alcanzar en una muestra de 16 niños, el 43.75% tuvo el incremento de la sensibilidad ante los problemas en inicio , el 50% tuvo el incremento de la sensibilización ante los problemas en proceso, y un

6% tuvo el incremento de la sensibilidad ante problemáticas en logro previsto en los estudiantes de la I.E.I. N°630 – Choropampa 2019, es concordante con Canepa (2015) en donde especifica que la existencia de que los educadores tienen diferencias relevantes para el planteamiento del desarrollo creativo en los menores, en donde fue visible que los maestros en las entidades privadas presentaron una mejor secuencia del uso de estrategias para desarrollar la creatividad, lo cual evidencio como se concluyó con la existencia de que los educadores tienen diferencias relevantes para el planteamiento del desarrollo creativo en los menores, en donde fue visible que los maestros en las entidades privadas presentaron una mejor secuencia del uso de estrategias para desarrollar la creatividad donde su participación interrogativa y la discusión son los factores más resaltantes a diferencia de los educadores de las entidades públicas.

CONCLUSIONES

Existe c o r relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en un 37.50 % de inicio y el 43.75 en proceso e el 19 % en logro previsto en los niños de 5 años de las I.E.I de Choropampa.

Existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en un 87.50 % en inicio y el 12.50 en proceso en los niños de 5 años de las I.E.I. de Choropampa.

Existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en un 68.75 % en inicio y el 25 % en proceso en los niños de 5 años de las I.E.I. de Choropampa.

Existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la originalidad en un 43.75 en inicio y 50% en proceso en los niños de 5 años de las I.E.I. de Choropampa.

Existió relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de sensibilidad en un 37.50 % en inicio y un 50 % en proceso ante los problemas en los niños de 5 años de las I.E.I. de Choropampa.

RECOMENDACIONES

Se aconseja desarrollar investigaciones con características aplicativas en referencia a nuestra variable de estudio con enfoque recreativo

Capacitar a las educandas del nivel inicial en estrategias de entretenimiento para incrementar las habilidades pedagógicas en la Educación Básica Regular.

Concientizar a los actores educacionales mediante campañas que informen la esencia del nivel y la consideración de los entretenimientos dentro de los aprendizajes

AGRADECIMIENTO

A los directivos y docentes de la Universidad “San Pedro” por su proyección a la comunidad y poder superarnos para mejorar nuestro trabajo pedagógico con los estudiantes.

A mis familiares por el apoyo desinteresado para cumplir con esta meta trazada en favor de la niñez.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aizencang, N. (2005), Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial
- Berbabew, N. y Goldstein, A. 2009. “Creatividad y Aprendizaje” El Juego Como Herramienta Pedagógica. Madrid España: NARCEA, S.A.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. España: Editorial Narcea.
- Bernal, S. (2006) Metodología de la investigación. México: Pearson Educación.
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Cañari Alvarez, M. M. (2018). *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno - Nuevo Chimbote*.
- Cárdenas Peláez, M. D. C. (2018). El juego libre en los sectores un momento pedagógico para estimular la creatividad.
- Carrasco, S. (2009) Metodología de la investigación científica. Lima: Editorial San Marcos. 2009. pp.474.
- Garvey, C. (1985). El juego infantil. Madrid: Morata.
- Gómez, J. (2014) El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de: https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2006), Metodología de la investigación (4a ed). México: Mc GrawHill.
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación (5ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Lobaton Perez, R. (2018). Juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo-2018.

Menchen, F. 1998 “Descubrir la creatividad. Aprender para volver a aprender”.Madrid: PIRÁMIDE S.L.

Ministerio de educación (2010). La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete.

Moreno Palos, C. (1992). Juegos populares y deportes tradicionales. Editorial Alianza.Madrid.

OCED. (2009) El programa PISA de la OCDE. Qué es y para qué sirve. [en línea]. Consultado el 10 de abril, 2012. Disponible en:
www.oecd.org/dataoecd/58/51/39730818.pdf

Perez Santos, A. M. (2019). La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 334 Niño Jesús de Praga del centro poblado de San Antonio, Moquegua - 2018.

Sarle, P. 2006. “El Juego En La Educación Infantil”. México: Novedades Educativas S.A.

Stenberg, R. y Llubart, T. 1997. “La creatividad en una cultura conformista”. Barcelona: PAIDOS, S.A.

Tamayo, M. (2004). El proceso de la investigación científica: Incluye evaluación

Villas, A. y Gotzar, A. 2014. “10 Ideas clave para el aprendizaje creativo”. 1ra edición. Barcelona – España: GRAÒ S.L

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

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA CAPACIDAD DE CREATIVIDAD LÚDICA

Apellidos y nombres del niño (a).....

Edad:.....Sexo:.....Fecha:.....

INSTRUCCIONES:

La presente ficha de observación es un instrumento de evaluación que intenta medir algunos aspectos o dimensiones acerca de la capacidad creativa que suelen aplicar los niños y niñas para el uso de los juegos libre en los sectores en su aprendizaje.

La escala de medición que se emplea es la siguiente:

S= Siempre

CS= casi siempre

N= Nunca

N°	INDICADORES	ESCALA		
		L	P	I
	Fluidez <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores ▪ Los problemas planteados al jugar en los sectores. ▪ Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara ▪ Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta 			
	Flexibilidad <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en los distintos sectores. ▪ Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores. ▪ Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores 			
	Originalidad <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores. 			
	Sensibilidad ante los problemas			

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario. ▪ Siente empatía por sus compañeros. 			
	TOTAL			

Instrumento con ficha técnica – ficha de validación y resultados de confiabilidad

VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL LA FICHA DE OBSERVACIÓN

Tabla de especificaciones para la lista de cotejo de La hora del juego libre en los sectores

Tabla de especificaciones para la lista de cotejo de Creatividad

Dimensiones	Estructura		Porcentaje
	Ítems	Total	
Fluidez	13,14,15	3	30%
Flexibilidad	16,17,18	3	30%
Originalidad	19,20	2	20%
Sensibilidad ante los problemas	21,22	2	20%
Total ítems		10	100%

Niveles y rangos de la Lista de cotejo de Creatividad

Niveles Logro previsto	Inicio	Proceso	
Fluidez	0 – 1	2	3
Flexibilidad	0 – 1	2	3
Originalidad	0	1	2
Sensibilidad ante los problemas	0	1	2

Fuente: Lista de cotejo de Creatividad Elaboración .

Validez de los instrumentos

Análisis de validez de contenido por juicio de expertos de la lista de cotejo sobre la hora del juego libre en los sectores.

La validez del instrumento: Se midió a través de la validez de contenido, la misma que tuvo por finalidad recoger las opiniones y sugerencias de expertos dedicados a la docencia con grados académicos de magíster o doctor en Ciencias de la Educación. En este procedimiento cada experto emitió un juicio valorativo de un conjunto de aspectos referidos al Lista de cotejo sobre la hora del juego libre en los sectores. El rango de los valores osciló de 0 a 100%. Tuvo en cuenta que el puntaje promedio de los juicios emitidos por cada experto fue de 90%, se consideró al calificativo superior a 90% como indicador de que la lista de cotejo sobre la hora del juego libre en los sectores, reunió la categoría de adecuado en el aspecto evaluado.

Los resultados se muestran en la siguiente tabla:

Validez de contenido por juicio de expertos de la lista de cotejo sobre la hora del juego libre en los sectores

Expertos **La hora del juego libre en los sectores**

Dr. Rios Rios Artemio	90%
Dra. Rosa Dolorier Zapata	80%
Dra. Susy Saavedra Yoshida	80%
PROMEDIO DE VALIDEZ	83.00%

Análisis de validez de contenido por juicio de expertos de la lista de cotejo sobre creatividad.

La validez del instrumento: Se midió a través de la validez de contenido, la misma que tuvo por finalidad recoger las opiniones y sugerencias de expertos dedicados a la docencia con grados académicos de magíster o doctor en Ciencias de la Educación.

En este procedimiento cada experto emitió un juicio valorativo de un conjunto de aspectos referidos al Lista de cotejo sobre creatividad. El rango de los valores osciló de 0 a 100%. Se tuvo en cuenta que el puntaje promedio de los juicios emitidos por cada experto fue de 90%, se consideró al calificativo superior a 90% como indicador de que la lista de cotejo sobre creatividad, reunía la categoría de adecuado en el aspecto evaluado.

Los resultados se muestran en la siguiente tabla:

Validez de contenido por juicio de expertos de la lista de cotejo sobre Creatividad

EXPERTOS Desarrollo de la creatividad

Dr. Rios Rios Artemio	90%
Dra. Rosa Dolorier Zapata	80%
Dra. Susy Saavedra Yoshida	80%
PROMEDIO DE VALIDEZ	83.00%

Los valores resultantes después de tabular la calificación emitida por los expertos, en ambas variables, para determinar el nivel de validez, pueden ser comprendidos en la siguiente tabla.

Valores de los niveles de validez

VALORES	NIVELES DE VALIDEZ
91 – 100	Excelente
81 – 90	Muy bueno
71 – 80	Bueno
61 – 70	Regular
51 – 60	Malo

Dada la validez de los instrumentos por juicio de expertos, donde la lista de cotejo sobre La hora del juego libre en los sectores y la lista de cotejo de

Creatividad obtuvo el valor de 94%, podemos deducir que ambos instrumentos tuvo una Excelente validez.

Confiabilidad de los instrumentos

Según Carrasco (2009) “la confiabilidad es la cualidad o propiedad de un instrumento que permitió obtener los mismos resultados, al aplicarse una o más veces a la misma persona o grupo de personas en diferentes periodos de tiempo” (p. 339).

La confiabilidad del instrumento fue hallada mediante el procedimiento de consistencia interna con el coeficiente Kuder Richarson – 20. En este caso, para el cálculo de la confiabilidad por el método de consistencia interna, se partió de la premisa de que, si el cuestionario tuvo preguntas con varias alternativas de respuesta, como en este caso; se utilizó el coeficiente de confiabilidad Kuder Richarson – 20.

En la presente investigación se ha utilizado la prueba de confiabilidad Kuder Richarson – 20 mediante el software SPSS 20, que es el indicador más frecuente de análisis.

Este coeficiente determino la consistencia interna de una escala analizando la correlación media de una variable con todas las demás que integran dicha escala; para ello los ítems son con opciones en escala binomial.

Se realizó el proceso de confiabilidad, para lo cual fue necesario realizar una prueba piloto a un pequeño porcentaje de la muestra de estudio, un total de 10 niños.

KUDER RICHARSON 20

$$r_{20} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{\sigma^2 - \sum pq}{\sigma^2} \right)$$

Donde:

K = Número de ítems del instrumento

p = Porcentaje de personas que responde correctamente cada ítem

q = Porcentaje de personas que responde incorrectamente cada ítem

σ^2 = Varianza total del instrumento

Tabla 11

Criterio de confiabilidad valores

Criterio	Valores
No es confiable	-1 a 0
Baja confiabilidad	0.01 a 0.49
Moderada confiabilidad	0.5 a 0.75
Fuerte confiabilidad	0.76 a 0.89
Alta confiabilidad	0.9 a 1

Tabla 12

Estadísticos de fiabilidad

Variable	N° Casos	N° de ítems	Kuder Richardson 20
La hora del juego libre en los sectores	10	12	0.828
Desarrollo de la creatividad	10	10	0.800

Como se puede apreciar según SPSS, el Kuder Richardson 20 para el instrumento de la variable La hora del juego libre en los sectores presentó una fiabilidad de 0,828, y la variable desarrollo de la creatividad presentó una fiabilidad de 0.800 como ésta se acerca a 1 se demuestra que el instrumento tiene fuerte confiabilidad.

Matriz de consistencia lógica

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: Juego libre en los sectores y desarrollo de la creatividad en
estudiantes I.E.I. N° 630 - 2019

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLE Y DIMENSIONES	MÉTODO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>PROBLEMA GENERAL:</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°630 – Choropampa, 2019?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Determino la relación entre el juego libre en los sectores y desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°630 – Choropampa, 2019</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>Estableció las dimensiones del juego libre en los sectores de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°630 – Choropampa, 2019</p> <p>Estableció el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°630 – Choropampa, 2019</p> <p>Determino que existió relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de</p>	<p>VARIABLES</p> <p>Variable 1 Juego libre</p> <p>Dimensiones Sector hogar Sector construcción Sector dramatización Sector biblioteca</p> <p>Variable 2 Desarrollo Creatividad</p> <p>Dimensiones Fluidez Flexibilidad Originalidad Sensibilidad ante</p>	<p>MÉTODO: Descriptivo-Correlacional</p> <p>DISEÑO: No experimental – transversal</p> <p>TIPO: Descriptiva</p> <p>ESQUEMA DE DISEÑO</p> <p>Donde: $M \rightarrow \begin{matrix} c \\ r \\ c \end{matrix}$</p>	<p>POBLACIÓN La población estuvo conformada por los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°630 – Choropampa, 2019</p> <p>MUESTRA La muestra estuvo dada por 16 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°630 – mpa, 2019</p>	<p>TECNICAS: Observación</p> <p>INSTRUMENTOS: Ficha de observación</p>

<p>la Institución Educativa N°630 – Choropampa, 2019</p> <p>Determino que existio entre el juego libre en sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°630 – 2019</p> <p>Determino que existió relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de originalidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°630 – Choropampa,</p> <p>Determino que existió relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de sensibilidad ante los problemas de la Institución Educativa N°630 – Choropampa, 2019</p>	<p>los problemas</p>	<p>Estudiante de 5 años</p> <p>Ox = libre en sectores</p> <p>Oy Desarrollo de la creatividad</p> <p>r = entre variables.</p>		
--	----------------------	--	--	--

PRUEBA DE HIPÓTESIS

En el presente rubro se pone de manifiesto la relación existente entre las variables en estudio. Se presenta cada una de las hipótesis puestas a prueba, contrastándolas en el mismo orden que han sido formuladas, con el fin de facilitar la interpretación de los datos.

HIPÓTESIS GENERAL

Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E. 630 – Choropampa, 2019

Paso 1: Planteamiento de la hipótesis nula (H_0) e hipótesis alternativa (H_1):

Hipótesis nula (H_0):

No existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las la I.E 630 – Choropampa, 2019

Hipótesis Alternativa (H_1):

Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E 630 – Choropampa, 2019

Paso 2: Seleccionar el nivel de significancia

El nivel de significancia consiste en la probabilidad de rechazar la hipótesis Nula, cuando es verdadera, a esto se le denomina Error de Tipo I, algunos autores consideran que es más conveniente utilizar el término Nivel de Riesgo, en lugar de significancia. A este nivel de riesgo se le denota mediante la letra griega alfa (α).

Para la presente investigación se ha determinado que: $\alpha = 0.05$

Paso 3: Escoger el valor estadístico de la prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman.

Tabla 20

Rho de Spearman La hora del juego libre en los sectores * Desarrollo de la creatividad

Rho de Spearman		Desarrollo de la creatividad
La hora del juego libre	Coefficiente correlación	0.857
en los sectores	Sig. (bilateral)	0.000
	N	16

Paso 4: Interpretación

Se observa que la hora del juego libre en los sectores está relacionado directamente con el Creatividad, es decir que a mayores niveles de la hora del juego libre en los sectores existirán mayores niveles de Creatividad, además según la correlación de Spearman de 0.857 representan ésta una correlación positiva considerable; así mismo si elevamos r^2 se obtiene la varianza de factores comunes

$r^2 = 0.83.9$ por lo tanto existe una varianza compartida del 83.9% (Hernández, Fernández y Baptista. 2010, p. 313). Paso

5: Toma de decisión

En consecuencia se verifica que: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E 630 – Choropampa, 2019