

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



**Juego libre en sectores y creatividad en infantes de cinco años. Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial**

**Autor**

**Mendez Gamarra, Wendy Irene**

**Asesor (ORCID: 0000-0002-6989)**

**Villanque Alegre, Boris Vladimir**

**Chimbote-Perú**

**2022**

## Índice General

<b>Índice general</b> .....	i
<b>Índice de tablas</b> .....	ii
<b>Índice de figuras</b> .....	iii
<b>Palabras clave</b> .....	iv
<b>Constancia de originalidad</b> .....	v
<b>Título</b> .....	vi
<b>Resumen</b> .....	vii
<b>Abstract</b> .....	viii
<b>Introducción</b> .....	1
<b>Metodología</b> .....	14
<b>Resultados</b> .....	18
<b>Análisis y discusión</b> .....	21
<b>Conclusiones</b> .....	22
<b>Recomendación</b> .....	23
<b>Referencias bibliográficas</b> .....	24
<b>Anexo</b> .....	27

## Índice de Tablas

Tabla 1: Operacionalizar de variable 1, Juego libre en sectores .....	12
Tabla 2: Operacionalizar de variable 2, La creatividad .....	13
Tabla 3: Población muestral del estudio .....	15
Tabla 4: La frecuencia del juego libre en los sectores de los infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021 .....	18
Tabla 5: Nivel de la creatividad en los infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021.....	19
Tabla 6: La relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021.....	20

## Índice de Figuras

Figura 1: El juego libre en los sectores .....	18
Figura 2: Nivel de la creatividad .....	19

## Palabras Clave

---

<b>Tema</b>	Juego libre en sectores y creatividad
<b>Especialidad</b>	Educación Inicial

---

## Keywords

---

<b>Theme</b>	Free play in sectors and creativity
<b>Specialty</b>	Initial education

---

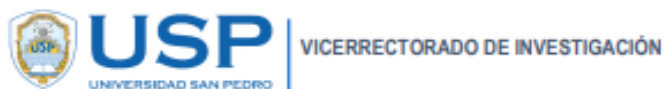
## Línea de Investigación

---

<b>Líneas de investigación</b>	Teoría y método educativo
<b>Área</b>	Ciencias sociales
<b>Sub área</b>	Ciencia de la educación
<b>Disciplina</b>	Educación general (incluye capacidades pedagogía)

---

# Constancia de Originalidad



## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **"Juego libre en sectores y creatividad en infantes de cinco años. Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021"** del (a) estudiante: **Wendy Irene Mendez Gamarra**, identificado(a) con **Código N° 1716100093**, se ha verificado un porcentaje de similitud del 21%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 21 de Febrero de 2023

  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
CHIMBOTE  
  
Dr. LUIS VENEGAS GÓRDILLO  
RECTOR (s)



**NOTA:**

Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

## **Título**

**Juego libre en sectores y creatividad en infantes de cinco años. Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021**

**Free play in sectors and creativity in five-year-olds.  
Educational Institution No. 21581, Barranca, 2021**

## **Resumen**

En la investigación como propósito principal fue determinar la relación entre juego libre en sectores y creatividad en infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021. El diseño fue de tipo básico, no experimental, correlacional descriptivo, además transeccional. Se administró como población muestral a 23 niños de cinco años, a quienes se les aplicó la observación como técnica de recojo de información y mediante el instrumento guía de observación. Se utilizaron los softwares Excel y SPSS de últimas versiones para procesar y detallar los resultados. Como resultados obtenidos del coeficiente de Rho de Spearman muestran un coeficiente de correlación de 0,909 con un nivel de significancia menor a  $p\text{-valor}=0,000 < 0,05$ . Del mismo modo se observa que se relacionan significativamente dándose como válida la hipótesis de investigación.

## **Abstract**

In the research, the main purpose was to determine the relationship between free play in sectors and creativity in five-year-olds from the Educational Institution No. 21581, Barranca, 2021. The design was of a basic, non-experimental, descriptive correlational type, as transactional. The sample population was administered to 23 Twenty-three five-year-old children, to whom observation was applied as a technique for collecting information and through the observation guide instrument. The latest versions of Excel and SPSS software were used to process and detail the results. As results obtained from Spearman's Rho coefficient of 0.909 with a level of significance less than  $p\text{-value} = 0.000 < 0.05$ . In the same way, it is observed that they are significantly related, giving the research hypothesis as valid.

## **Introducción**

En la investigación se consideró como antecedentes a las siguientes investigaciones:

Común y Reategui (2020) en su estudio tuvo como propósito determinar la relación del juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 05 años. El diseño fue descriptivo, correlacional, no experimental. La población fue de noventa (90) y la muestra por treinta (30) infantes. En el estudio se llegó a los siguientes resultados: que, el 86.7% de los estudiantes observados siempre participan en el juego libre en los sectores, el 10.0% casi siempre y el 3.3% a veces. Llegando a concluir con la prueba de hipótesis general, el valor de  $Rho=0,618^*$  y el  $p\text{-valor}= 0.000$ , lo cual establece una correlación positiva moderada, por lo tanto, existe relación significativa.

Cañari (2018) en su estudio relacionado a la creatividad en juegos libres en sectores, tuvo como propósito establecer la relación entre las variables mencionadas en infantes de 4 años. Optando por un diseño descriptivo, correlacional, trabajándose con treinta (30) niños y niñas, llegando a concluir en su pre test el 60% tiene su creatividad inicio, 33,34% proceso, 6,66% logro, logrando la correlación significativa de Spearman de 0.857 por las variables, es decir que a mayores niveles del juego libre en los sectores existirán mayores niveles de Creatividad lúdicas.

Lobatón (2018) investigó una tesis relacionada con el juego libre en sectores y el desarrollo de creatividad, tuvo como propósito principal establecer la influencia que tienen las variables mencionadas. El estudio fue pre experimental y trabajándose con cincuenta y dos (52) del cual la muestra estuvo conformada por dieciséis (16). En el estudio se llegó a los siguientes resultados: Según el chi cuadrado de Pearson el valor de significancia es mayor que  $\alpha = 0,05$  por lo que se concluyó la influencia significativa de las variables mencionadas.

Londoño, Pérez & Valerio (2018) investigaron una investigación que tuvo como propósito principal aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego en los niños de 5 años. Optando por un enfoque cualitativo, descriptivo, trabajándose con

veinticinco (25) estudiantes de cinco (5) años. El estudio llegó a los siguientes resultados: el 79% de los estudiantes indicó que pocas veces la docente realiza juegos en su clase, el 11% que la docente NO ejecuta juegos en clase y el 10% que la maestra si realiza juegos en clase, por ende, el juego es una estrategia que debe implementarse para despertar el interés del niño.

Vera (2018) en su estudio relacionado al desarrollo de creatividad, tuvo como propósito diseñar estrategias para la variable mencionada, en los preescolares del centro educativo. Tuvo un enfoque cualitativo, descriptivo, trabajándose con todos los preescolares del centro. Se evidenció y concluyó que los juegos que se realizaron ayudaron a expresarse y enfrentar sus emociones, surgiendo de manera espontánea en los niños.

Vera (2017) en su estudio tuvo como propósito principal el juego en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 3 años de edad. Tiene un enfoque cualitativo, trabajándose veintiún (21) infantes de tres (3) años. El estudio llegó a los siguientes resultados: el 67% logran interés por el juego, el 24% casi siempre, el 9% a veces. La conclusión muestra la importancia del juego y con ello busca formas de fomentar la creatividad del niño, para que puedan desarrollarse mejor y alcanzar las metas esperadas en el marco educativo.

El estudio tuvo como fundamentación científica:

La variable 1, según el Ministerio de Educación del Perú (2010) manifiesta que es una actividad lúdica, no es controlado, no planificado o no limitado por el adulto, tiene el propósito de promover el desarrollo y aprendizaje de los infantes. Entonces, se puede decir que es espontánea y se desarrolla libremente, el niño (a) definirá si el juego es individual o colectivo, con el propósito de crear actividades acordes a sus intereses y necesidades.

Las teorías que sustentan el juego, son:

Pre-ejercicio de Karl Groos (1992), nos dice que la infancia es donde el

individuo se prepara para la edad adulta; simularan tareas a medida que van creciendo, además, mediante la actividad lúdica e imitación los individuos representan sus diferentes roles que ayudarán en su desarrollo; significa que a través del juego los infantes se prepararán para la vida.

Según Gallardo y Fernández (2015) nos afirman que el juego es primordial para desarrollar las capacidades y desempeñarse de forma autónoma al tomar las decisiones cuando sean adultos. Además, sugiere que cuando el infante juega, se desarrolla como un predictor de su actividad adulta, por lo que, el juego es una forma de preparar las facultades psicológicas.

Teoría de la derivación por ficción del juego, son:

Sobre el juego libre el MINEDU (2016) nos afirma que es una acción natural y placentero que no es impuesto ni dirigido, dando lugar a representar su entorno social y natural, estableciendo maneras de comunicarse e incrementando formas de desarrollar el lenguaje, además las realidades imaginarias se comparten a través del juego. Las actividades lúdicas también son una herramienta social y gracias a las reglas que los niños (as) adopten en cada juego fortalecen su origen personal, teniendo en cuenta sus características e intereses personales. Debe darse sin presiones o imposiciones, respetando su estilo, el niño va a manifestar sus sentimientos en actividades del juego libre, individual o colectiva en el que desarrolla la motricidad (fina y gruesa), la comunicación (verbal y no verbal), sociales y cognitivas.

Las funciones del juego, al respecto Bernabeu y Goldstein (2015) proponen las siguientes funciones de juego:

Las actividades lúdicas requieren constante exploración.

Conlleva a la destreza de diversas pruebas con el fin de mejorar la participación en el juego.

El individuo puede realizar variantes considerables en el juego.

El juego posibilita el interactuar con los demás.

Genera y da lugar el desarrollo del aprendizaje cognitivo y psicomotriz.

Lleva consigo el desarrollo del pensamiento y del lenguaje.

Su finalidad es desarrollar diferentes tipos de aprendizajes.

El individuo puede salir de la realidad y jugar en su mundo de fantasía.

Secuencia metodológica, según la propuesta del MINEDU (2010); menciona que se debe realizar todos los días, en una duración de sesenta (60) minutos.

La planificación del juego, al respecto Cuba y Palpa (2015) nos afirman que los preescolares forman una media luna en el aula con su maestra, conversan durante (10) minutos, sobre algunas pautas: El docente recuerda a los niños y a las niñas el tiempo y el lugar donde van a jugar. por ejemplo, la maestra dice: “Es hora de jugar en nuestros sectores, no olviden jugar con los juguetes y tenemos una hora en el aula y diez minutos antes de que termine les diré que terminen con lo que juegan”. La docente y los infantes construyen las reglas durante el juego. Ejemplo, entre niños (niñas) dicen: no debemos jugar tosco porque nos podemos golpear, hay que compartir nuestros juguetes y crear las reglas que sean necesarias. Además, los niños (as) comunican con qué y qué juguetes quieren jugar y con quienes quieren jugar.

La Organización del juego, al respecto Cuba y Palpa (2015) nos indica que se ubican libremente en un lugar de preferencia del aula, ubicando en el sector. Los niños podrían tomar las cajas temáticas si hubiese en el aula de acuerdo a sus intereses también. Los equipos podrían conformarse libremente, a veces, se agrupan o es individual. Al ubicarse los niños (as) inician automáticamente el proyecto de juego libre que hayan pensado. Por lo tanto, ellos definen los juguetes que van utilizar, cómo jugaran y con quién se agruparan. (Cuba, Palpa, 2015)

Ejecución del juego, al respecto Cuba y Palpa (2015) nos indica que después de haberse ubicado en un sector de su preferencia los niños empieza a desarrollar sus

ideas es decir a jugar en este momento se negocia los juguetes para que usen sin generar conflictos en los niños, además asumen roles para participar en el juego, ejemplo tú serás la mamá y yo el vendedor de leche. Los jugadores se instalan de diferentes maneras: algunos de 2, de 3, de 4, otros de forma individual, etc. En este momento la maestra podrá evidenciar cómo se encuentran distribuidos y de acuerdo a la preferencia del juego que elijan.

Orden en el juego, al respecto Cuba y Palpa (2015) nos manifiesta que cuando concluye después de 10 minutos de aviso, el niño tiene que recoger los juguetes y dejarlos ordenados. Dejarlos guardados los juguetes es muy significativo en la parte emocional es como ordenar y guardar las experiencias luego de concluir una experiencia interna significativa hasta la siguiente ocasión de la actividad lúdica. Además, inculca el hábito de orden y disciplina en la vida del niño, después de que los niños hayan ordenado y guardados, la maestra los ubica en media luna para:

Mencionar con quién y a qué jugaron.

Cómo se sienten, cómo fue la experiencia de juego, y qué sucedió en el juego.

La socialización del juego, al respecto Cuba y Palpa (2015) no indica que en este momento los niños ubicados en semicírculo en el aula conversan sobre las experiencias vivenciadas durante el juego, Ejemplo: con quienes jugaron, que jugaron, como se ha sentido, etc. La profesora aprovecha para construir algunos aprendizajes o retroalimentar algunas ideas. Ejemplo, si jugaron papá y mamá en ello Jaimito no quiso cocinar porque él piensa que los varones no cocinan, entonces es una oportunidad para la maestra para revertir dicho pensamiento erróneo.

La representación del juego, al respecto Cuba y Palpa, (2015) nos manifiesta que la maestra en este momento promueve que los niños representan lo jugado con dibujos, pintura, modelado, etc. Cabe indicar que este proceso se lleva a cabo cuando sea necesario demológicamente.

Las dimensiones, es importante mencionar los sectores, aclarando que los

nombres que llevan son referenciales y que estos pueden cambiarse teniendo en cuenta las preferencias que tienen los niños (as) a continuación mencionamos:

La dimensión, sector hogar, al respecto Aparco y Arandía (2015) nos indica que es un espacio donde los niños a menudo asumen roles de la vida cotidiana. Jugar en casa promueve el desarrollo socioemocional y social. Debe estar implementado con muñecas, utensilios de cocina y comedor, cama, mesa, ropa de cama, cocina y demás accesorios propios de una casa.

La dimensión el sector construcción, es un espacio para que el niño construya libremente estructura grande o pequeño. A menudo crea espontáneamente involucrando muñecos, autos. Jugar con materiales de construcción fomenta el pensamiento y las habilidades matemáticas. (Gravito, 2017). En Construcción debe contar con bloques de madera de diferente tamaños, formas y colores, cubos, latas, , tubos, bloques de lego, entre otro.

La dimensión sector dramatización, al respecto Gravito (2017) afirma que es un espacio donde el niño puede imaginar, crear personajes e historias. El sector o la caja temática de Dramatización permite el juego de roles, eso significa que puede ser un pequeño actor que representa diferentes personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño activa sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, autonomía y sus habilidades sociales con otros niños.

La dimensión sector biblioteca, al respecto Aparco y Arandía (2015) es un espacio donde se va a cultivar habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan Lector. Debe ser ambientado con letras, cuentos repisa, librero, etc. donde se colocarán los diferentes textos, creados y elaborados. Los cuentos deben ser accesibles a los niños para aprovechar este valioso recurso. MINEDU (2010). “En este sector se debe contar con un ambiente cómodo, con textos al alcance de los niños y de su interés, para asombrarse, usar la imaginación y sentir el placer por la lectura.

La dimensión, sector de artes plásticas, en este sector expresara sus, emociones a través de los dibujos, pintar, pegar y otras técnicas, los materiales que se debe

implementar son las témperas, colores, plumones, esponjas, hojas, papeles de colores, goma, cartulina, estambres arcilla, papelotes, crayones, hojas secas, entre otros. Para Pilar Sicha Quispe expresa que, colocar diversos tipos de materiales al alcance de los niños, les permite expresar diversos tipos de sensaciones y percepciones al realizar sus representaciones, despertando su creatividad e imaginación.

La dimensión, Sector de ciencias, es un espacio donde se indaga, manipula, observa y explora el entorno en situaciones asombrosas al momento de realizar sus experimentos, por eso se debe brindar materiales como lupas, pinzas, morteros, tubos, embudos, balanza, imanes, microscopio, plantas, entre otros.

La variable 2, la creatividad, es una habilidad muy compleja que permite generar ideas creativas e únicas, para solucionar diversas situaciones, por lo tanto, es primordial el cambio de la persona en la sociedad de manera rápida y global (Cassotti, et al, 2016).

Según Kapoula (2016) la creatividad “es crear productos únicos y auténticos, de gran valor por su utilidad y aplicabilidad”. Así, una persona desarrolla permanentemente sus habilidades a lo largo de su existencia y de diferentes maneras en cada etapa de su vida, por esnde la creatividad corresponde a la edad de madurez. (Ramírez, et al, 2017).

La actividad creativa implica un trabajo permanente, porque incide directamente en la cultura humana y mejora la convivencia del hombre. Es innata y depende de uno ponerla en práctica, además en la existencia humana se ha dado mucha importancia la inteligencia y creatividad especialmente cuando se encuentran respuestas sin generar satisfacción o consistencia a conflictos que abruman la mente humana, en nuestros tiempos actuales tanto los varones como las mujeres estamos en la capacidad de demostrar nuestra creatividad en algún momento de nuestra vida.

Las teorías de la creatividad, son:

Según De Prado (2016), la existencialista se pone en expresión cuando las

personas sitúan su mundo, su entorno personal y los demás. Estas situaciones hacen posible la creatividad, es decir resolver problemas también significa buscar soluciones y descubrir la originalidad del problema que caracteriza al ser humano como creativo o no creativo.

La teoría existencialista lleva a buscar la forma que va restablecer el equilibrio en el hombre. En esta teoría, una persona creativa es el guardián de su entorno y debe estar conectado con el mundo que lo rodea. Entonces la creatividad consiste en permanecer guardián y abierto a dar soluciones a situaciones problemáticas y desafiantes del propio mundo circundante.

Las ventajas de la creatividad, son:

Según Kapoula (2016), nos ofrece las siguientes ventajas:

Fortalece la autoestima al aumentar la confianza en uno mismo.

Fomenta un desarrollo integral del ser humano.

Desarrolla la imaginación en base a la realidad.

Expresar nuestros sentimientos y conocimientos.

Debe de potenciarse en el niño (a) porque es inherente a su desarrollo.

El proceso creativo, según Kapoula (2016) el proceso creativo se refiere al desarrollo cognitivo continuo en el que la persona demuestra disposición, compromiso, trabajo y permanentes evaluaciones para inventar algo nuevo y original. Se sugiere cuatro etapas o procesos creativo:

Identificar o definir el problema, las personas reconocen y valora el problema para luego manifestar la disposición para solucionar la situación retadora o desafiante.

La incubación, consiste en el distanciamiento temporal e inconsciente de la situación problemática para paulatinamente reordenar sus ideas y que su cerebro proporcione las alternativas de solución.

La iluminación, en esta etapa surge la alternativa de solución del problema como intuición.

La verificación, esta etapa consiste en la comprobación de la alternativa de solución en situaciones problemáticas.

Las dimensiones del desarrollo de la creatividad, son:

La dimensión 1, la originalidad, al respecto Esquivias (2015) nos afirma que cuando se define originalidad, básicamente se asocia a la etapa de la infancia ya que esta tiende a ser inherente a la capacidad creativa. Es decir, la originalidad se caracteriza poder ser algo único y diferente a los demás. Por esta razón es que en diversos aspectos y situaciones de la vida se observa que los infantes desarrollan estos tipos de soluciones en cada una de sus actividades lúdicas. Por otro lado, cuando el individuo está en la etapa de la infancia es mucho más original ya que tiene la capacidad de desenvolverse en diversas actividades como la imaginación teniendo el propósito de disfrutar la actividad lúdica que está realizando. Asimismo, dentro de la creatividad y como parte de un indicador esencial encontramos a la originalidad ya que tiene la función de llegar de alguna forma a evidenciar lo que pasa en situaciones que pasan día a día. Es decir, esta idea al ser única y auténtica también puede llegar a ser definida como extraordinaria e innovadora. Sin embargo, cabe resaltar que la persona que posee este pensamiento debe tener características como: Tener la capacidad de tomar con calma los comentarios de los demás individuos. Por otro lado, la creatividad cumple una función importante ya que el niño debe tener la capacidad para demostrarlo, cuando una persona tiene una respuesta totalmente nueva tiende a ser básicamente rechazado y finalmente teniendo siempre debe tomarse de forma positiva los resultados que se dan cotidianamente.

La dimensión 2, la fluidez, al respecto Esquivias (2015) nos dice que el principalmente, la fluidez es dada debido a que esta estructura psicológica tiende a estar en movimiento y como principal característica se presentan cuando se requiere solucionar algún tipo de problema, llamado también este pensamiento como “divergente”. Por lo tanto, la fluidez hace referencia a un conjunto de habilidades que

tiene como propósito lograr dar una respuesta al problema que se le presente, siendo así que también podrán plantear diversas hipótesis en cada una de las problemáticas.

La dimensión 3, la flexibilidad, al respecto Esquivias (2015) nos afirma que esta dimensión básicamente es importante y esencial ya que debido a esto cada infante también evita a la vez una rigidez de manera que podrá dar soluciones eficazmente ante cualquier situación que se le presente. Es decir, el término “flexibilidad” se denomina a esta acción de poder dar nuevas alternativas como solución de forma que podrá crear diversos argumentos para estas situaciones presentadas. Es decir, la persona flexible cuenta con característica como ser primordial ya que para que se logre una satisfacción es necesario que cada forma tradicional sea inconsistente, así como ser capaz de dirigirse de forma divergente a la problemática. En la actualidad, cada individuo que posee este pensamiento tiene la capacidad de usar diversas estrategias que de alguna manera pueda presentarse algunas controversias y el individuo tendrá la capacidad de poder conllevar esto, claro ejemplo está el análisis que se realiza a través del covid 19 ya que tiene que estar definido por diferentes puntos de vistas de diversos especialistas en cuanto a esta pandemia.

El presente estudio se justificó por las siguientes razones:

La investigación se realizó porque es muy importante contar con un diagnóstico sobre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad, porque muchas familias poco apoyan a sus hijos a practicar los juegos libres como del hogar, la dramatización, de construcción, etc., porque se ha buscado el facilismo de entregar un celular para los menores se pengan a entretener con juegos de los celulares.

La investigación se realizó para profundizar el conocimiento, ya que es necesario contar con una información actualizada para luego sugerir acciones a las educadoras para revertir el problema planteado en el presente estudio.

Este estudio fue de relevancia social, a fin de aplicar en los colegios el bienestar de los estudiantes a nivel local, regional y nacional, ya que urge a la sociedad mejorar nuestras estrategias para ser eficientes en nuestro hacer, en esta medida el estudio es

de mucha importancia para el beneficio de la niñez y la educación de hoy.

Además, el aporte científico del estudio fue contribuir para las futuras investigaciones correlacionales y descriptivas como soporte científico de los docentes, metodología con rigurosidad de una investigación científica y los resultados fueron considerados ampliamente por investigadores como por educadores para tomar decisiones pertinentes.

El problema del estudio fue:

En mis observaciones dentro de mis prácticas preprofesionales he evidenciado que muchos niños son rutinarios en sus decisiones y acciones al desarrollar acciones cotidianas y académicas por ejemplo al coger sus crayolas y colorear un dibujo, al amarrarse los zapatos, etc. por otro lado se puede constatar que muchos juegan de forma libre en los sectores sin ningún propósito, además por otro lado muchas familias están descuidando en sus hijos en ser poco creativos, esta situación se da muchas veces por el facilismo de brindar un videojuego, un celular para sus menores hijos se distraiga y no interrumpan diálogos por redes sociales o cumplimiento de acciones domesticas como la cocina, planchado, etc; todo ellos conllevan que nuestros niños de educación inicial no desarrollen la creatividad, consecuentemente, nuestra sociedad es consumista y muy poco produce la ciencia y la tecnología, muchos de los analistas juzgan a la educación como uno de los factores primordiales y decisivos para promover la creatividad desde la temprana edad en los educandos, por otro lado, los infantes de 5 años de educación inicial según las orientaciones del Ministerio de Educación. algunas maestras establecen el tiempo con responsabilidad y criterio pedagógico.

Formulación del problema de investigación, fue:

¿Cuál es la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021?

La definición conceptual, se plantea a continuación:

Juego libre en sectores, al respecto el MINEDU (2016) nos afirma que es una situación agradable y cotidiano, no es por obligación, es por placer, además consiste en que los niños decidan que jugar, con que jugar y con quienes jugar.

Desarrollo de la Creatividad, al respecto Cassotti, et al (2016) nos define la creatividad como una habilidad compleja que desarrolla idea original, inédita e innovador para retar o desafiar problemas o situaciones de la vida.

Definición operacional, se detalla a continuación:

La variable, juego libre en los sectores se operacionaliza a través de la dimensión 1) sector hogar, 2) sector construcción, 3) sector dramatización y biblioteca 4) sector de ciencia y 5) sector de artes plásticas, además consta de doce indicadores e ítems tenemos 12 cada uno de ellos se medirán con las escalas: Nunca=1, A veces=2 y siempre= 3 y luego se realizará la baremación: Bajo=12-19, Medio=20-27 y alto= 28-36.

La variable creatividad, se operacionaliza en tres dimensiones: 1) originalidad, 2) fluidez y 3) flexibilidad, y consta de nueve indicadores y trece ítems cada uno de ellos se medirán con las escalas: Nunca=1, A veces=2 y siempre= 3 y luego se realizará la baremación: En inicio=12-19, En proceso=20-27 y En logrado= 28-36.

Las variables de estudio se operacionalizaron de la siguiente manera:

**Tabla 1**

Operacionalizar de variable 1, Juego libre en sectores

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems
Juego libre en sectores.	Sector del hogar.	Tiempo.	1, 2, 3
		Implantación	
		Rol cocina	
	Sector de construcción	Materiales.	4, 5, 6
		Creaciones	
		Implantación.	
	Sector de dramatización y biblioteca.	Socialización	7, 8
		Lectura	
		Implementación	
	Sector de Ciencia		9, 10

		La indagación.	
Sector de artes plásticas	Implementación		11, 12
	Expresión artística.		

**Tabla 2**

Operacionalizar de variable 2, La creatividad

Variable	Dimensión	Indicador	Ítem
Desarrollo de la creatividad	La originalidad	Idea inédita.	1
		Acciones variadas e inédita.	2
		Toma de decisión inédita.	3,4
	La fluidez	Reglas para regular	5,6
		Toma de decisiones.	7
		Uso de materiales	8
	La flexibilidad	Situaciones para jugar	9
		Persistencia y tolerancia.	10, 12
		La apertura al cambio.	13

La hipótesis del estudio fue:

Juego libre en sectores se relacionan significativamente con la creatividad en los infantes de cinco años. Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021

Los objetivos del estudio, fueron:

Determinar la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021.

Objetivos específicos, son:

Determinar la frecuencia de uso del juego libre en los sectores de los infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021.

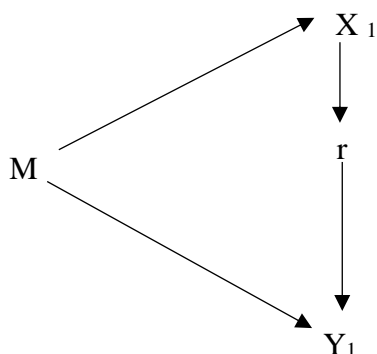
Determinar el nivel de la creatividad en los infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021.

## Metodología

Se optó como básico como tipo de la investigación, porque el estudio aportó una información amplia y actualizada y un diagnóstico donde existe la relación de dos o más variables. En este caso se ve como el juego libre en los sectores se relacionó con la creatividad en los infantes (Bernal, 2010).

Se consideró el estudio no experimental –transversal – correlacional descriptivo, porque no se manipuló ninguna de las dos variables, es transeccional porque se recolectó la información en un solo momento o en un tiempo único, es un estudio de diseño correlacional (Bernal, 2010).

En la investigación se uso el siguiente esquema:



Donde:

M: Muestra.

X<sub>1</sub>: Observación de la variable 1.

Y<sub>1</sub>: Observación de la variable 2.

r: relación entre (X<sub>1</sub> Y<sub>1</sub>)

Se consideró como población muestral a 23 infantes de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021, además la muestra fue no probabilística y se detalla a continuación:

**Tabla 3**

Población muestral del estudio

Género	Cantidad
Niñas	13
Niños	10
Total	23

Fuente: Nomina de matrícula 2021.

A continuación, se indica que se usó como técnica la observación, que consiste en que el investigador estudie y presencie al sujeto u objeto de forma sistemática, como lo señala Carrasco (2013)

Se empleo en la investigación como instrumento la guía de observación, menciona que es de mucha utilidad y se utiliza para registrar información resultante entre el observador y la realidad investigada, como lo señala Carrasco (2013)

La guía de observación 1: constituido por 12 ítems distribuido en cinco dimensiones, y la duración de su aplicación es 20 minutos por cada niño aproximadamente.

ESCALAS		
Siempre =3	A veces =2	Nunca=1

Luego, se realizó la baremación que a continuación se detalla, con las escalas correspondientes:

Bajo=12-19

Medio=20-27

Alto= 28-36.

La guía de observación 2: La creatividad constituida por 12 ítems distribuido en tres dimensiones y la duración de su aplicación es 20 minutos por cada niño aproximadamente.

ESCALAS		
Siempre =3	A veces =2	Nunca=1

Luego, se realizó la baremación que a continuación se detalla, con las escalas correspondientes:

En inicio=12-19

En proceso=20-27

En logrado= 28-36

La valides, al respecto Hernández et. al (1999) menciona que un instrumento que recolecta información y mide la variable que está tratando de medir.

Los instrumentos del estudio se validaron con los expertos:

Mg. Mery Gladiz Landauro Villanueva, con DNI ° 18104192, con maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Evaluación de Aprendizaje por Competencia, Docente en la I.E.I. N° 554 “Virgen de Lourdes” San Borja - Lima.

Dra. Tania Mirtha Condor Peralta con DNI N° 41544567, Docente Asociada de la Universidad José Faustino Sánchez Carrión- Huacho y docente especialista en Educación Primaria e Inicial de la UGEL N° 09-Huaura

Mg Olga Flores Martínez con DNI N° 15859416, directora designada en la Institución Educativa Inicial N°370, UGEL N° 16-Barranca y docente universitaria.

Confiabilidad, del instrumento guía de observación 1 (juego libre en los sectores) y 2 (desarrollo de la creatividad), mediante la fiabilidad del Alfa de crombach, cuya fórmula es la siguiente:

Reemplazando los datos se tiene un valor, como se detalla a continuación:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left( \frac{\sum_{i=1}^K \sigma_{Y_i}^2}{\sigma_X^2} \right)$$

Guía de observación 1: Juego libre en sectores:  $\alpha = 0,751$ .

Guía de observación 2: Desarrollo de la creatividad:  $\alpha = 0,774$

El procesamiento y analizar la información implica recopilar, sintetizar, presentar e interpretar la información (datos) para obtener resultados de investigación.

Al respecto Bernal (2010) el procesamiento de datos consiste en agruparlos sistemáticamente en tablas o figuras estadísticas para interpretar y comprobar los resultados de la investigación científica.

Los estadísticos que se utilizara en el estudio se proporcionan a continuación:  
Estadística descriptiva: Tablas y figuras de frecuencia absoluta, acumulada y porcentual. Estadística inferencial: Rho de Spearman

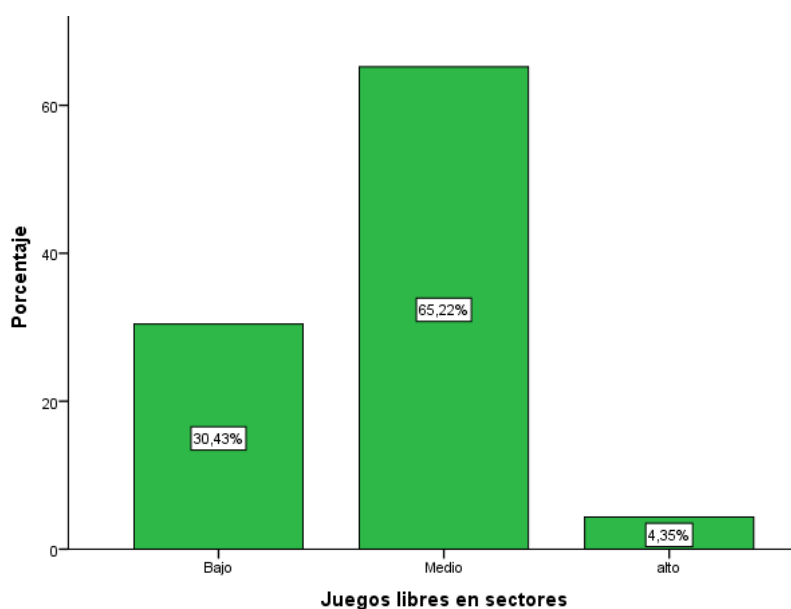
## Resultados

El estudio tuvo por título “Juego libre en sectores y creatividad en infantes de cinco años. Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021” fue organizado en tablas y figuras por lo objetivos específicos y luego el general se detallarán a continuación:

**Tabla 4**

La frecuencia del juego libre en los sectores de los infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021

Nivel	N	%
Bajo	7	30,43
Medio	15	65,22
alto	1	4,35
Total	23	100,00



**Figura 1:**

El juego libre en los sectores

**Fuente:** Tabla 1

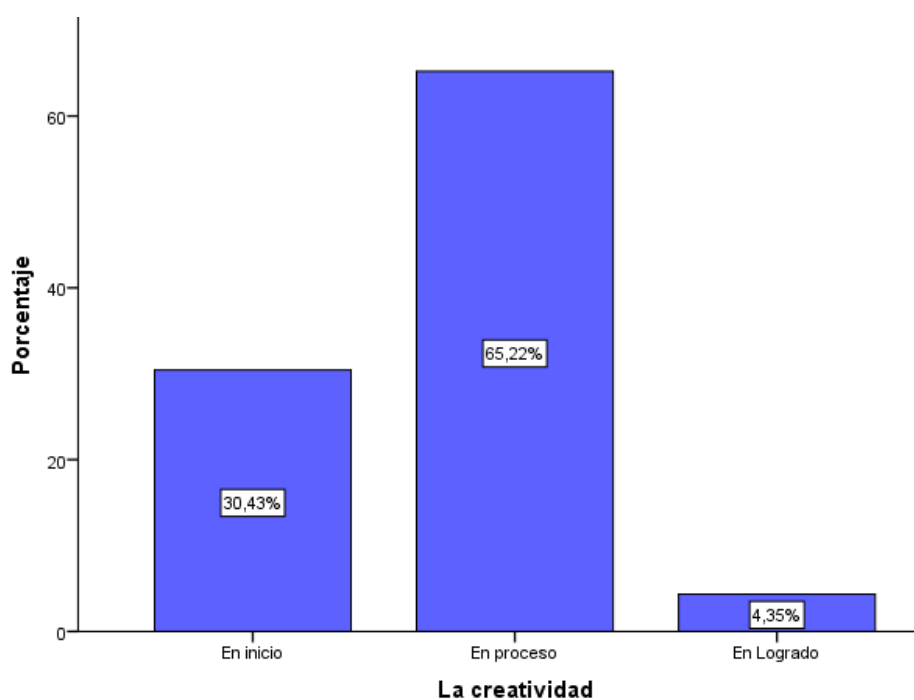
Según la tabla 4 y figura 1, el 30,43% de preescolares están en bajo, el 65,22% medio y el 4,35% en alto, entonces la mayoría se ubican en el nivel medio.

**Tabla 5**

Nivel de la creatividad en los infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021.

Nivel	N	%
En inicio	7	30,43
En proceso	15	65,22
En Logrado	1	4,35
Total	23	100,00

Fuente: Base de datos del estudio.



**Figura 2:**

*Nivel de creatividad*

**Fuente:** Tabla2

Según la tabla 5 y figura 2, se afirma que el 30,43% de preescolares se ubican en inicio, el 65,22% en proceso y el 4,35% en logrado, entonces se afirma que la mayoría se ubican en proceso de la creatividad.

La prueba de hipótesis, fue como se detalla:

**Tabla 6**

La relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021.

		<b>Correlaciones</b>		
			Juego libre en sectores	La creatividad
Rho de Spearman	Juego libre en sectores	Coeficiente de correlación	1,000	,909**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	23	23
	La creatividad	Coeficiente de correlación	,909**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	23	23

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

La tabla 6 muestra la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad, se concluye que mediante la técnica estadísticamente no paramétrica (Rho de Spearman = 0,909 y p-valor=0,000 < 0,05), existe correlación positiva, de esta manera se acepta la hipótesis de investigación.

## **Análisis Y Discusión**

En la investigación se obtuvo resultados importantes que en seguida se hizo la banalización y la discusión con los hallazgos encontrados de la investigación, se detallan:

Se acepta la hipótesis de investigación (Rho de Spearman = 0,909 y p-valor=0,000< 0,05) lo que se coincide con Cañari (2018) en el estudio se llegó a los siguientes resultados de una relación directa, además Común y Reategui (2020) el valor de Rho=0,618\* y el p-valor= 0.000 por lo tanto, después de reflexionar sobre los resultados indicados en líneas arriba se afirma que hay una correlación significativa positiva.

Al determinar la frecuencia del juego libre en sectores de los infantes, evidenciando que el 30,43% de preescolares se ubican en nivel bajo, el 65,22% medio y el 4,35% alto, por lo tanto la mayoría se ubican en el nivel medio de la variable mencionada, lo que coincide Común y Reategui (2020) en el estudio se llegó a los siguientes resultados: el 86.7% siempre participan, el 10.0% casi siempre y el 3.3% a veces, después de reflexionar sobre los resultados indicados en líneas arriba, se afirma que la mayoría se ubican en el nivel medio de juego libre en sectores.

Al determinar el nivel de la creatividad en los infantes, evidenciando, que el 30,43% de preescolares se ubican en inicio, el 65,22% en proceso y el 4,35% en logrado, entonces se afirma que la mayoría se ubican en proceso de la creatividad, lo que coincido con Cañari (2018) que en los resultados de su pre test menciona el 60 % su creatividad en inicio, el 33.34 % proceso, y 6.66 % logro previsto, por lo tanto, después de reflexionar sobre los resultados indicados en líneas arriba, se afirma que la mayoría se ubican en proceso de la creatividad.

## Conclusiones

En seguida se detalla las conclusiones de la investigación:

1. Se determinó significativamente la relación entre ambas variables en la Entidad educativa N°21581, Barranca, 2021, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación ( $Rho$  de Spearman = 0,909 y  $p$ -valor=0,000 < 0,05).
2. Se determino la frecuencia de la variable 1, evidenciando que el 30,43% de preescolares se ubican en nivel bajo, el 65,22% medio y el 4,35% alto, entonces se afirma que la mayoría se ubican en el nivel medio de juego libre en sectores.
3. Se determino el nivel de la variable 2 en los infantes de cinco años, evidenciando que el 30,43% de preescolares se ubican en inicio, el 65,22% en proceso y el 4,35% en logrado, entonces se afirma que la mayoría se ubican en nivel proceso de la creatividad.

## **Recomendaciones**

En seguida se indican las recomendaciones:

- A la directora de la entidad educativa se sugiere se recomienda implementar con materiales, medios y recursos pertinentes a los sectores de juego libres, ya que se complementa significativamente con la creatividad.
- A las educadoras del nivel inicial, se sugiere empoderarse con estrategias y técnicas innovadoras para el uso oportuno y con fines pedagógicos del juego, en vista que se relaciona de forma significativa con la creatividad.
- Se recomienda a proseguir con las investigaciones con el fin de seguir profundizando la información sobre el uso de ambas variables, además sobre la relación, con la finalidad de sugerir acciones de mejora de la educación de la niñez.

## Referencias Bibliográficas.

- Aparco, R., Arandía, J. (2015). *La mejora de mi práctica pedagógica en la aplicación de la secuencia metodológica en la hora del juego libre en los sectores de la institución educativa inicial N°961. Unidocente de Auquimarca- Andahuaylas, 2014.* (tesis de pregrado). Apurimac: Universidad Nacional de San Agustín. Perú.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Pearson. Educación de México.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2015). *Creatividad y Aprendizaje- El Juego Como Herramienta Pedagógica*. Madrid. Narcea, S.A. [.http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-nisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-nisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf)
- Cañari, M. (2018). *“El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de las I.E.P. El Nazareno*. Nuevo Chimbote: Universidad San Pedro. Perú.
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Cassotti et al (2016). *Una revisión teórica de la creatividad en función de la edad*. Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de <http://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/2901.pdf>.
- Común, S. y Reátegui, M. (2020) *“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”*. Universidad Nacional De Ucayali -Pucallpa-Perú.
- Cuba, N. & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. [Universidad Nacional de Educación](http://www.una.edu.pe). Lima -Perú

- De Prado, D. (2001). *Educación con creatividad: las metodologías creativas*. Editorial Octaedro. Barcelona-España.
- Esquivias, M. (2015) *El enigma sobre las referencias del pensamiento creativo y su evaluación*. Revista Digital Universitaria. México.
- Gallardo, P. y Fernández, J. . (2015). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Sevilla. . <https://tachh1.files.wordpress.com/2016/04/el-juego-en-e-f.pdf>.
- Garavito, C. (2017). *¿Es la educación un mecanismo de salida hacia mejores ocupaciones para las trabajadoras del hogar?*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima-Perú.
- Gross, K. (1992). *Les Jex des animaux*. Felix Alcan Editeur. Pais-España.
- Hernández. S. et al. (1999). *Metodología de la investigación*. Sexta edición. México
- Kapoula, Z., y otros (2016). *Education influences creativity in dyslexic and non-dyslexic children and teenagers*. Plos One.
- Londoño, Y., Pérez, S., Valerio, M. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el Aprendizaje Significativo de los niños y niñas de 5 años del grado preescolar de la Institución Educativa John F. Kennedy*. Universidad San Tomas Cau-Sincelejo-2018
- Lobatón, 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*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Satipo-Perú
- Ministerio de Educación del Perú (2010). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de seis años*. Lima: Perú.

- Ministerio de Educación (2016). *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. Lima - Perú
- Ramírez, V., y et tal (2017). *Relación entre el desarrollo Neuropsicológico y la Creatividad en edades tempranas*. International Journal of Humanities and Social Science Invention. Obtenido de [http://www.ijhssi.org/papers/v6\(1\)/Version-3/F0601033440.pdf](http://www.ijhssi.org/papers/v6(1)/Version-3/F0601033440.pdf)
- Vera, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. emblemático Chordeleg, período lectivo 2016 – 2017*. Universidad Politécnica Salesiana. Ecuador.
- Vera, D. (2017) *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 años de edad del C.I.B.V Emblemático Chordeleg. Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca-Ecuador.*
- Vera, Y. (2018) *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educación inicial El Clavelito. Universidad politécnica Salesiana. Cuenca- Ecuador.*

**ANEXO**  
**Guía de observación**  
**Juego libre en los sectores**

Niño (a): \_\_\_\_\_

Indicaciones: Estimado (a) aplicador del presente instrumento, por favor Observar y registrar marcando con un aspa (X) sobre el desarrollo de los juegos libre en los niños de cinco años.

<b>Dimensión</b>	<b>Ítems</b>	<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
Sector del hogar.	1. Se cuenta con tiempo disponible para jugar en los sectores.			
	2. Se cuenta con un sector de cocina implementado.			
	3. Al jugar representa con originalidad su juego de la cocina.			
Sector de construcción	4. Existe un ambiente adecuado para sector de construcción			
	5. El sector de construcción está bien implementado.			
	6. Realiza construcciones creativos y orinales con los materiales de construcción.			
Sector de dramatización y biblioteca.	7. El sector dramatización está bien implantado.			
	8. En el sector dramatización el niño desarrolla sus habilidades de forma creativa y libre.			
Sector de Ciencia	9. El sector ciencias se encuentra bien implementado con materiales de indagación.			
	10. El niño indaga de forma libre partiendo de la curiosidad y creatividad.			
Sector de artes plásticas	11. El sector de artes plásticas está bien implementado.			
	12. El niño expresa su creatividad y su lenguaje artístico.			
Sub total				
Total				

**Baremo:**

**Juegos libres en los sectores.**

<b>Niveles</b>	<b>Intervalo</b>
Bajo	12 a 20
Medio	21 a 38
Alto	29 a 36

<b>NIVEL</b>	<b>PUNTAJE</b>

### FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

<b>Guía de observación para los infantes de cinco años en Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021</b>	
Nombre:	Guía de observación: Juego libre en los sectores
Autor:	Mendez Gamarra, Wendy Irene
Año de Elaboración	2021
Administración	Infantes de 5 años
Duración	20 minutos aproximadamente.
Áreas que evalúan los reactivos.	Referencial y criterial.
Aplicación	Individual
Grado de aplicación	Niños de Educación Inicial
Validez	Por expertos
Calificación	Uso Ordinal:  - 1: Nunca - 2: A veces - 3: Siempre

**Guía de observación  
Desarrollo de la creatividad**

Niño (a): \_\_\_\_\_

Indicaciones: Estimado (a) aplicador del presente instrumento, por favor Observar y registrar macando con un aspa (X) sobre el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años.

<b>Dimensión</b>	<b>Ítem</b>	<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
<b>La originalidad</b>	1. Manifiesta sus ideas inéditas y espontáneamente para jugar.			
	2. Realiza acciones variadas e inéditas al jugar.			
	3. Ante una situación de juego toma decisiones propias.			
	4. Argumenta la toma de decisión sobre una situación de juego			
<b>La fluidez</b>	5. Demuestra uso de reglas que favorezcan sus juegos.			
	6. Crea reglas variadas y espontaneas para jugar.			
	7. Toma decisiones apropiadas ante situaciones.			
	8. Los materiales la usan con fluidez al jugar.			
<b>La flexibilidad</b>	9. Expresa flexibilidad para asumir nuevas situaciones de juego.			
	10. Expresa perseverancia y tolerancia para lograr su propósito de juego.			
	11. Demuestra tranquilidad y lo intenta de nuevo ante un fracaso de su juego.			
	12. Expresa apertura a cambio de situaciones o reglas para jugar.			
Sub total				
Total				

**Baremo:**

**Desarrollo de la creatividad.**

<b>Niveles</b>	<b>Intervalo</b>
En inicio	12 a 20
En proceso	21 a 38
En logrado	29 a 36

<b>NIVEL</b>	<b>PUNTAJE</b>

### FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

<b>Guía de observación para los infantes de cinco años en Institución Educativa N° 21581, Barranca, 2021</b>	
Nombre:	Guía de observación: La creatividad
Autor:	Mendez Gamarra, Wendy Irene
Año de Elaboración	2021
Administración	Niños de 5 años
Duración	20 minutos aproximadamente.
Áreas que evalúan los reactivos.	Referencial y criterial.
Aplicación	Individual
Grado de aplicación	Niños de Educación Inicial
Validez	Por expertos
Calificación	Uso Ordinal:  - 1: En inicio - 2: En proceso - 3: En logrado

### Confiabilidad: Juego libre en sectores

Alfa de Cronbach	N de elementos
,751	12

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1. Se cuenta con tiempo disponible para jugar en los sectores.	23,10	7,211	,430	,729
2. Se cuenta con un sector de cocina implementado.	23,00	7,778	,378	,735
3. Al jugar representa con originalidad su juego de la cocina.	23,00	7,556	,479	,725
4. Existe un ambiente adecuado para sector de construcción	23,10	6,544	,681	,691
5. El sector de construcción está bien implementado.	23,00	6,889	,803	,688
6. Realiza construcciones creativos y orinales con los materiales de construcción.	23,30	10,456	-,837	,821
7. El sector dramatización está bien implantado	23,00	6,889	,803	,688
8. En el sector dramatización el niño desarrolla sus habilidades de forma creativa y libre.	23,10	8,767	-,073	,795
9. El sector ciencias se encuentra bien implementado con materiales de indagación.	23,00	6,889	,803	,688
10. El niño indaga de forma libre partiendo de la curiosidad y creatividad.	23,20	6,622	,824	,679
11. El sector de artes plásticas está bien implementado.	23,00	6,889	,469	,724
12. El niño expresa su creatividad y su lenguaje artístico.	23,40	8,711	-,018	,774

### Confiabilidad: Creatividad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,774	12

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1. Manifiesta sus ideas inéditas y espontáneamente para jugar.	23,80	6,622	,143	,786
2. Realiza acciones variadas e inéditas al jugar.	23,90	7,433	-,245	,809
3. Ante una situación de juego toma decisiones propias.	23,70	5,789	,468	,752
4. Argumenta la toma de decisión sobre una situación de juego	23,80	5,733	,594	,738
5. Demuestra uso de reglas que favorezcan sus juegos.	23,70	5,344	,687	,723
6. Crea reglas variadas y espontaneas para jugar.	23,90	5,878	,739	,732
7. Toma decisiones apropiadas ante situaciones	23,80	5,511	,718	,723
8. Los materiales la usan con fluidez al jugar.	23,80	7,067	-,059	,806
9. Expresa flexibilidad para asumir nuevas situaciones de juego.	23,80	5,511	,718	,723
10. Expresa perseverancia y tolerancia para lograr su propósito de juego.	23,90	5,878	,739	,732
11. Demuestra tranquilidad y lo intenta de nuevo ante un fracaso de su juego.	23,70	5,344	,687	,723
12. Expresa apertura a cambio de situaciones o reglas para jugar.	24,20	7,067	-,059	,806



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

**INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)**

**I. DATOS GENERALES:**

**1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:** Juego libre en sectores y creatividad en infantes de cinco años en Institución Educativa N°21581, Barranca, 2022|

**2. INVESTIGADOR:** ~~Mendez~~ Gamarra, Wendy Irene

**3. OBJETIVO GENERAL:** Determinar la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2022

**4. CARÁCTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:**

La población es la totalidad de infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2022

**5. TAMAÑO DE LA MUESTRA:** La muestra está conformada por 23 niños y niñas de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2022.

**6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

Fichas de observación 1: Juego libre en los sectores.

Las fichas de observación 2: La creatividad

### DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** Mery Gladiz Landauro Villanueva

2. **PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Mg. Ciencias de la Educación – **Mención:** Evaluación de Aprendizaje por competencias.

3. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** IEI N°554 “Virgen de Lourdes” San Borja - Lima

### III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Juego libre en sectores.	Sector del hogar	Tiempo. Implantación Rol cocina	Se cuenta con tiempo disponible para jugar en los sectores.	X		X		X		X		
			Se cuenta con un sector de cocina implementado.	X		X		X		X		
			Al jugar representa con originalidad su juego de la cocina.	X		X		X		X		
	Sector de construcción	Materiales. Creaciones	Existe un ambiente adecuado para sector de construcción	X		X		X		X		
			El sector de construcción está bien implementado.	X		X		X		X		
	Sector de dramatización y biblioteca	Implantación. Socialización Lectura	Realiza construcciones creativos y orinales con los materiales de construcción.	X		X		X		X		

			El sector dramatización está bien implantado.	X		X		X		X		
	Sector de Ciencia	Implementación La indagación.	En el sector dramatización el niño desarrolla sus habilidades de forma creativa y libre.	X		X		X		X		
			El sector ciencias se encuentra bien implementado con materiales de indagación.	X		X		X		X		
	Sector de artes plásticas	Implementación Expresión artística.	El niño indaga de forma libre partiendo de la curiosidad y creatividad.	X		X		X		X		
			El sector de artes plásticas está bien implementado.	X		X		X		X		

#### OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 12 de marzo del 2022,



-----  
Mery Gladiz Landauro Villanueva  
DNI 18104192

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Desarrollo de la creatividad	La originalidad	Idea inédita.	Manifiesta sus ideas inéditas y espontáneamente para jugar.	X		X		X		X		
		Acciones variadas e inédita.	Realiza acciones variadas e inéditas al jugar.	X		X		X		X		
		Toma de decisión inédita.	Ante una situación de juego toma decisiones propias.	X		X		X		X		
			Argumenta la toma de decisión sobre una situación de juego	X		X		X		X		
	La fluidez	Reglas para regular Toma de decisiones.	Demuestra uso de reglas que favorezcan sus juegos.	X		X		X		X		
			Crea reglas variadas y espontaneas para jugar.	X		X		X		X		
		Uso de materiales	Toma decisiones apropiadas ante situaciones.	X		X		X		X		
		Reglas para regular	Los materiales la usan con fluidez al jugar.	X		X		X		X		
	La flexibilidad	Situaciones para jugar	Expresa flexibilidad para asumir nuevas situaciones de juego.	X		X		X		X		
		Persistencia y tolerancia.	Expresa perseverancia y tolerancia para lograr su propósito de juego.	X		X		X		X		
			Demuestra tranquilidad y lo intenta de nuevo ante un fracaso de su juego.	X		X		X		X		

		Situaciones para jugar	Expresa apertura a cambio de situaciones o reglas para jugar.	X		X		X			X	
--	--	------------------------	---	---	--	---	--	---	--	--	---	--

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 12 de marzo del 2022



-----  
Mery Gladiz Landauro Villanueva  
DNI 18104192

**DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)**

**1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** DRA. TANIA CONDOR PERALTA

**2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Licenciada en Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje y Magister en docencia universitaria e investigación Superior.

**4. INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** Docente Universitario, especialista en educación Primaria e Inicial.

**III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Desarrollo de la creatividad	La originalidad	Idea inédita.	Manifiesta sus ideas inéditas y espontáneamente para jugar.	X		X		X		X		
		Acciones variadas e inédita.	Realiza acciones variadas e inéditas al jugar.	X		X		X		X		
		Toma de decisión inédita.	Ante una situación de juego toma decisiones propias.	X		X		X		X		
			Argumenta la toma de decisión sobre una situación de juego	X		X		X		X		
	La fluidez	Reglas para regular	Demuestra uso de reglas que favorezcan sus juegos.	X		X		X		X		
		Toma de decisiones.	Crea reglas variadas y espontaneas para jugar.	X		X		X		X		
		Uso de materiales	Toma decisiones apropiadas ante situaciones.	X		X		X		X		
		Reglas para regular	Los materiales la usan con fluidez al jugar.	X		X		X		X		
	La flexibilidad	Situaciones para jugar	Expresa flexibilidad para asumir nuevas situaciones de juego.	X		X		X		X		

		Persistencia y tolerancia.	Expresa perseverancia y tolerancia para lograr su propósito de juego.	X		X		X		X		
			Demuestra tranquilidad y lo intenta de nuevo ante un fracaso de su juego.	X		X		X		X		
		Situaciones para jugar	Expresa apertura a cambio de situaciones o reglas para jugar.	X		X		X			X	

#### OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 12 de marzo del 2022



**Dra. Tatiana Mirtha Condor Peraldo**  
DNI: 41544567

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**



VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Desarrollo de la creatividad	La originalidad	Idea inédita.	Manifiesta sus ideas inéditas y espontáneamente para jugar.	x		x		x		x		
		Acciones variadas e inédita.	Realiza acciones variadas e inéditas al jugar.	x		x		x		x		
		Toma de decisión inédita.	Ante una situación de juego toma decisiones propias.	x		x		x		x		
			Argumenta la toma de decisión sobre una situación de juego	x		x		x		x		
	La fluidez	Reglas para regular Toma de decisiones.	Demuestra uso de reglas que favorezcan sus juegos.	x		x		x		x		
			Crea reglas variadas y espontaneas para jugar.	x		x		x		x		
		Uso de materiales	Toma decisiones apropiadas ante situaciones.	x		x		x		x		
		Reglas para regular	Los materiales la usan con fluidez al jugar.	x		x		x		x		
	La flexibilidad	Situaciones para jugar	Expresa flexibilidad para asumir nuevas situaciones de juego.	x		x		x		x		
		Persistencia y tolerancia.	Expresa perseverancia y tolerancia para lograr su propósito de juego.	x		x		x		x		
			Demuestra tranquilidad y lo intenta de nuevo ante un fracaso de su juego.	x		x		x		x		

		Situaciones para jugar	Expresa apertura a cambio de situaciones o reglas para jugar.	x		x		x		x		
--	--	------------------------	---	---	--	---	--	---	--	---	--	--

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 12 de marzo del 2022

  
 Dra. Tania Mirtha Condor Peraldo  
 DNI: 41544567

1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** Mg. Olga Flores Martínez

2. **PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Licenciada en Educación Inicial y Magister en Pedagogía.

3. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** directora de la I.E. Inicial N°370-UGEL 16-BARRANCA y Docente Universitario.

### III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Juego libre en sectores.	Sector del hogar	Tiempo. Implantación Rol cocina	Se cuenta con tiempo disponible para jugar en los sectores.	X		X		X		X		
			Se cuenta con un sector de cocina implementado.	X		X		X		X		
			Al jugar representa con originalidad su juego de la cocina.	X		X		X		X		
	Sector de construcción	Materiales. Creaciones	Existe un ambiente adecuado para sector de construcción	X		X		X		X		
			El sector de construcción está bien implementado.	X		X		X		X		
	Sector de dramatización y biblioteca	Implantación. Socialización Lectura	Realiza construcciones creativos y orinales con los materiales de construcción.	X		X		X		X		

			El sector dramatización está bien implantado.	X		X		X		X		
	Sector de Ciencia	Implementación La indagación.	En el sector dramatización el niño desarrolla sus habilidades de forma creativa y libre.	X		X		X		X		
			El sector ciencias se encuentra bien implementado con materiales de indagación.	X		X		X		X		
	Sector de artes plásticas	Implementación Expresión artística.	El niño indaga de forma libre partiendo de la curiosidad y creatividad.	X		X		X		X		
			El sector de artes plásticas está bien implementado.	X		X		X		X		

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 12 de marzo del 2022

Mg. Olga Flores Martínez  
DNI: 41544567

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Desarrollo de la creatividad	La originalidad	Idea inédita.	Manifiesta sus ideas inéditas y espontáneamente para jugar.	X		X		X		X		
		Acciones variadas e inédita.	Realiza acciones variadas e inéditas al jugar.	X		X		X		X		
		Toma de decisión inédita.	Ante una situación de juego toma decisiones propias.	X		X		X		X		
			Argumenta la toma de decisión sobre una situación de juego	X		X		X		X		
	La fluidez	Reglas para regular Toma de decisiones.	Demuestra uso de reglas que favorezcan sus juegos.	X		X		X		X		
			Crea reglas variadas y espontaneas para jugar.	X		X		X		X		
		Uso de materiales	Toma decisiones apropiadas ante situaciones.	X		X		X		X		
		Reglas para regular	Los materiales la usan con fluidez al jugar.	X		X		X		X		
	La flexibilidad	Situaciones para jugar	Expresa flexibilidad para asumir nuevas situaciones de juego.	X		X		X		X		
		Persistencia y tolerancia.	Expresa perseverancia y tolerancia para lograr su propósito de juego.	X		X		X		X		
			Demuestra tranquilidad y lo intenta de nuevo ante un fracaso de su juego.	X		X		X		X		

		Situaciones para jugar	Exposición a cambio de reglas para jugar.	X		X		X			X	
--	--	------------------------	---	---	--	---	--	---	--	--	---	--

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:  
Barranca, 12 de marzo del 2022



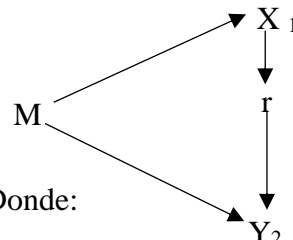
Mg. Olga Flores Martínez  
DNI: 41544567

**MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA**

**TÍTULO:** Juego libre en sectores y creatividad en infantes de cinco años en Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES
<p>¿Cuál es la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021?</p>	<p><b>Objetivo general.</b> Determinar la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021.</p> <p><b>Objetivos específicos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Determinar la frecuencia de uso del juego libre en los sectores de los infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021.</li> <li>- Determinar el nivel de la creatividad en los infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021.</li> </ul>	<p>Juego libre en sectores se relacionan significativamente con la creatividad en los infantes de cinco años de la Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021</p>	<p><b>Variable 1:</b> Juego libre en sectores</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Sector del hogar.</li> <li>-Sector de construcción</li> <li>-Sector de dramatización y biblioteca.</li> <li>-Sector de Ciencia</li> <li>-Sector de artes plásticas</li> </ul> <p><b>Variable 2:</b> La creatividad</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La originalidad</li> <li>- La fluidez</li> <li>- La flexibilidad</li> </ul>

**MATRIZ DE COHERENCIA METODOLÓGICA**

<b>TIPO, ENFOQUE Y DISEÑO</b>	<b>POBLACIÓN Y MUESTRA</b>	<b>TECNICAS E INSTRUMENTOS</b>	<b>TRATAMIENTO ESTADISTICO.</b>
<p><b>Tipo:</b> Básico</p> <p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo.</p> <p><b>Diseño:</b> No experimental, de corte transaccional y correlacional descriptivo</p> <p>En el estudio se utilizo el siguiente esquema:</p> <div style="text-align: center;">  <pre> graph TD     M --&gt; X1     M --&gt; Y2     X1 -- r --&gt; Y2             </pre> </div> <p>Donde: M: Muestra. X<sub>1</sub>: Observación de la variable. Y<sub>2</sub>: Observación de la variable. r: Rho de Spearman (X<sub>1</sub> Y<sub>1</sub>)</p>	<p>La población muestral está conformada por 23 infantes de cinco de Educación Inicial.</p> <p><b>Muestreo:</b> no probabilístico.</p>	<p><b>Técnica:</b> La observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Guía de observación 1: Juego libre en los sectores. Guía de observación 2: La creatividad.</p>	<p><b>Estadística descriptiva</b> Tablas y figuras de frecuencia absoluta y porcentual.</p> <p><b>Estadística Inferencial.</b> Rho de Spearman.</p>

### BASES DE DATOS

N	Variable: Juegos libres en los sectores												Variable: La creatividad													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	22	1	1	3	2	1	2	1	2	2	3	2	2	22
2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	22	3	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	23
3	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	3	24	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	3	24
4	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	19	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	15
5	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	22	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	22
6	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	18	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	18
7	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	3	24	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	3	24
8	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	15	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	15
9	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	22	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	22
10	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	22	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	22
11	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	3	24	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	3	24
12	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	15	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	15
13	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	22	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	22
14	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	19	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	18
15	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	22	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	22
16	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	30	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	1	3	28
17	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	19	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	15
18	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	22	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	22
19	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	3	24	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	30
20	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	15	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	15
21	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	22	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	22
22	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	3	24	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	3	24
23	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	3	24	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	3	24

## REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

<b>1. Datos del Autor</b>			
<b>Mendez Gamarra, Wendy Irene</b>	<b>72393529</b>	<b>Wen.mg.25@gmail.com</b>	
Apellidos y Nombres	DNI	Correo Electrónico	
<b>2. Tipo de Documento de Investigación</b>			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
<b>3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup></b>			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
<b>4. Título del Documento de Investigación</b>			
<b>Juego libre en sectores y creatividad en infantes de cinco años. Institución Educativa N°21581, Barranca,2021.</b>			
<b>5. Programa Académico</b>			
<b>PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL</b>			
<b>6. Tipo de Acceso al Documento</b>			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público <sup>2</sup> (info:repositorio/abierta/open/Access)		<input type="checkbox"/> Acceso restringido <sup>3</sup> (info:repositorio/abierta/restriccion/Access) (*)	
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

**A. Originalidad del Archivo Digital**

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

**B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS <sup>4</sup>**

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. <sup>5</sup>

	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; font-size: small;">Lugar</td> <td style="text-align: center; font-size: small;">Dia</td> <td style="text-align: center; font-size: small;">Mes</td> <td style="text-align: center; font-size: small;">Año</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Chimbote</td> <td style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">18</td> <td style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">08</td> <td style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">2023</td> </tr> </table>	Lugar	Dia	Mes	Año	Chimbote	18	08	2023
Lugar	Dia	Mes	Año						
Chimbote	18	08	2023						
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">  </div> <p style="font-size: x-small; transform: rotate(-90deg); position: absolute; left: -40px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">Huella Digital</p>	 <p style="text-align: center; font-size: x-small;">Firma</p>								

**Reporte**

<sup>1</sup> Según Resolución de Consejo Directivo N° 042-2019-SUMDU-CD Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8 inciso 2.  
<sup>2</sup> Ley N° 28211 Ley que regula el Repositorio Institucional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.O. 098 2013 PERU  
<sup>3</sup> Si el autor otorga el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo con el Marco de la Ley 822.  
<sup>4</sup> Si se otorga el tipo de acceso restringido, el autor se compromete a publicar los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la Directiva N° 004-J09-S-CORCHIC-ORIC (Numerales 3.2 y 4.1) que forma parte del funcionamiento del Repositorio Institucional Digital.  
<sup>5</sup> Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que promueve la difusión de los autores en conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otras. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.  
<sup>6</sup> Según artículo 12.2, inciso c) de la Ley N° 28211 Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales (RNTI) Los autores, investigadores y docentes de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los resultados en los repositorios institucionales previendo al uso de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente catalogados por el Repositorio Digital RNTI a través del Repositorio ALCM.

## REPORTE DE SIMILITUD

Juego libre en sectores y creatividad en infantes de cinco años.  
Institución Educativa N°21581, Barranca, 2021

### INFORME DE ORIGINALIDAD

21%

INDICE DE SIMILITUD

21%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

9%

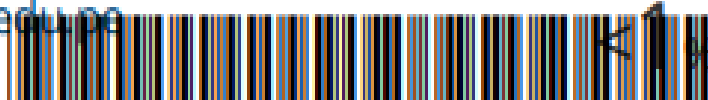
TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	6%
2	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	4%
3	<a href="http://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
5	<a href="http://repositorio.unu.edu.pe">repositorio.unu.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad de San Martin de Porres Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	<a href="http://bibliotecas.unsa.edu.pe">bibliotecas.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%



9	Submitted to Colegio Champagnat Trabajo del estudiante	<1 %
10	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.utp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	tesis.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	www.facebook.com Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	www.enel.net Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %





Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo