



UNIVERSIDAD PRIVADA TELESUP

FACULTAD DE SALUD Y NUTRICIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

TESIS

**LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES Y EL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE
3,4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL
Nº 1320 SAN JOSE DE ILAVE – 2019.**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

AUTOR:

Bach. SARA NOEMI CONDORI MAMANI

LIMA-PERÚ

2019

ASESOR DE TESIS

Mg. TANIA SERRUTO CAHUANA
Metodóloga

Lic. KARLA LISBETH VARGAS MARQUEZ
Temática

JURADO EXAMINADOR:

Dra. MARCELA ROSALINA BARRETO MUNIVE
Presidente

Dra. ROSA ESTHER CHIRINOS SUSANO
Secretario

Dra. NANCY MERCEDES CAPACYACHI OTÁROLA
Vocal

DEDICATORIA

A mi padre, Salvador Condori Anko, mi héroe, mi guía, mi ejemplo, quien en vida me brindó su apoyo incondicional moral y económico para mi desarrollo profesional.

A mi madre y hermanos, y al motor y motivo que me inspira a seguir adelante mi hija Alessandra.

AGRADECIMIENTO

Mi sincero agradecimiento a nuestro Divino Creador, por su poder inalcanzable y haber permitido concluir la tesis, de igual forma a la Universidad Privada Telesup por sus sabias enseñanzas, así mismo a mis asesores de tesis, como siguen asesor temático Ps. Karla Liseth Vargas Márquez, asesor de tesis Lic. Tania Serruto Cahuana quienes contribuyeron con sus experiencias en la conclusión de la presente, a todos quienes me asistieron en los momentos de flaqueza, gracias por todo.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se elaboró con el propósito, de determinar la relación entre el juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la creatividad en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1320 San José de la ciudad de Ilave.

La hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad propicia y estimula el desarrollo creativo de los niños y niñas, lo que contribuye en el desarrollo de su inteligencia, habilidades, destrezas, aptitudes y actividades. El papel principal de la maestra consiste, en ser guía, orientadora y mediadora del aprendizaje de los niños y niñas; de esta manera, despertar la imaginación, capacidad creativa lúdica, donde desplegarán su curiosidad por la participación activa y permitiendo el desarrollo de sus habilidades de los niños y niñas en el cual son los protagonistas, participes activos y directos del proceso de aprendizaje.

Se trabajó con un diseño descriptivo correlacional. El 100% de la muestra de nivel inicial corresponde a 20 niños, siendo un 15% de los niños que tienen 3 años de edad, un 75% de los niños tienen 4 años y solo 10% de niños tienen la edad de 5 años.

De acuerdo con la prueba Shapiro-Wilk, se puede ver que en la presenta tabla la única variable que no posee una distribución normal es la escala de desarrollo de la creatividad ($W=0.881$, $p=0.019$), mientras que la Escala juego libre en sectores posee una distribución normal ($W=0.993$, $p=0.176$). Existe suficiente evidencia estadística para decir que los datos a comparar no cumplen el supuesto de normalidad y se puede proceder a analizar los datos con estadística no paramétrica.

Por lo cual, se rechaza la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula, llegando a concluirse que no existe una relación significativa entre las variables juego libre en sectores y desarrollo de la creatividad en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de Ilave.

ABSTRACT

This research work was prepared with the purpose of Determine the relationship between free play in the sectors and its influence on the development of creativity in children aged 3, 4, and 5 years of the Initial Educational Institution No. 1320 San José de la Ciudad of Ilave.

Free play time and the development of creativity promote and stimulate the creative development of children, which contributes to the development of their intelligence, abilities, skills, aptitudes and activities. The main role of the teacher is to be a guide, guide and mediator of children's learning; In this way we awaken the imagination, playful creative capacity, where they would display their curiosity for active participation and allowing the development of their abilities of children in which they are the protagonists, active and direct participants in the learning process.

We worked with a Descriptive Correlational design. 100% of the initial level sample corresponds to 20 children, with 15% of the children being 3 years old, 75% of the children being 4 years old and only 10% of the children being 5 years old.

According to the Shapiro-Wilk test, it can be seen that in the table presented the only variable that does not have a normal distribution is the Creativity Development scale ($W = 0.881$, $p = 0.019$), while the Free Play Scale in sectors it has a normal distribution ($W = 0.993$, $p = 0.176$). There is enough statistical evidence to say that the data to be compared do not meet the assumption of normality and the data can be analyzed with non-parametric statistics.

Therefore, the null hypothesis is rejected and we accept the alternate hypothesis, reaching the conclusion that there is no significant relationship between the variables free play in sectors and the development of creativity in children of 3, 4 and 5 years of the Initial Educational Institution No. 1320 San José of the City of Ilave.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CARÁTULA	i
ASESOR DE TESIS	ii
JURADO EXAMINADOR:	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
ÍNDICE DE CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
INTRODUCCIÓN	xii
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.	14
1.1. Planteamiento del Problema.	14
1.2. Formulación del problema	16
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos.....	16
1.3. Justificación del estudio.....	16
1.4. Objetivos de la Investigación.....	18
1.4.1. Objetivo general.....	18
1.4.2. Objetivos específicos.....	18
II. MARCO TEÓRICO	19
2.1. Antecedentes de la investigación	19
2.2.1. Antecedentes nacionales.....	19
2.2.2. Antecedentes locales.....	21
2.2. Bases teóricas de las variables	23
2.2.1. Juego libre	23
2.2.2. La creatividad.....	31
2.3. Definición de términos básicos.....	36
III. MARCO METODOLÓGICO	38
3.1. Hipótesis de la investigación	38

3.1.1. Hipótesis general.	38
3.1.2. Hipótesis específicas.	38
3.2. Variables de estudio.	39
3.2.1. Definición conceptual.	39
3.2.2. Definición operacional.	40
3.3. Tipo y nivel de investigación.	41
3.3.1. Tipo de investigación descriptivo correlacional.	41
3.3.2. Nivel de investigación.	41
3.3.3. Enfoque (cuantitativo).	41
3.3.4. Métodos.	41
3.4. Diseño de investigación.	42
3.4.1. Nivel descriptivo correlacional.	42
3.4.2. Enfoque cuantitativo.	42
3.5. Población y muestra.	42
3.5.1. Población.	42
3.5.2. Muestra.	43
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	43
3.6.1. Técnicas de recolección de datos.	43
3.6.2. Instrumentos de recolección de datos.	43
3.7. Métodos de análisis de datos.	46
3.8. Aspectos éticos.	46
IV. RESULTADOS	47
V. DISCUSIÓN	54
VI. CONCLUSIONES	58
VII. RECOMENDACIONES	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	60
ANEXOS	64
Anexo 1: Matriz de consistencia.	65
Anexo 2: Matriz de operacionalización.	66
Anexo 3: Instrumentos.	67
Anexo 4: Validación de instrumentos.	71
Anexo 5: Matriz de datos.	82

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Variables de estudio definición conceptual.....	39
Tabla 2.	Población.....	43
Tabla 3.	Frecuencia por edad.....	47
Tabla 4.	Frecuencia en la escala de medición del puntaje estándar	48
Tabla 5.	Porcentaje alcanzado de la escala de medición del puntaje estándar	48
Tabla 6.	Edad equivalente y desarrollo de la creatividad	50
Tabla 7.	Juego libre en sectores con relación al género	50
Tabla 8.	Juego libre en sectores con relación a la edad	51
Tabla 9.	Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk.....	52
Tabla 10.	Correlación entre juego libre en sectores y desarrollo de la creatividad	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Porcentaje por edad	47
Figura 2. Porcentaje del género con relación a la edad equivalente	49
Figura 3. Frecuencia del género en relación a la edad equivalente	49

INTRODUCCIÓN

La presente investigación denominada: “La hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 1320 San José de Ilave – 2019”, enfatiza en el olvido y desidia por parte de las autoridades de la institución investigada, carece de infraestructura para el óptimo desarrollo de los niños, al mismo tiempo falta equipamiento a los diferentes sectores del aula, padres de familia con estudios inconclusos y de bajos recursos económicos, lo cual repercute con la falta de autonomía, creatividad e independencia del niño, lo que imposibilita el autoaprendizaje e inter aprendizaje de los niños y niñas, si la realidad fuera al contrario, con apoyo de los agentes de la educación, nuestros niños y niñas enfrentarían problemas en situaciones significativas, así como cuando se encuentran en situaciones de búsqueda de alternativas de solución de manera creativa. Para lograr que los niños sean creativos, debemos de permitir que se desenvuelvan, el niño escolar estimulado a nivel cognoscitivo, por lo tanto, este proceso eminentemente lúdico, inherente al aprendizaje infantil conformando sucesivas estructuras mentales.

El objeto de estudio surge debido que, en algunas de las Instituciones de educación inicial especialmente en las privadas, el juego libre en sectores no es considerado como metodología más por el contrario los padres y docentes se enfocan con intensidad en el avance académico. Con el presente estudio se busca brindar una propuesta de alternativa de solución a un problema detectado en padres de familia al no considerar como aprendizaje al juego libre en sectores

Por ello, el MINEDU en el año 2009 propone el juego libre en los sectores como un espacio de libertad, espontaneidad y contacto con los elementos de los sectores donde el estudiante interactúa y desarrolla sus habilidades comunicativas mediante el juego espontáneo, en este sentido el juego libre contribuye enormemente en el desarrollo cognitivo, la regulación de emociones y la resiliencia, permitiendo a los niños enfrentarse a esto el ámbito educativo debe de ser marcado con horas lúdicas que permitan del desarrollo integral del niño.

La recolección de datos para la presente investigación fue de la siguiente manera: observación la técnica por el cual se verificara el desenvolvimiento de los niños durante la aplicación de la hora del juego libre en sectores; el registro de asistencia instrumento que nos permite conocer la constancia del niño en la institución educativa; registro de asistencia a los sectores o (cuaderno de campo), registro auxiliar permitió medir registrar los aspectos que desarrollan los niños y niñas durante el desarrollo del juego libre en sectores. Principalmente el Instrumento que nos permitió medir la variable fue la Lista de cotejo que consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, desempeños, habilidades, conductas, etc.) y el test de Dayc que nos permitió medir la creatividad de los niños.

El trabajo de investigación contiene las siguientes partes:

En el capítulo I, presentamos al marco teórico, contiene a los antecedentes nacionales, locales e internacionales de la investigación, las bases teóricas y la definición de términos básicos. El capítulo II, planteamos el problema de investigación, se trabajó la definición de las variables; En el capítulo III, la metodología de la investigación, las hipótesis, las variables; se definió el tipo y diseño de investigación, la operacionalización de las variables, las hipótesis, los instrumentos que midieron a las dos variables. El capítulo IV, nos referimos a la validación y confiabilidad de los instrumentos, procesamiento estadístico de datos y la discusión de los resultados.

La presente investigación finaliza con las conclusiones y sugerencias, de las cuales son formuladas con base de los objetivos y las hipótesis; en tanto, las sugerencias son planteadas de acuerdo con las conclusiones a las que se han arribado. Finalmente concluye con las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes.

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

1.1. Planteamiento del Problema.

El desarrollo de la educación está muy relacionado como un hecho histórico en la humanidad, ya que nutre el desarrollo desde el nacimiento y este, se va desarrollando a medida que el bebé crece y se convierte en niño, es así que la educación se hace presente. Evaluando la realidad la que afronta nuestro país, siendo últimos en concursos de conocimientos, teniendo poca inversión e interés por el Estado, hace que nos preguntamos, que pasó con nuestro sistema educativo.

Nuestra realidad es cruda, ya que como docente de inicial palpo diario carencias, que me llevan a pesar que si no estimulamos a nuestros niños, si no equipamos nuestras aulas con asesorías didácticas, o no brindan formación especializada para brindar una atención de calidad y calidez, como es que nuestros niños y niñas de 3 a 5 años, desarrollan las competencias y capacidades. Pues es nuestro reto, analizando que enfrentamos también las creencias y errores de los padres que opinan con frases como: el inicial solo es para perder el tiempo jugando o por gusto gasto dinero en comprar cosas que no sirven, son pensamientos que a lo largo de muchos años hemos ido reestructurando ya que hoy el Estado, apuesta por una educación basada en el juego que permita que el niño desarrolle sus competencias socioemocionales, cognitivas, lenguaje y más, dándole paso a la interacción social, pero que necesitamos nosotros los maestros, pues es una formación acorde con las exigencias del Estado que no la brinda, menos el equipamiento o el lugar adecuado para desarrollar todas la exigencia planteadas.

Hoy mi realidad es distintas me enfrento a padres que no dedican calidad de tiempo a sus hijos, al Ministerio de Educación que no apoya al sector de educación con infraestructura adecuada, tal es el caso donde se realizó la investigación, los niños asisten en el local del barrio, carecen de una buena infraestructura, carecen de juegos recreativos, no cuentan con materiales lúdicos y educativos, el Estado que no brinda oportunidad de aprendizaje, niños que incluso vienen mal alimentados y sufren de anemia, esto lo confronto con la información del MINSA, Puno ocupa el tercer lugar de casos de anemia, nos preguntamos todo esto no

influye en que nuestros niños tengan poco desarrollo y que afecte al nivel cognitivo.

La cartilla del juego libre menciona que el juego genera el desarrollo de diversos aprendizajes; es una oportunidad para que el pensamiento se desarrolle y logre su máximo potencial. Es de suma importancia para la expresión del mundo interno y el desarrollo socioemocional de los niños es por eso como dentro de esta perspectiva, el juego es muy importante para el buen desarrollo de la creatividad, a su vez, el niño es el propio constructor de sus aprendizajes. MED (2019) El juego simbólico en la hora del juego libre en sectores

En el ámbito de la provincia de El Collao, en especial en las instituciones educativas del nivel de educación inicial dentro del nuevo enfoque pedagógico se considera al niño como propio constructor de su aprendizaje. En algunas de las Instituciones de educación inicial especialmente en particulares, el juego libre en sectores no es considerado como metodología, más por el contrario los padres y docentes se enfocan con intensidad en el avance académico.

En la institución educativa inicial donde se realizó la investigación, carecen de material educativo, didáctico especializado, de esa forma no permite que se logre concluir con éxito los desempeños y competencias del proceso de aprendizajes previstos por la docente; es por ello, que lo identificamos como un problema potencial. El uso limitado de material educativo y didáctico especializado hace que se propone el desarrollo del presente proyecto de investigación como una propuesta de alternativa de solución a un problema detectado en niños de educación inicial. Es necesaria y oportuna la aplicación de la hora del juego libre como una metodología de trascendencia, para desarrollar el trabajo creativo de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José. Es un reto concientizar a los agentes de la Educación, padres de familia, sociedad en conjunto que la educación inicial es la base fundamental para el desarrollo cognitivo del ser humano, por ende; el juego en la infancia da muchas posibilidades educativas, según la etapa evolutiva del niño: no juega para aprender, pero inconscientemente acabará por aprender jugando porque, sin duda, los juegos son aprendizaje y nuevas experiencias.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

PG ¿Qué relación hay entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de Ilave?

1.2.2. Problemas específicos.

PE 1 ¿Conocer a la población según el género relacionado al juego libre en sectores en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de Ilave?

PE 2 ¿Cómo es el juego libre por sectores e en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de Ilave?

PE 3 ¿Cuál es la población más creativa, según género en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 1320 San José de la ciudad de Ilave?

PE 4 ¿Cómo es el desarrollo de la creatividad en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de Ilave?

1.3. Justificación del estudio

El presente trabajo de investigación permite conocer la realidad de la educación peruana y en especial del nivel inicial, debido a que la evaluación Pisa y otros concursos de conocimientos, nos ponen en último lugar y nos preguntanos el porqué, en mi experiencia como docente puedo percibir que no hay una educación en base a la estimulación temprana, por lo que repercute en problemas de aprendizaje.

El propósito fue colaborar con la educación de los niños y niñas, fortaleciendo el aspecto lúdico, el juego libre en sectores en una necesidad vital que les permite representar lo vivido, descubrir quiénes son y transformarse en lo que quieren ser, sin dejar de ser ellos mismos.

Es importante resaltar que este método mantiene en todos un carácter

eminentemente lúdico inherente al aprendizaje infantil, pues transcurre en una situación de juego a través de los cuales realizan verdaderos esquemas de asimilación que van conformando sucesivas estructuras mentales rompiendo esquemas, tradicionalismos y contenidos sin desarrollar, haciendo de las sesiones de aprendizaje realmente agradables, dinámicas y significativas, donde el programa curricular de educación inicial y su diversificación, nos permitan mejorar el desarrollo y logro de capacidades de aprendizaje en especial en niños de la institución educativa al cual apoyamos para mejor desenvolvimiento del profesor-niño y viceversa.

Además, permitir que el profesor cumpla la función de un guía en forma funcional y activa en relación con los niños y la comunidad educativa, considerando que los niños son el eje fundamental y motivo de esta investigación, cuyo objetivo fue lograr en especial niveles adecuados de trabajo y construcción, mediante el logro de capacidades de aprendizaje, la superación personal y el mejoramiento de la calidad educativa.

Es importante resaltar que promoverá un cambio en el ámbito educativo, ya que los docentes a partir de los resultados encontrados analizarán que está afectando en la falta de estimulación en los niños, así como la creatividad y la hora de juego están ligadas como un factor de aprendizaje, la utilidad que le daremos es proponer programas pilotos que gesten la hora de juego efectiva, con material didáctico idóneo para los niños, cambiando la actitud en los padres, con juegos colaborativos que le permitan a los padres comprometerse con la educación del niño.

A través de la educación inicial se mejoran las capacidades de aprendizaje del niño: sus hábitos de higiene, salud, la alimentación, también su desarrollo de las diferentes habilidades para la convivencia social y la participación, es resaltar los valores las actitudes como el respeto, la responsabilidad las distintas áreas de la vida.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo general

OG Determinar la relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de su fluidez en los niños de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave.

1.4.2. Objetivos específicos.

OE 1 Conocer a la población según el género relacionado con el juego libre en sectores en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave.

OE 2 Analizar el juego libre por sectores en relación a la edad en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave

OE 3 Conocer a la población más creativa, según género en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave.

OE 4 Explicar el desarrollo de la creatividad en las edades equivalentes de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.2.1. Antecedentes nacionales

Pérez (2019). El presente estudio pretendió conocer si existe relación entre 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. Uso la metodología no experimental, con diseño descriptivo correlacional. Mientras que la muestra fue integrada por 32 niños, Los resultados reflejan que La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 334 Niño Jesús de Praga, existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años.

Torres (2018). Menciona que: “la hora del juego libre en los sectores”, son 60 minutos donde el niño desarrolla sus potencialidades y capacidades libremente, para la construcción de aprendizajes significativos, contribuyendo a su desarrollo integral. Los sectores son espacios dentro del aula ubicados en lugares estratégicos, implementados con materiales educativos y organizados por sectores bien definidos y con los materiales al alcance de los niños. La hora del juego libre en sectores es muy trascendental para lograr el desarrollo y aprendizaje de estudiantes de educación inicial, donde el rol docente es de observador para diagnosticar fortalezas y debilidades y tomar decisiones”.

Cárdenas (2018). Determina: el presente trabajo de investigación tuvo como objetivo “Mejorar mi practica pedagógica mediante el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 4 años del aula Las Ardillitas del nivel inicial en la I.E N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María en el periodo 2014.”

Cañari (2018) el presente proyecto titulado: 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. El estudio se inicia cuando se percibe que existía una rutina de aprender

solamente cuando la maestra les inducía; de lo contrario los niños no procedían con libertad y autonomía; de igual manera cuando iba a jugar solamente admitían lo que había aprendido de memoria, no despertaban el interés por estimular su imaginación y la capacidad creativa lúdica. De allí que se procedió por averiguar la curiosidad científica sobre la existencia de la relación entre la capacidad creativa lúdica y el juego libre en los sectores de los niños obteniéndose un índice de correlación que el juego libre en los sectores está relacionado directamente con el de creatividad lúdica, es decir, que a mayores niveles del juego libre en los sectores existirán mayores niveles de creatividad lúdica.

Lobatón (2018). El objetivo planteado fue determinar la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en estudiantes, su metodología de la investigación fue cuantitativa con diseño pre experimental surgió de las limitaciones de creatividad en estudiantes de 4 años, a las conclusiones que llegaron fue que el juego libre en los sectores influye en el desarrollo de la creatividad, El juego libre en los sectores influye en la dimensión expresiva de la creatividad, Se determinó la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión productiva en estudiantes de 4 años, Se determinó la influencia del juego libre en los sectores en la dimensión Inventiva en los estudiantes, Se afirma que el juego libre en los sectores influye en la dimensión Inventiva de la creatividad.

Mogollón (2018). El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo “Determinar en qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools”. El estudio, corresponde a una investigación aplicada de diseño pre experimental, para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación con su correspondiente ficha de observación, la misma que permitió medir el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas, instrumento que fue sometido a una validación por jueces expertos y a un proceso de análisis de fiabilidad obteniéndose un coeficiente de confiabilidad de alfa de Cronbach de 0,585. Los resultados de la presente investigación muestran que el espacio de la hora de juego libre permite la mejora significativa de la variable Desarrollo de la creatividad.

López (2017). La presente investigación titulada “Utilización del juego libre en sectores para la socialización de los niños y niñas de 4 años del PRONOEI

Ununchis de la ciudad de Cusco”. Como objetivo general fue determinar el nivel de socialización con el uso de los juegos libres en sectores, hipótesis general el juego libre en los sectores fortalece el proceso de socialización de los niños y niñas. Llegando a la conclusión a partir del estudio realizado, podemos señalar que el juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. Es posible mencionar que del objetivo general de la investigación “Propongo elementos del juego que, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica.

Cuba (2015). El propósito principal de esta investigación fue determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Particular Niño Dios- Santa Anita. La metodología fue de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños a quienes se les evaluó mediante fichas de observación. Se tabularon los datos y con el software SPSS v. 21. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: existe relación entre la hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

2.2.2. Antecedentes locales

Turpo (2018). Beneficios del juego libre en sectores desde la percepción docente en instituciones educativas públicas del nivel inicial de la ciudad de Juliaca, 2018, (tesis de pregrado). El tipo de investigación fue descriptivo. La población de la presente investigación estuvo conformada por 56 docentes de las instituciones educativas públicas del nivel inicial de la ciudad de Juliaca. Para obtener los datos relevantes del estudio se utilizó el cuestionario de juegos libres en sectores, que consta de 29 ítems; organizado en 6 dimensiones frente al juego libre en sectores un 1,8% de los docentes percibe que se encuentra en el nivel leve, y el 98,2% percibe en nivel óptimo, considerándolo beneficioso para el desarrollo integral del niño.

Flores (2018). La presente investigación “Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 “Corazón de

Jesús” del distrito de Acora en el año 2018”. Usó la metodología de diseño de investigación descriptivo – simple y se espera que los niveles de creatividad en dicha institución sean potenciados y rescatados. La investigación se dará por medio de un Test. Se llegó a los resultados, aplicando la investigación en una población de 37 niños y niñas de cuatro años, el nivel que predomina es el de “fluidez” con un mayor alto de porcentaje visto y apreciado en los gráficos estadísticos. En conclusión, se obtiene que la mayor cantidad de los niños y niñas de cuatro años desarrollan los niveles de creatividad, considerando cada nivel con distinto concepto, dentro de los tres niveles de creatividad fluidez, flexibilidad y originalidad el que tiene mayor realce es el de “Fluidez”.

2.2.3. Antecedentes Internacionales

López & Navarro (2011), en su tesis sobre “Rasgos de la personalidad y desarrollo de la creatividad”. Su objetivo fue identificar si hay rasgos de la personalidad que influyan en el desarrollo de la creatividad contaron con una muestra de 90 alumnos de primaria pertenecientes a un colegio de educación infantil y primaria, Murcia (España), para la mejora de la creatividad los instrumentos utilizados fueron la sub prueba de expresión figurada forma A del pensamiento crítico de Torrance. El cuestionario de la creatividad. GIFTI. Adaptado por Martínez Beltrán y Rimmen en 1985 y el cuestionario de personalidad para niños EPQ. Llegando a la conclusión que existe una complejidad y bipolaridad en los rasgos de la personalidad de las personas más creativas. Siendo los niños más ansiosos y extrovertidos los que incrementaron más su creatividad después del programa de intervención.

Ruíz (2017). El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación, la investigación que realizamos además de indagar en la importancia que se le da al juego en el currículo, se centra en analizar la forma de utilizarlo en un aula de educación infantil buscando al mismo tiempo comprender los motivos que han llevado a la docente a tomar esta decisión. Para llevar a cabo la investigación y terminar haciéndonos una idea de la importancia que adquiere el juego en el aula utilizamos dos técnicas de recogida de información que son: la observación participante y la entrevista en profundidad. Los resultados obtenidos se enmarcan dentro de una de las orientaciones que plantean Cheng y Simpson

que muestran que como esperábamos hay un gran número de docentes que se basan en una metodología en la que apenas se tiene en cuenta el juego, algo que no es deseable para el desarrollo y la forma de pensar de los niños.

Escobar (2016). El juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad, primeramente se detectó el problema, posteriormente se realizó un análisis profundo de manera contextual: macro, meso y micro, luego se realiza la justificación y se dejan establecidos los objetivos general y específicos, después de realizar una amplia investigación bibliográfica se estableció la fundamentación teórica de acuerdo a las variables independiente y dependiente aplicando las normas Vancouver Se diseñó una guía de acuerdo a los diferentes juegos que se debe aplicar en el desarrollo social de los niños/as de 3- 4 años de edad, dirigido a las estimuladoras, considerando que la aplicación de los diferentes tipos de juegos es fundamental para obtener efectividad en el desarrollo social de los niños al realizar la comprobación de la hipótesis planteada pudimos verificar que el juego sí influirá en el desarrollo social en los niños de 3 - 4 años/as edad del Centro de Desarrollo Infantil y Estimulación Temprana Step by Step del Cantón Latacunga.

Vera (2017). El juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad, se evaluó los aciertos y falencias del proceso educativo en trabajo lúdico y creativo, parte de asimilar distintas teorías, se validaron los instrumentos, análisis realizado pretendió asentar un espacio de indagación para posteriores análisis, los resultados demostraron el nexo entre creatividad y juego, este proceso permite potenciar sus procesos creativos, los educadores debemos de propiciar herramientas de formación.

2.2. Bases teóricas de las variables

2.2.1. Juego libre

2.2.1.1. El juego.

Ruíz (2017). El juego es una actividad inherente del niño que nace de forma espontánea, y los niños son los que interactúan y desarrollan diferentes habilidades, comunicativas, sociales, motoras, coordinación, es por esta razón que, desde las edades preescolares, esta actividad es tomada como fuente principal de

aprendizaje.

Flores (2018). “Los juegos propician el desarrollo físico, mental y social del niño. Para realizarlo es importante ofrecerle al niño juguetes, que sean prácticos y puedan usarlo sin que este represente un riesgo”.

Turpo (2018). Antiguamente la cultura la egipcia, usaban los juegos para que desarrollen habilidades intelectuales y éstas puedan ser individualizadas, Los juegos de mayor interés eran: el usar pelotas de arcilla, el juego de la rueda, el tira y jale.

Aucouturier (2004). “Manifiesta que jugar es una manera de ser y estar en el mundo del niño hoy, aquí, y ahora. Por ello, jugar constituye una necesidad vital, tan importante y necesaria como moverse y respirar”.

Ruiz (2017). “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”.

2.2.1.2. Ciclos que atienden el nivel de educación inicial

Ministerio de Educación, Minedu (2016). “*Programa Curricular de Educación Inicial*”. En su publicación expresa que el mencionado nivel, atiende a dos ciclos de la educación básica regular. El primer ciclo está dedicado a los niños y las niñas de 0 de 2 años, y el segundo ciclo, a los niños y las niñas de 3 a 5 años.

Características del II ciclo de educación Inicial

Minedu (2016). Es importante poder conocer los ciclos que nos brinda el Ministerio de Educación, de esta forma podremos entender qué actividades son pertinentes para la edad de los niños, es por esto que rescatamos lo siguiente: “los niños y las niñas viven un proceso de individuación en el que transitan de la necesidad de tener un vínculo de apego seguro, con un adulto significativo, a la necesidad de diferenciarse y distanciarse de él para construir de manera progresiva su propia identidad. Tienen la capacidad de moverse y actuar desde su iniciativa, adquiriendo posturas y desplazamientos de manera autónoma, es así que desarrollan un mayor dominio de su cuerpo, sintiéndose seguros y con mayores recursos para conocer el mundo que los rodea. (Castillo, 2019, p.16).

2.2.1.3. Principios que orientan la educación inicial

- **Principio de respeto:** es importancia propiciar las condiciones donde el niño se desenvuelvan en espacio calidad, con el ejercicio de sus derechos, este es motivado por el docente quien, guiara a los padres para que en casa se garantice el cumplimiento de las normas de convivencia y los lineamientos que nos brinde una educación integral.
- **Principio de seguridad:** brindar al niño la garantía que está en un espacio tranquilo, la interacción profesor estudiante permita darle la confianza de poder ejercer su derecho a la educación, esto en consecuencia de los demás niños quienes también apoyaran a que este ambiente se mantenga.
- **Principio de un buen estado de salud:** considerar con el principal de nuestros derechos de gozar de una buena salud, donde el Ministerio de Salud, también estará presente, propiciando una alianza que ayude a los padres de familia que nuestros niños, disfruten de calidad de atención, estos fortalezcan el desarrollo sano de nuestro pequeño, aquí los controles son importantes ya que un estudiante deberá reportar que asiste de manera regular, en compromiso del padre.
- **Principio de autonomía:** permite que el niño pueda aprender y desarrollar su independencia acorde a su desarrollo, físico y psicológico, donde su entorno le permita el poder crecer comprendido que él tiene que valerse por sí mismo y cumplir con los deberes que tiene, en coordinación de los padres que en casa también cumplan esta autonomía.
- **Principio de movimiento:** el brindar un espacio el cual permita al niño esta dinámico y libre para desarrollar las diferentes actividades que propias de su edad, y las sesiones curriculares deba desarrollar, así como también todos gocen de este derecho.
- **Principio de comunicación:** se sabe que es una necesidad esencial y absoluta, que se origina a edad temprana con el objetivo de poder desarrollar la interacción con el medio, poder emprender las habilidades comprensivas y expresivas, como indicador de aprendizaje.

- **Principio de juego libre:** le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. A través del juego, los niños y las niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas.

Minedu (2016). Espacios, materiales y recursos educativos y el rol del adulto en el nivel de educación inicial, la organización de los espacios educativos, el uso adecuado y pertinente de los materiales y recursos educativos, así como el rol docente brindan entornos e interacciones que permiten tener un clima favorable para el aprendizaje y el desarrollo de las actividades. Estas son condiciones claves que favorecen y garantizan el desarrollo del potencial de los niños y las niñas. A continuación, brindamos algunas recomendaciones:

2.2.1.4. Sobre los espacios educativos:

Minedu (2016). En consideración al “Programa Curricular de Educación Inicial”

- Deben facilitar el libre desplazamiento de los niños y las niñas con seguridad y autonomía.
- Ser organizados de tal manera que el docente pueda tener una visión amplia de lo que sucede en el espacio.
- Garantizar seguridad necesaria retirar o proteger elementos u objetos que puedan generar peligro (enchufes, escaleras, armarios u otros elementos que no estén bien asegurados).
- Deben ser ergonómicos estar bien ventilados, con la iluminación, temperatura ideal
- Deben permanecer limpios. Ya que la higiene es vital para evitar enfermedades.

2.2.1.5. Los materiales en educación inicial:

Minedu (2016). En consideración al “Programa Curricular de Educación Inicial”

- Deben ser no tóxicos y permanecer limpios y conservados.
- Deben ser de cultural y ser amigables con el ambiente, considerando sean materiales reciclados, reusados y ecológicos.
- Deben estar organizados en contenedores como canastas, cajas temáticas, bateas o latas y ubicados en el suelo o en estantes al alcance de los niños y las niñas.
- Deben ser pertinentes a las características madurativas de los niños y las niñas.

2.2.1.6. Características de los niños y las niñas de educación inicial

Según Minedu (2016). En consideración al “Programa Curricular de Educación Inicial” el portal de Perú educa en una de sus publicaciones en el portal de la misma, manifiesta que: conocer las características de los niños y las niñas nos dará información para responder a sus necesidades de aprendizaje y desarrollo. El desarrollo del pensamiento, el lenguaje, la motricidad, así como la toma de conciencia de sus emociones, se dan de manera gradual y se enriquecen permanentemente a través de las interacciones con otras personas de su entorno social, con la naturaleza y con diversos objetos.

MINEDU (2013). El lenguaje es una propiedad innata humana. Todo recién nacido, sin importar su procedencia geográfica o étnica, posee la capacidad lingüística. Pero, esa potencialidad general con la que nacemos todas las personas se manifiesta concretamente en el conocimiento y empleo de una lengua particular.”

Su desarrollo cognitivo está asociado a su desarrollo de las habilidades motoras. Este se da a través de la percepción, imitación y los esquemas mentales cuando los niños saltan, patean, pedalean, se impulsan, balancean, pescan, cabalgan, ensartan, usan tijeras, cortan, apilan bloques, entre otro.

2.2.1.7. Características de la hora del juego libre en sectores:

Díaz cita a MINEDU (2016) La hora del juego libre en sectores se realiza todos los días como parte de la jornada pedagógica. Es considerada de alta relevancia porque permite en los niños y niñas desarrollar diferentes habilidades que el infante posee para así promover el desarrollo infantil y el logro de competencias. Recordemos sus características: es importante un espacio libre, que este seguro para los niños y niñas, además que cuente con los juguetes que no sean tóxicos, fáciles de manipular, no implique un peligro para los niños, deben de estar a la altura de los niños. Otros deben ser didácticos involucrar algún desarrollo del aprendizaje, como los bloques armables, y otros que permitan estimular la capacidad de imaginación, los sectores, están dedicados, poder darles distintos escenarios con el fin de que se desenvuelvan acorde a sus diferentes intereses y expectativas.

2.2.1.8. Función del juego:

Para Gómez (2014), el juego posee funciones esenciales, importantes para la formación del ser humano.

Alvite (2012), menciona que sirve para explorar al mundo que rodea a quien juega y también a sus propias actitudes.

Refuerza la convivencia. El alto grado de libertad que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables, confiables y dependiendo de la orientación que el juego ofrece, puede modificar y mejorar las relaciones interpersonales e intrapersonales del ser humano.

Equilibra cuerpo y alma. Debido a su carácter natural actúa como un circuito autor regulable de tensiones y relajaciones para una paz interior

Produce normas valores y actitudes. Todo lo que sucede en el mundo real puede ser utilizado dentro del juego a través de la fantasía. El juego nos puede formar en varias direcciones fortaleciendo nuestra actitud

Fantasía. Transforma lo siniestro en fantástico, siempre dentro de un clima de placer y divertimento.

Induce a nuevas experiencias. Permite aprender a través de aciertos y errores, pues siempre se puede recomenzar un nuevo juego.

Vuelve a las personas más libres. Dentro de un juego existen infinitas posibilidades, que permiten a las personas que juegan estructurarse y desestructurarse frente a las dificultades.

2.2.1.9. Objetivos de la hora libre en los sectores:

Hurtado, (2019). Son tres objetivos generales:

Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: social, emocional, intelectual y físico.

- En el aspecto social: los niños dentro de una situación de juego comparten situaciones, materiales y proyectos formar hábitos de orden y cuidado del material.
- En el aspecto emocional: con el juego los niños y niñas aprenderán a acatar reglas, valorará el juego en grupo, el compartir y disfrutar de emociones como alegría.
- En el aspecto intelectual: propicia que los niños y niñas desarrollen su aprendizaje, la creatividad, otras facultades atención, retención.
- En el aspecto físico: desarrollar las habilidades como la psicomotricidad, estar en movimiento para realizar actividades de coordinación.

2.2.1.10. Sectores en educación inicial

Dimensiones de la hora del juego libre

En su publicación, Minedu (2016). En consideración al “*Programa Curricular de Educación Inicial*” la hora del juego libre en sectores es uno de los momentos claves de la jornada diaria en el que es posible potenciar el juego simbólico.

Sector del hogar: recrea en su interior básicamente los espacios de: cocina, comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el del padre, madre, tío, tía, los hijos, hermanos entre otros integrantes que conforman la familia, espacio donde los niños recrean imágenes de la casa. (Díaz, 2019, p.25).

Sector de construcción: este sector permite desarrollar fundamentalmente a estructurar el concepto del espacio, Por lo tanto, los niños al trabajar con cubos bloques, conos, tarros de esa forma van estructurando, la noción del espacio, las de equilibrio, área y volumen. (Díaz, 2019, p.25).

Sector de dramatización: el juego dramático permite desarrollar la función simbólica de tal forma proporcionarle un espacio para que los niños y niñas puedan dramatizar de papá, mamá, policía, perro del mismo modo, crea amigos imaginarios asume roles representa personajes del mundo familiar y social, manipulan títeres de vara guante creando historias de parte de ellos mismos. (Díaz, 2019, p.25).

Sector biblioteca: este sector permitirá a los niños y niñas desarrollar y enriquecerán su lenguaje y serán motivados a la creación de cuentos e historias a partir de las imágenes y figuras, la maestra organizará libros con figuras de imagen gráfica, observación de DVD creatividad de fantasías acercando a la literatura infantil existiendo paquetes de juegos en la computadora (Díaz, 2019, p.25).

Sector silencioso o de juegos tranquilos: son sectores que se caracterizan por que las actividades requieren cierta atención, concentración, por lo tanto, implican poca actividad y dinamicidad motivo `por el cual pocos niños prefieren recurrir a estos sectores. (Díaz, 2019, p.26).

Sector de música y movimiento: este sector les permite interiorizar a profundidad sus experiencias musicales y las vivencian desarrollando cualidades como rápido, lento, suave, fuerte etc. (Díaz, 2019, p.26).

Los niños al interactuar con instrumentos musicales exploran descubren y juegan con ritmos los mezclan y producen sonidos diferentes (que pueden ser producidos también con sus manos y voces) asimismo cantan y entonan canciones sencillas, forman conjuntos acompañándose en algunos casos con los instrumentos que más les gusta.

Sector ciencias: este sector desarrolla la curiosidad de los niños y niñas, permite explorar, experimentar y comprobar sus experiencias con animales, plantas diversas en cuanto a su crecimiento reproducción, así mismo, aprender a cuidar amar conservar a los animales y plantas, con relación al sol como energía, peso, masa volumen mezcla, agua recursos importante.

Sector artes plásticas: este sector fomenta la libre expresión utilizando diversas técnicas (dibujo pintura modelado collage etc.) y manejando adecuadamente los materiales colores arcilla piedras talladas creando su curiosidad. Según Minedu (2005). Secuencia metodológica de la hora del juego libre en sectores.

2.2.2. La creatividad

2.2.2.1. Definición

Esquivias (2014), el proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, este implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos, la creatividad es una habilidad del ser humano y por lo tanto vincula a su propia naturaleza.

Según Martínez (2008, p. 5), es la capacidad que le permite al hombre cambiar formas tradicionales de pensar y actuar ante contradicciones no conocidas, planteando soluciones oportunas. Ella exige sensibilidad ante los problemas, fluidez en todos los sentidos, flexibilidad, originalidad, actitud analítica y una tendencia marcada en el desarrollo del pensamiento.

Flores (2018) la creatividad se conceptualiza desde una perspectiva de solución de problemas valorándolas en las pinturas de los niños a través por categorías: forma, color, forma nueva, estereotipo, forma fuera de código y forma no estereotipada. La cuantificación de estas categorías sirve para valorar los diferentes elementos de los trabajos y determinar su grado de fluidez, flexibilidad y originalidad para determinar el nivel de creatividad en los niños.

Turpo (2018) la creatividad y la imaginación cuando el niño juega asumiendo el rol de doctor, profesor, padre o madre, bombero, aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, sueña con representar ese rol en la vida futura.

2.2.2.2. Teorías que explican el desarrollo cognitivo

2.2.2.2.1. Los aportes de Piaget a la psicología del desarrollo

Es importante reconocer los aportes de “Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran

sus estructuras mentales. Para Piaget, el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta”. (Ruiz, 2017, p.12).

Añade que Piaget “considera el juego una actividad subjetiva, espontánea, que produce placer y ayuda a resolver conflictos. Sin embargo, este afirma que, aunque para él una característica básica es la espontaneidad es necesario distinguir dos polos dentro del juego. “Un polo de actividad verdaderamente espontánea, ya que no es controlada y un polo de actividad controlada por la sociedad o por la realidad: el juego es una asimilación de lo real al yo por oposición al pensamiento “serio” que equilibra el proceso asimilador con un acomodo a los demás y a las cosas”. (Ruiz, 2017, p. 7).

2.2.2.2.2. Componentes básicos de la teoría cognitiva de Piaget:

Etapas del desarrollo cognitivo: sensorio motor, pre operacional, operacional.

Ruiz, (2017) Cabe destacar que Piaget dividió el desarrollo intelectual en cuatro estadios:

- Estadio sensorio motor (de 0 a 2 años): en esta etapa predominan los juegos motores y de construcción (Ruíz, 2017, p.13).
- Estadio pre operacional (de 2 a 6 años): en esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción. (Ruíz, 2017, p.13)
- Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años): en el que destaca el juego reglado y de construcción. (Ruíz, 2017, p. 13).
- Estadio operacional formal (de 12 o más años): donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones. (Ruiz, 2017, p. 13).

2.2.2.2.3. Habilidades psicológicas.

Para Flores (2018). En psicología se le atribuyen los siguientes atributos: originalidad, flexibilidad, viabilidad, fluidez y elaboración. (Menchen, Dadamia y Martínez, 1984). Si queremos concretar lo inicialmente dicho en una sola definición, podríamos decir que la creatividad es: la capacidad de concebir algo nuevo, de relacionar algo conocido de manera innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conductas habituales.

2.2.2.2.4. Aprendizaje creativo

La creatividad es un fenómeno único y que según las teorías que intentan explicar podemos definir:

Demory. (1976), indica que: “la creatividad es una aptitud innata del hombre para crear combinaciones a partir de elementos pre-existente (palabras, materiales, sonidos, ideas, etc.)”.

André. (1977). La creatividad es una construcción personal o una reorganización personal de elementos provenientes de cualquier parte, puede deducirse que el pensamiento creativo (creatividad) es el procedimiento relativamente autónomo de un individuo que actúa dentro y sobre su medio ambiente; es el procedimiento que debe desembocar en un resultado (producto).

Actitudes que matan la creatividad:

- Falta de libertad
- Exceso de crítica y de autocrítica
- Temor al ridículo
- Ideas estereotipadas
- Bloqueo en la expresión de emociones, ideas o sentimientos
- Falta de empatía
- Desconfianza
- Falta de autenticidad
- Falta de respeto

Nagol. (1960). El niño desde sus primeros contactos con el mundo se

interroga por todo, por su entorno, por las cosas y los sujetos que lo rodean. Por esta curiosidad, aparece una actitud de búsqueda y de descubrimiento por lo que sucede, por lo fenoménico. El niño especialmente en la etapa de la educación inicial aprende a través del juego. El descubrimiento es el medio, la participación el método, y los conocimientos los objetivos de búsqueda. Logan y Logan. (1980).

2.2.2.2.5. Desarrollo de la creatividad

Determina la creatividad como fenómeno único y que según las teorías que intentan explicar podemos definir:

Dimensiones de la creatividad:

1) Atención

Esquivias (2014) define como aquella situación en la que la persona se encuentra atenta y escuchando u observando aquello que le dicen o está haciendo. Por otra parte la RAE la define como una acción, de la atención nos dice que es la “acción de atender bien”.

2) Memoria

Esquivias (2014). La memoria humana, es la capacidad mental a la que más recurrimos y a la que mayor esfuerzo exigimos, aunque a todos nos ha traicionado alguna vez. Gracias a la memoria, recuperamos imágenes y escenarios del pasado, conservamos nuestras experiencias y emociones y elaboramos nuestra historia personal. No podemos vivir sin conciencia de lo que hemos vivido.

La memoria es la capacidad de adquirir, almacenar y recuperar la información saber quiénes somos gracias a lo que aprendemos y recordamos. Sin memoria no seríamos capaces de percibir, aprender o pensar, no podríamos expresar nuestras ideas y no tendríamos una identidad personal, porque sin recuerdos sería imposible saber quiénes somos y nuestra vida perdería sentido.

3) Planificación determinada

Minedu (2017). Es el acto de anticipar, organizar y decidir cursos variados y flexibles de acción que propicien determinados aprendizajes en nuestros estudiantes, teniendo en cuenta sus aptitudes, sus contextos y sus diferencias, la

naturaleza de los aprendizajes fundamentales y sus competencias y capacidades a lograr, así como las múltiples exigencias y posibilidades que propone la pedagogía - estrategias didácticas y enfoques- en cada caso. El buen dominio por parte del docente de estos tres aspectos -estudiantes, aprendizajes y pedagogía- es esencial para que su conjugación dé como resultado una planificación pertinente, bien sustentada y cuyas probabilidades de ser efectiva en el aula resulten bastante altas.

4) Toma de decisiones

Minedu (2017). La toma de decisiones es quizás el proceso más importante dentro de la organización, así lo entendió el Nobel de Economía Herbert Simón, quien es considerado el autor reconocido en el área. En las organizaciones se toman decisiones todo el tiempo, desde las más simples hasta las más complejas, de forma individual o en grupo, de forma objetiva o subjetiva. El proceso de toma de decisiones ha sido una de las grandes preocupaciones en la administración de organizaciones como disciplina, y del administrador de empresas en su desempeño profesional. Han aparecido cuestionamientos como: ¿se debe o no buscar la participación de los miembros de la organización en los procesos de toma de decisiones?, o ¿qué tan objetivo se puede y debe ser el proceso de toma de decisiones?; otras más profundas como ¿hay mejores decisiones que otras?, ¿Existen procesos de retroalimentación en la toma de decisiones?.

5) Discriminación

MINEDU (2017). Discriminar significa en el lenguaje común distinguir. Pero en el lenguaje jurídico discriminar significa tratar a una persona de forma desfavorable por un motivo prohibido. Una discriminación no es solamente una distinción. Cualquier distinción no es ilícita y no constituye una discriminación. Las personas pueden recibir un trato diferente de forma lícita. Una discriminación no es solamente una desigualdad de trato. Una diferencia de trato puede ser ilegítima pero no constituir una discriminación. Su sanción, cuando sea posible, no deriva de las normas de lucha contra la discriminación.

2.3. Definición de términos básicos

Juego libre: Caba. (2004): consiste en jugar con su cuerpo, con juguetes, manipular objetos, poder moverse guiados por su propio instinto y por su curiosidad innata es un tipo de metodología cuya finalidad es la transformación de la acción o reacción espontánea propia del niño, la de un acto verdadero de un aprendizaje significativo.

Creatividad; Guilford (1952): se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente."

Es un proceso mental que ofrece formas nuevas mediante la elaboración o recombinación de elementos formes existentes y son presentados por los sentidos y facultades

Aprendizaje Creativo: es aquel donde el niño forma sus propios criterios y conceptos. La construcción del aprendizaje se presenta en la interacción del pequeño con el objeto de conocimientos con la interacción con los materiales y con su medio.

Sectores: MED (2019). Son lugares en los que se ha dividido el aula y donde se organizan determinados materiales que están al alcance de los niños a fin de generar situaciones de aprendizaje mediante el juego trabajo construcción.

Hora del juego libre en los sectores: según el Ministerio De Educación (2010), define como una actividad propia y exclusiva del jardín de infantes. Para analizar y comprender su esencia, su metodología, sus objetivos, la duración, la periodicidad y el lugar donde el mismo se va a desarrollar, es que intentamos dar las características que consideramos más relevantes.

La atención: es un proceso cognitivo que nos permite seleccionar y concentrarnos en estímulos relevantes. Según el modelo jerárquico de Sohlberg y Mateer, hay diferentes tipos: focalizada, sostenida, selectiva, alternante y dividida.

Memoria: como la capacidad o facultad de retener y recordar información del pasado. Al ser un término utilizado en diversas materias y disciplinas, las definiciones más precisas surgen en ámbitos particulares.

La toma de decisiones: es un proceso que atraviesan las personas cuando deben elegir entre distintas opciones. Diariamente nos encontramos con situaciones donde debemos optar por algo, pero no siempre resulta simple.

III. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de la investigación

3.1.1. Hipótesis general.

Ha. Existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave.

Ho. No existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave.

3.1.2. Hipótesis específicas.

HE 1 Existe relación entre el género y el juego libre en sectores en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave.

HE 2 El nivel de aprendizaje creativo con la hora del juego libre en sectores en los niños de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave.

HE 3 Hay una población más creativa, según género en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave.

HE 4 Existe el desarrollo de la creatividad en las edades equivalentes de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave.

3.2. Variables de estudio.

3.2.1. Definición conceptual.

Se detallan las dos variables de estudio.

Tabla 1.

Variables de estudio definición conceptual

Variable	Concepto
La hora de juego	Es una técnica empleada dentro del proceso de psicodiagnóstico cuyo objetivo es conocer y analizar la realidad del niño y al mismo tiempo complementar su historia de desarrollo, la entrevista inicial con los padres y las pruebas e instrumentos que se apliquen al pequeño.
Creatividad	La creatividad es un espíritu emprendedor, que se aparta del camino principal, rompe el molde, está abierto a la experiencia y permite que una cosa lleve a la otra" (por Frederic Barlett). De esta forma entendemos la creatividad como una actitud y a la vez un proceso.

Fuente propia

3.2.2. Definición operacional.

Se detallan las dos variables de investigación.

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACION	
				SI	NO
JUEGO LIBRE EN SECTORES	Es una actividad lúdica, libre natural, voluntaria, espontánea, placentera y autentica cuyo aspecto principal es su fuerza creadora , por consiguiente constituye la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño, es decir que “ El juego es la actividad natural y el modo peculiar de la expresión creadora del niño	SECTOR DE HOGAR, Rentería (2014)	<ul style="list-style-type: none"> Realiza preguntas y responde sobre lo que le interesa saber Dice lo que le gusta o le disgusta de los personajes de una historia o de aquello que ha vivido o escuchado. Los sectores son creados y ubicados por los propios niños y niñas Los niños representan roles de acuerdo a su contexto y experiencia 	2	1
		SECTOR CONSTRUCCION Rentería (2014)	<ul style="list-style-type: none"> Explora situaciones cotidianas referidas a agrupar una colección de objetos de acuerdo a un criterio perceptual. Dice con sus propias palabras los criterios de agrupación de una a más colecciones de objetos usando los cuantificadores “muchos”, “poco”, “ninguno”, “más qué”, “menos qué”. Describe una secuencia de actividades cotidianas de hasta tres sucesos utilizando referentes temporales: Antes, durante, después 		
		SECTOR DRAMATIZACION Rentería (2014)	<ul style="list-style-type: none"> Escucha activamente mensajes en distintas situaciones de interacción oral. Expresa de las situaciones que vive y/o de los personajes o hechos ocurridos en las historietas que escucha o siguiendo el orden en el que se presenta. Los niños interactúan y socializan demostrando flexibilidad en sus ideas 		
		SECTOR BIBLIOTECA	<ul style="list-style-type: none"> Dice con sus propias palabras lo que entiende de aquello que escucha: noticias, canciones, cuentos, diálogos conversaciones, y demuestra su comprensión con gestos. Utiliza diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca Los niños muestran habilidades comunicativas al manipular distintos materiales de lectura que se encuentran en el sector de biblioteca Los niños presentan fluidez en su vocabulario al socializar sus experiencias realizadas en el sector 		
		SECTOR SILENCIOSO O DE JUEGOS TRANQUILOS	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones de causa - efecto entre dos ideas que escucha Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral. Los niños respetan las indicaciones los compromisos que ellos mismos establecieron 		
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	Esquivias (2014) El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, este implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos, la creatividad es una habilidad del ser humano y por lo tanto vincula a su propia naturaleza.	COGNICION	<ul style="list-style-type: none"> Atención Memoria planificación determinada toma de decisiones discriminación 	1,2,3,4,5,6,7,8, 9, 10,.....78	1,2,3,4,5,6,7,8, 9,10,.....78

3.3. Tipo y nivel de investigación.

3.3.1. Tipo de investigación descriptivo correlacional.

Según Sampieri el tipo del estudio de investigación fue descriptivo, no experimental. Fue descriptivo porque observamos el problema, siendo el objetivo general determinar la relación existente entre la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad, y por ende, no experimental porque no se ha alterado o modificado en nada las variables de estudio, tan solo se han descrito y analizado dichas variables de estudio.

3.3.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación que se utilizó en el presente estudio de investigación fue fundamentalmente descriptivo, dado la naturaleza del objetivo trazado. Porque lo que se busca en esta investigación es conocer cómo se relaciona la hora del juego libre con el desarrollo de la creatividad en los niños de 3,4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 1320 San José de llave.

3.3.3. Enfoque (cuantitativo).

El estudio de investigación que se ha trabajado fue una investigación de enfoque cuantitativo. Las investigaciones cuantitativas son las que se realizan utilizando el instrumento de recolección de datos, que es en este caso fue el test de Dayc.

Se aplicó el enfoque cuantitativo, porque se pretendió analizar si existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave, y se esperó un resultado final que nos brindara un enfoque de la realidad y poder contrastar la hipótesis planteada.

3.3.4. Métodos.

Método deductivo. Se utilizó este método para ver si la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en general existe en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave

El método descriptivo. Consiste fundamentalmente, en analizar una situación principalmente indicando sus características más resaltantes y en el presente estudio de investigación nos permitió analizar las variables de estudio que son la hora de juego libre y en sectores existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave.

El método de científico. El método científico nos dio el soporte de la estadística para la prueba de las hipótesis

3.4. Diseño de investigación.

En el presente estudio de investigación, se propuso el diseño de investigación descriptivo, este tipo de investigación sirve para describir las características de una población, situación o problemática que existe. Este tipo de estudio se hizo para describir situaciones o acontecimientos con los niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave

3.4.1. Nivel descriptivo correlacional.

El nivel fue correlacional porque nos permitió conocer las relaciones existentes entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave.

3.4.2. Enfoque cuantitativo.

Por cuanto nos hemos basado en la descripción y en la relación de las variables. Asimismo, el presente estudio de investigación tuvo un proceso de recolección y análisis de datos cuantitativos.

3.5. Población y muestra.

3.5.1. Población.

Para el presente proyecto se trabajó en la institución educativa inicial N° 1320 San José de llave. Detallamos a continuación en la siguiente tabla.

Tabla 2.
Población

Detalle	Nro.
Alumnos	20
Docentes	2
Aulas	2

Fuente institución educativa inicial N° 1320 San José de la ciudad de Ilave.

La población de la presente tesis estuvo constituida únicamente por todos los niños y niñas matriculadas de 3 a 5 años de la institución educativa inicial N° 1320 San José el total de la población estuvo conformado de 20 niños.

3.5.2. Muestra.

La muestra fue no probabilística porque no se utilizó ninguna fórmula fue intencional ya que las características de la investigación exigieron dicha muestra. La muestra en general del estudio está integrada por 20 casos. En cuanto a la titularidad de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de Ilave.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Se ha utilizado la encuesta como técnica y el cuestionario como instrumento.

3.6.1. Técnicas de recolección de datos.

Encuesta, es una técnica para recolección de información acerca de una parte de la población o muestra, mediante el uso de un instrumento).

3.6.2. Instrumentos de recolección de datos.

Los instrumentos que se utilizaron son las siguientes: para medir la hora del juego libre en sectores se empleará la lista de cotejo que constará en ítems de diversas áreas curriculares y que estas, a su vez, fueron validados por expertos, como profesores y psicólogos.

a) Variable 1. Lista de cotejo sobre (la hora del juego libre en los sectores)

Objetivo: tiene por finalidad la obtención de información acerca del nivel de la hora del juego libre en los sectores de los niños y niñas de 3,4 y 5 años de las Institución

Educativa Inicia N° 1320 San José de Ilave. La lista de cotejo es parte de este estudio que tiene por finalidad la obtención de información en el momento de la hora del juego libre en los sectores.

Carácter de aplicación: la lista de cotejo es un instrumento que se utiliza con la técnica de la observación.

Descripción: La lista de cotejo consta de ítems, cada uno de los cuales tiene dos posibilidades de respuesta: SI (2); NO (1).

Estructura: las dimensiones que evalúa La hora del juego libre en los sectores son las siguientes:

- a. Sector hogar
- b. Sector construcción
- c. Sector de dramatización
- d. Sector de biblioteca
- e. Sector de juegos tranquilos

b) Variable 2. Instrumento Dayc (desarrollo de la creatividad)

Para medir la creatividad se utilizara el test Dayc es una batería de 5 sub-pruebas que miden diferentes áreas del desarrollo cognición, comunicación, desarrollo socio emocional, desarrollo físico, conducta adaptativa, todas ellas relacionadas entre sí, la batería está diseñada para usarse con niños desde el nacimiento hasta los 5 años. (Judit k. Vores Taddy madox DAYC examiner's manual) consta de 78 ítems

Objetivo: miden distintas habilidades, pero las cuales están Interrelacionadas. Fue construida para medir las cinco áreas de evaluación dictaminadas que son de naturaleza conceptual, el desarrollo cognitivo comprende los cambios progresivos en las percepciones de los niños, el conocimiento, la comprensión, el razonamiento y el juicio de los niños y niñas de 3,4 y 5 años de las I.E.I. N° 1320 San José de Ilave. La lista de cotejo es parte de este estudio que tiene por finalidad la obtención de información en el momento de la hora del juego libre en los sectores.

Carácter de aplicación: el DAYC puede ser evaluado de la siguiente manera:

Observación: son evaluados observando a los niños y niñas en casa o en el

jardín.

Entrevista: el entrevistador preguntará a los padres, profesores u otras personas que tengan contacto frecuente con el niño.

Evaluación directa: requiere que el examinador evalúe directamente.

Descripción: el puntaje para cada ítem contestado correctamente es “1” y para el que no se alcanza es “0”.

Estructura: consta de 78 ítems: Mide habilidades sociales y destrezas como: atención, memoria, planificación determinada, toma de decisiones y discriminación

Calificación: el puntaje para cada ítem contestado correctamente es “1” y para el que no se alcanza es “0”. Por lo cual se tendrá en cuenta también la base de límite, primeramente, se establecerá el límite en el cuál ocurre cuando se fracasa en 3 de 5 ítems. Y una vez que se ha establecido el límite, se debe regresar y establecer la base que es cuando el niño no ha pasado 3 ítems consecutivos correctamente. Esto es, si el niño no pasó 3 ítems en su sesión durante el establecimiento de un límite, egresa al punto de entrada y evalúe hacia abajo hasta que se pasen 3 ítems o ítems debajo de la base con calificados como correctos.

Escala de medición: puntaje estándar descripción

>130	Muy superior
121 – 130	Superior
111 – 120	Por encima del promedio
90 – 110	Promedio
80 – 89	Por debajo del promedio
70 – 79	Bajo
< 70	Muy bajo

Descripción del Dayc: es una batería de cinco sub-test que miden distintas habilidades, pero las cuales están interrelacionadas. Fue construida para medir las cinco áreas de evaluación dictaminadas por IDEA: Cognición, comunicación, desarrollo socio emocional, desarrollo físico y conducta adaptativa. Los Cinco sub-test están comprendidos en el DAYC.

3.7. Métodos de análisis de datos

Para la preparación de datos, se empleó una metodología computarizada, ya que contamos con preguntas cerradas en el cuestionario, todo ello, empleando el software estadístico SPSS. La técnica estadística usada, de acuerdo con nuestros objetivos empleamos las técnicas estadísticas descriptivas.

El tipo de análisis en nuestra investigación se realizó el análisis invariado y cuantitativo, la presentación de datos se realizó en tablas de distribución de frecuencia, gráficos de histogramas y diagrama de dispersión.

3.8. Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación tuvo la confidencialidad de las personas encuestadas (muestra) y con el consentimiento informado previo aviso a los padres de familia. Los datos recogidos mediante los instrumentos de recolección de datos fueron de uso exclusivo del investigador dando a conocer solo los resultados sin identificar a los que participaron en las encuestas.

IV. RESULTADOS

Tabla 3.

Frecuencia por edad

		f(x)	%
Edades	3 Años	3	15,0
	4 Años	15	75,0
	5 Años	2	10,0
Total		20	100,0

Fuente: *Elaboración propia (2020) para presentación del trabajo de Investigación.*

En la tabla 3 se observa que del 100% de la muestra de nivel inicial, que corresponde a 20 niños, 3 niños tienen 3 años de edad, 15 niños tienen 4 años y solo 2 niños tienen la edad de 5 años.

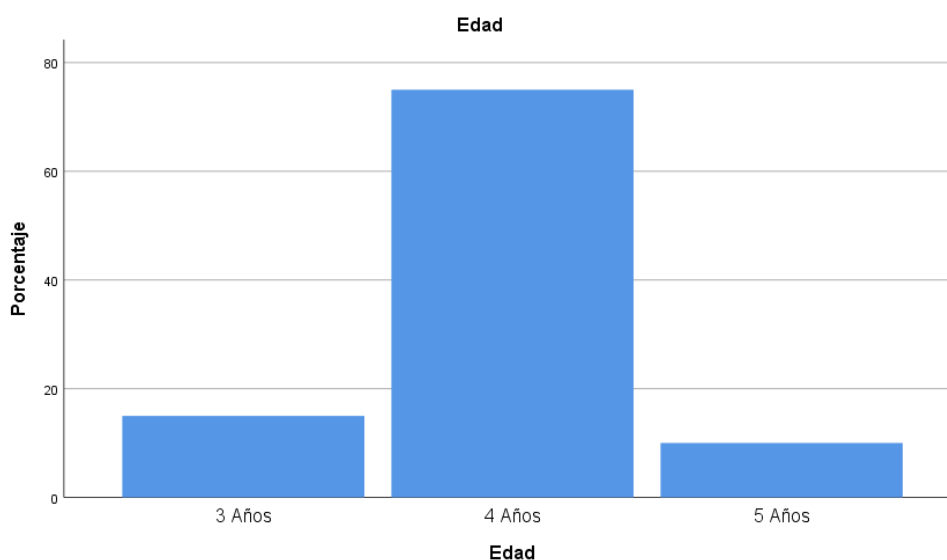


Figura 1. Porcentaje por edad

Fuente: *Elaboración propia (2020) para presentación del trabajo de Investigación.*

En la figura 1 se observa que del 100% de la muestra de nivel inicial corresponde a 20 niños, siendo un 15% de los niños que tiene 3 años de edad, un 75% de los niños tiene 4 años y solo 10% de niños tiene la edad de 5 años.

Tabla 4.*Frecuencia en la escala de medición del puntaje estándar*

	Frecuencia	%
< 70 Muy bajo	11	55,0
70 - 79 Bajo	6	30,0
80 - 89 Por debajo del promedio	3	15,0
90 – 110 Promedio	-	-
111 – 120 Por encima del promedio	-	-
121 – 130 Superior	-	-
>130 Muy superior	-	-
Total	20	100,0

Fuente: Elaboración propia (2020) para presentación del trabajo de Investigación.

En la tabla 4 se determina que 11 niños presentan un nivel muy bajo con puntuaciones menores de 70; 6 niños presentan puntuaciones bajas con puntuaciones entre 79 a 70 puntos y solo 3 niños alcanzaron estar por debajo del promedio con puntuaciones entre el 110 a 90 puntos.

Tabla 5.*Porcentaje alcanzado de la escala de medición del puntaje estándar*

		%	
		Niños	Niñas
Edad equivalente	36 meses	33,3	66,7
	48 meses	46,7	53,3
	60 meses	100,0	-

Fuente: Elaboración propia (2020) para presentación del trabajo de Investigación.

En la figura 2 se observa que el 55% de los niños alcanzó un puntaje muy bajo, el 30% alcanzó un puntaje bajo y solo el 15% logró alcanzar un puntaje por debajo del promedio.

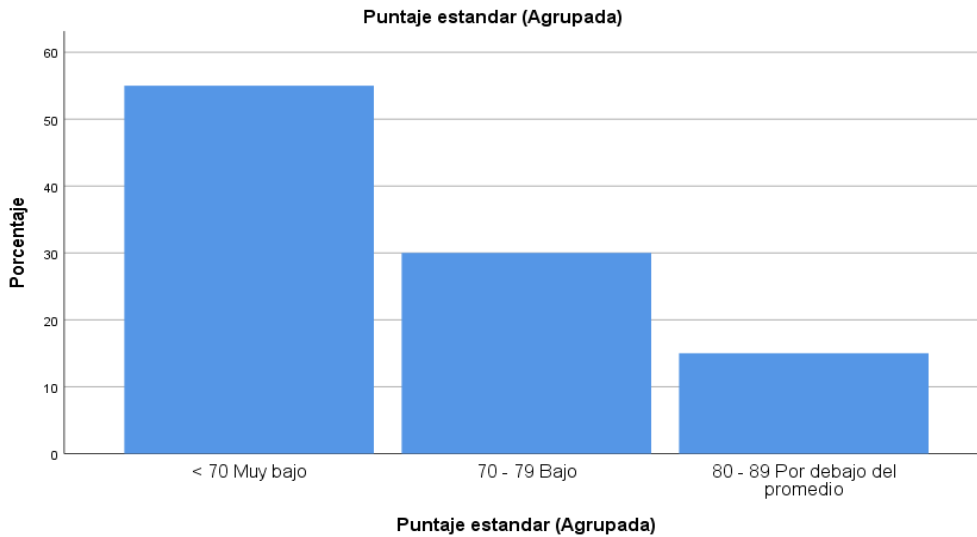


Figura 2. Porcentaje del género con relación a la edad equivalente
Fuente: Elaboración propia (2020) para presentación del trabajo de Investigación.

En la **tabla 3**, se observa que un 33.3% corresponde a niños y un 66.7% a niñas en edad equivalente de 36 meses, un 46.7% de niños y un 53.3% de niñas corresponde a la edad equivalente de 48 meses, y un 100.0% de niños corresponde a la edad equivalente de 60 meses.

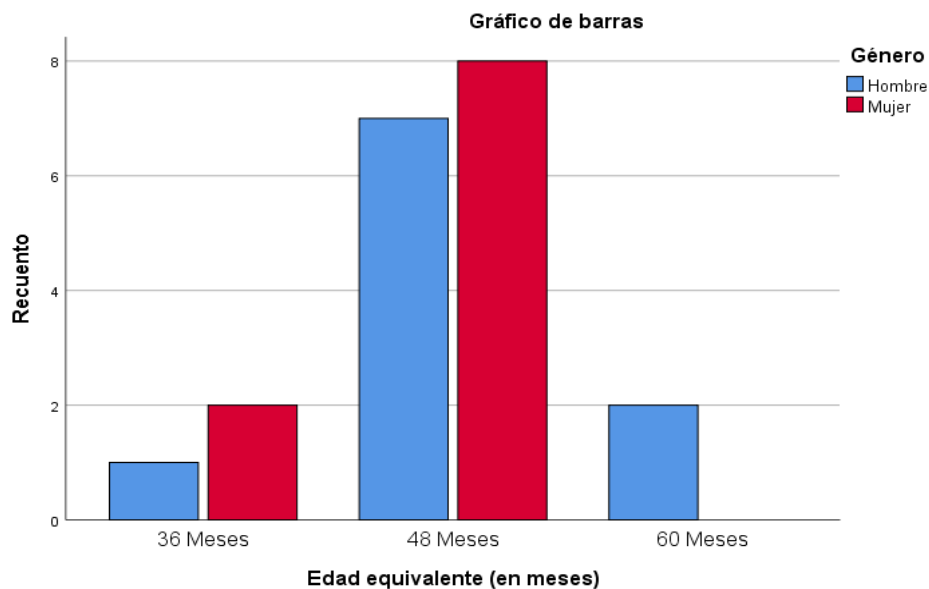


Figura 3. Frecuencia del género en relación a la edad equivalente
Fuente: Elaboración propia (2020) para presentación del trabajo de Investigación.

En la figura 3, se observa que existe un niño y dos niñas en edades

equivalentes a 36 meses, entre los 48 meses se encuentra 7 niños y 8 niñas, y solo se encuentra 2 niños que corresponden a los 60 meses.

Tabla 6.
Edad equivalente y desarrollo de la creatividad

	%		
	Muy bajo	Bajo	Por debajo del promedio
36 Meses	100,0	-	-
48 Meses	46,7	33,3	20,0
60 Meses	50,0	50,0	-

Fuente: Elaboración propia (2020) para presentación del trabajo de Investigación.

En la tabla 6 se presenta que el desarrollo de creatividad en un 100% en los niños y niñas entre las edades equivalentes de 36 meses se encuentra en una puntuación estándar muy bajo, un 46.7% presenta una puntuación muy baja, el 33.3% baja como un 20.0% por debajo del promedio entre la edad equivalente de 48 meses, y existe un 50% que presenta muy baja como baja puntuaciones en el desarrollo de la creatividad que corresponde a los 60 meses.

Tabla 7.
Juego libre en sectores con relación al género

		%	
		Niño	Niña
Sector de Hogar	No presenta	30,0	-
	Si presenta	70,0	100,0
Sector Construcción	No presenta	20,0	30,0
	Si presenta	80,0	70,0
Sector Dramatización	No presenta	10,0	100,0
	Si presenta	90,0	-
Sector Biblioteca	No presenta	10.0	40.0
	Si presenta	90.0	60.0
Sector Silencio	No presenta	10.0	20.0
	Si presenta	90.0	80.0

Fuente: Elaboración propia (2020) para presentación del trabajo de Investigación.

En la tabla 7, se observa que un 30.0% de niños no se presenta en el sector de hogar en el juego libre, pero sí un 70.0% de niños suele estar presente el sector de hogar al momento del juego libre. El 100.0% de niñas se presentó en el sector hogar.

En el sector construcción, un 20.0% de los niños no se presenta, pero en un 80.0% si se presentó dicho sector ya mencionado; un 30.0% en las niñas no se presenta el sector, pero su en un 70% se encuentra presente el sector de construcción.

El sector de dramatización no se presenta en un 10.0% en los niños, pero si un 90% se encuentra presente en el grupo de niños; un 100.0% de las niñas no se encuentra el sector de dramatización a la hora del juego.

En el juego libre del sector de biblioteca no se presenta un 10.0% en niños, pero si en un 90.0%; en las niñas el 40.0% no se presenta dicho sector, pero si en un 60%.

Y en el sector silencio o juego tranquilo en la hora del juego, no se presentó un 10% en los niños, pero si un 90% en estos mismos, en cuanto a las niñas se encuentra presente este sector en un 80.0%, mas no en un 20.0%.

Tabla 8.
Juego libre en sectores con relación a la edad

		%		
		3 Años	4 Años	5 Años
Sector Hogar	No presenta	33,3	6,7	50,0
	Si presenta	66,7	93,3	50,0
Sector Construcción	No presenta	0,0	33,3	0,0
	Si presenta	100,0	66,7	100,0
Sector Dramatización	No presenta	0,0	6,7	0,0
	Si presenta	100,0	93,3	100,0
Sector Biblioteca	No presenta	66,7	20,0	0,0
	Si presenta	33,3	80,0	100,0
Sector Silencioso	No presenta	33,3	13,3	0,0
	Si presenta	66,7	86,7	100,0

Fuente: Elaboración propia (2020) para presentación del trabajo de Investigación.

En la tabla 8, al momento del juego libre en el sector hogar, no se encuentra presente un 33.3% pero sí un 66.7% en niños de 3 años, en el sector construcción y sector dramatización el 100% de los niños de 3 años presenta los sectores al momento el juego libre, el sector biblioteca en un 66.7% de niños no se encuentra presente pero si un 33.3% al momento del juego libre, en el sector silencioso un 33.3% no se encuentra presente dicho sector más si un 66.7%.

En niños de 4 años se encuentra presente en el juego libre, un 93.3% mas no un 6.7% en el sector hogar, en el sector construcción, se encuentra presente un 66.7% mas no un 33.3%, en el sector dramatización el 6.7% no se encuentra presente al momento del juego libre, mas sí en un 93.3% se encuentra presente. En el sector biblioteca un 20% de niños no se encuentra presente dicho sector y si en un 80% al momento del juego libre, en el sector silencioso, el 13.3% no se encuentra presente el sector, más si en un 86.7%.

En los niños de 5 años, se encuentra presente un 50.0% y un 50.0% no se encuentra presente, el 100.0% se encuentra en los sectores de construcción, dramatización, biblioteca y en el sector silencioso a la hora del juego libre.

Tabla 9.
Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk

	Shapiro-Wilk	
	W	p
JUEGO LIBRE EN SECTORES	,933	,176
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	,881	,019

Fuente: Elaboración propia (2020) para presentación del trabajo de Investigación.

Para ver si las variables vienen de una distribución normal se hizo la prueba de normalidad de Shapiro wilk (porque la muestra es menor de 50).

H0: la distribución es normal.

Ha: la distribución de los datos no es normal.

De acuerdo con la prueba Shapiro-Wilk, se puede ver que en la presenta tabla la única variable que no posee una distribución normal es la escala de desarrollo de la creatividad ($W=0.881$, $p=0.019$), mientras que la escala de juego

libre en sectores posee una distribución normal ($W=0.993$, $p=0.176$). Existe suficiente evidencia estadística para decir que los datos a comparar no cumplen el supuesto de normalidad

Tabla 10.

Correlación entre juego libre en sectores y desarrollo de la creatividad

		P
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	,337
	Sig. (bilateral)	,147

Fuente: Elaboración propia (2018) para presentación del trabajo de Investigación.

En la tabla 10 se encontró una relación directa débil y no significativa ($Rho=0.337$, $p=0,147$) entre las variables de juego libre en sectores y desarrollo de la creatividad.

Por la cual se rechaza la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula, llegando a concluirse que no existe una relación significativa entre las variables juego libre en sectores y desarrollo de la creatividad en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de Ilave. En la tabla 6, al momento del juego libre en el sector hogar, no se encuentra presente un 33.3% pero si un 66.7% en niños de 3 años, en el sector construcción y sector dramatización el 100% de los niños de 3 años presenta los sectores al momento el juego libre, el sector biblioteca en un 66.7% de niños no se encuentra presente pero si un 33.3% al momento del juego libre, en el sector silencioso un 33.3% no se encuentra presente dicho sector más si un 66.7%.

En niños de 4 años se encuentra presente en el juego libre, un 93.3% mas no un 6.7% en el sector hogar, en el sector construcción, se encuentra presente un 66.7% mas no un 33.3%, en el sector dramatización el 6.7% no se encuentra presente al momento del juego libre, pero sí en un 93.3% se encuentra presente. En el sector biblioteca un 20% de niños no se encuentra presente dicho sector y si en un 80% al momento del juego libre, en el sector silencioso, el 13.3% no se encuentra presente el sector, más si en un 86.7%.

En los niños de 5 años, se encuentra presente un 50.0% y un 50.0% no se encuentra presente, el 100.0% se encuentra en los sectores de construcción, dramatización, biblioteca y en el sector silencioso a la hora del juego libre.

V. DISCUSIÓN

En este capítulo se analizaron los resultados encontrados con relación a los objetivos planteados, permitiéndonos contrastar con los factores que intervienen, así como otros estudios que enriquecen nuestra investigación a continuación presentaremos;

El objetivo general presentado fue; determinar la relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de Ilave. En la tabla 8 se encontró una relación directa débil y no significativa ($Rho=0.337$, $p=0,147$) entre las variables de juego libre en sectores y desarrollo de la creatividad.

Por la cual se rechaza la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula, llegando a concluirse que no existe una relación significativa entre las variables juego libre en sectores y desarrollo de la creatividad en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de Ilave. Es importante reconocer que los resultados solo reflejan el descuido que se tiene en el ámbito educativo en especial en inicial, ya que no contamos con el material didáctico, ni el espacio para facilitar la hora de juego, los padres que presentan ideas erróneas como jugar es igual a perder el tiempo. Discrepamos rotundamente con el siguiente estudio ya que consideramos que los datos no son reales ya que se refuerza con este dato se determina que 11 niños presentan un nivel muy bajo con puntuaciones menores de 70; 6 niños presentan puntuaciones bajas con puntuaciones entre 79 a 70 puntos y solo 3 niños alcanzaron estar por debajo del promedio con puntuaciones entre el 110 a 90 puntos.

Flores (2018) su investigación se basó en la identificación de "*Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 "Corazón de Jesús" del distrito de Acora en el año 2018*". Tuvo como objetivo general identificar los niveles de creatividad. el nivel de fluidez; que corresponde a la diversidad, variedad de respuestas o soluciones, por consiguiente, el nivel de flexibilidad que significa la gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones y por último el nivel de originalidad que expresa poder crear situaciones innovadoras, nuevas y elaboración; comunicar ideas internas. En conclusión, se

obtiene que la mayor cantidad de los niños y niñas de cuatro años desarrollan los niveles de creatividad, considerando cada nivel con distinto concepto, dentro de los tres niveles de creatividad fluidez, flexibilidad y originalidad el que tiene mayor realce es el de “fluidez”. Ya que podría ser que en Acora las condiciones son distintas, o habrá mayor compromiso de los padres y el docente, si fuese el caso, esperamos que este estudio ayude a conocer una realidad concreta de los niños de llave.

El primer objetivo específico fue conocer a la población según el género relacionado al juego libre en sectores en los niños de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave, es importante resaltar que a continuación explicaremos los 4 sectores construcción, dramatización, silencio y juego libre: se comprende 70.0% de niños suele estar presente el sector de hogar al momento del juego libre. El 100.0% de niñas se presentó el sector hogar. En el sector construcción, un 30.0% en las niñas no se presenta el sector, pero su en un 70% se encuentra presente el sector de construcción. El sector de dramatización; 90% se encuentra presente en el grupo de niños; un 100.0% de las niñas no se encuentra el sector de dramatización a la hora del juego. En el juego libre del sector de biblioteca: niños un 90.0%; en las niñas, pero sí en un 60%. Y en el sector silencio o juego tranquilo en la hora del juego, no se presentó un 10% en los niños, pero si un 90% en estos mismos, en cuanto a las niñas se encuentra presente este sector en un 80.0%, mas no en un 20.0%. A continuación, presentamos un estudio que nos ayuda a reforzar nuestros resultados encontrados: se concluye que con relación al género y los sectores de juego se conoce que son 5 sectores, se infiere que sector hogar las niñas lo realizan al 100% a diferencia de los niños sector construcción los niños lo realizan a un 80%, dramatización los niños con 90%, biblioteca niña con 90% silencio 90 % niños.

Cuba (2015) en su estudio pretende determinar si 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.P. de la localidad de Santa clara. La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Particular Niño Dios – Santa Anita. Se trabajó con 60 niños, a quienes se les evaluó mediante fichas de observación.

Los resultados demuestran que con un nivel de confianza del 95% se halló 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.I.P de la localidad de Santa Clara. Una realidad diferente a la nuestra donde tomamos este estudio ya que demuestra que fueron importantes, los elementos de estimulación para conseguir resultados favorables a los niños.

Para el segundo objetivo presentamos; analizar el juego libre por sectores en relación a la edad en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 1320 San José de la ciudad de llave, analizaremos: al momento del juego libre en el sector hogar, un 66.7% en niños de 3 años, en el sector construcción y sector dramatización el 100% de los niños de 3 años presenta los sectores al momento el juego libre, el sector biblioteca en un 66.7% de niños no se encuentra presente pero sí un 33.3% al momento del juego libre, en el sector silencioso un 33.3% no se encuentra presente dicho sector más si un 66.7%. En niños de 4 años se encuentra presente en el juego libre, un 93.3% mas no un 6.7% en el sector hogar, en el sector construcción, se encuentra presente un 66.7% mas no un 33.3%, en el sector dramatización el 6.7% no se encuentra presente al momento del juego libre, más si en un 93.3% se encuentra presente. En el sector biblioteca un 20% de niños no se encuentra presente dicho sector y si en un 80% al momento del juego libre, en el sector silencioso, el 13.3% no se encuentra presente el sector, más si en un 86.7%. En los niños de 5 años, se encuentra presente un 50.0% y un 50.0% no se encuentra presente, el 100.0% se encuentra en los sectores de construcción, dramatización, biblioteca y en el sector silencioso a la hora del juego libre.

Con relación al tercer objetivo fue, conocer a la población más creativa, según género en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave. Se presenta que un 33.3% corresponde a niños y un 66.7% a niñas en edad equivalente de 36 meses, un 46.7% de niños y un 53.3% de niñas corresponde a la edad equivalente de 48 meses y un 100.0% de niños corresponde a la edad equivalente de 60 meses.

Nuestro último objetivo quiso explicar el desarrollo de la creatividad en las edades equivalentes de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la ciudad de llave, se presenta que el desarrollo de creatividad en un 100% en los

niños y niñas entre las edades equivalentes de 36 meses se encuentra en una puntuación estándar muy bajo, un 46.7% presenta una puntuación muy baja, el 33.3% baja como un 20.0% por debajo del promedio entre la edad equivalente de 48 meses, y existe un 50.% que presenta muy baja como baja puntuaciones en el desarrollo de la creatividad que corresponde a los 60 meses.

Parí (2002) en su investigación realizada sobre las variables: juego trabajo y creatividad, aplicados en los niveles inicial y secundario. En la tesis intitulada Aplicación de técnicas Kirigami Makigami para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del CEI N.º 196 del Glorioso San Carlos Puno se planteó como objetivo general: determinar la eficacia de las técnicas Kirigami y Maquigami y el desarrollo de la creatividad con la aplicación de las actividades de aprendizaje significativo y talleres de aprendizaje en los niños de 5 años arriba a la conclusión siguiente conclusión “Las técnicas del Kirigami y Maquigami como recurso didáctico en las actividades de aprendizaje y talleres es eficiente y positivo en los resultados obtenidos durante el tratamiento “existen escasos trabajos referentes al tema aplicación de la metodología juego trabajo y construcción en la Universidad Nacional del Altiplano.

VI. CONCLUSIONES

- 1) Los niños de la Institución Educativa Inicial que hemos evaluado, muestran un puntaje bajo con relación a las dos variables, por lo cual se rechaza la hipótesis alterna, y aceptamos la hipótesis nula, llegando a concluirse que no existe una relación significativa entre las variables juego libre en sectores y desarrollo de la creatividad en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 1320 San José de la ciudad de Ilave.
- 2) Con relación al género y los sectores de juego se conoce que son 5 sectores, se infiere que sector hogar las niñas lo realizan al 100% a diferencia de los niños, en el sector construcción los niños lo realizan a un 80%, en dramatización los niños en el 90%, biblioteca niña con 90%, en silencio 90 % niños.
- 3) Con relación al género y los sectores de juego se conoce que son 5 sectores, se infiere que sector hogar los niños son quienes destacan por un 10% en los siguientes sectores como construcción, dramatización, biblioteca y silencio; solo en sector hogar destacan las niñas-
- 4) En cuanto a la edad equivalente y desarrollo de la creatividad, se aprecia que los niños de 48 meses, llegan a un nivel promedio a diferencia de los niños de 36 meses y 10 meses que están con puntaje bajo.
- 5) El juego libre en sectores con relación a la edad, observamos que los niños de 5 años destacan en más sectores como construcción, dramatización, biblioteca, silencioso destacan, a diferencia de los 4 años en sector hogar y de 3 años construcción y dramatización.

VII. RECOMENDACIONES

- 1) El Ministerio de Educación debe de invertir en programas educativos que lo lideren profesionales idóneos como el psicólogo, el cual garantice un desarrollo oportuno del niño potenciando al máximo las capacidades motoras, lenguaje, en especial la cognitiva y creativa.
- 2) Es vital que los padres de familia tomen en serio la estimulación temprana con relación a la hora de juego del contexto evaluado, debido a que muestra una realidad preocupante ya que los niños no desarrollan su creatividad
- 3) Los docentes deben de aplicar programas con relación a la hora de juego y optimizar el área creativa de los niños, tomando el modelo del juego de sectores para valorar su desenvolvimiento.
- 4) Los padres de familia y docentes deben cumplir con el compromiso de gestión educativa emanado del Ministerio de Educación con el propósito de velar por brindar igual de oportunidades tanto a niños y niñas.
- 5) El Ministerio de Salud debe de garantizar por medio del control CRED, un desarrollo adecuado acorde a la edad, el cual fortalezca el compromiso del padre de familia y docente, siendo un ente que trabaje de manera activa.
- 6) Los psicólogos debemos ser llamados a formar parte de estos programas de estimulación ya que somos un gran soporte para la educación de padres de familia, docentes, y estudiantes de nivel inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvite A. (2012) Nuevo rol docente, *slideshare*, Recuperado por: <https://es.slideshare.net/alvaroalvite/3-enc-rol-docente>.
- Ancajima, O. & Salvo K. (2015). *Estrategias y técnicas en la aplicación del programa: "juego libre en los sectores del aula y el desarrollo comunicativo en los niños de cinco años de la institución educativa N.º 035 Isabel Flores de Oliva* (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo, Perú- Lima.
- Aucouturier. (2004). (facultad de ciencias de la educación y psicología). *La observación de la intervención*
- Avendaño, F., & Miretti, M. L. (2006). *El desarrollo de la Lengua Oral en el aula*. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.
- Cárdenas M. (2018) El juego libre en los sectores un momento pedagógico para estimular la creatividad, (tesis de pregrado) Universidad NACIONAL Hermilio Valdizan, Perú.
- Cañari 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 (tesis de pregrado) Universidad San Pedro. Perú.
- Castillo (2019) Nueva Programación Curricular Educación Inicial, *Slideshare*, recuperado por <https://www.slideshare.net/nellycarolacatillocastillo/nueva-programacin-curriculareducacininicial>.
- Cuba N Y 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. (tesis de pregrado) Universidad Enrique Guzmán y Valle, Perú.
- Chacón, P. (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*, 16 (32-40).
- Condemarín, M. y colaboradores. (1982). *Madurez Escolar de Evaluación y Desarrollo de las Funciones Básicas para el Aprendizaje Escolar*. Bogotá: Editorial Andrés Bello.

- De Borja i Solé, M. (2005). *Las ludotecas. Instrucciones de Juegos*. Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L. El juego en los niños: enfoque teórico.
- Diaz (2019) El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores, *Slideshare*, Recuperado por: <https://www.slideshare.net/rosadiazr/el-juego-simblico-en-la-hora-del-juego-libre-en-los-sectores>.
- Escobar X. (2016) El juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad, (tesis de pregrado) Universidad Técnica de Ambato de Educador.
- Flores (2018) Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 “Corazón de Jesús” del distrito de Acora en el año 2018(tesis de pregrado) Universidad Nacional del Altiplano, Puno-Perú.
- García L. & Álvarez J.(2019) La hora del juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años en la institución educativa inicial 220 de quinistacas, Moquegua, 2018. (tesis de posgrado) Universidad nacional de San Agustín, Arequipa, Perú.
- Hernández Roberto “Metodología de la Investigación”
- Hilares S. (1999) Juego trabajo en el nivel inicial, recuperado por <https://www.educacioninicial.com/ei/documentos/pdf/tematicas/juego-trabajo.pdf>.
- Lobatón (2018) El 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 (tesis de pregrado) Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Perú.
- López L. (2017) Utilización del juego libre en sectores para la socialización de los niños y niñas de 4 años del PRONOEI Ununchis de la ciudad de Cusco 2015 (tesis de pregrado) Universidad Nacional del Altiplano, Puno-Perú.
- Lopez O. Navarro J. (2010) Rasgos de la personalidad y desarrollo de la creatividad (tesis de pregrado) Universidad de Murcia, España.
- Makarenko, A 1971. “*Conferencias sobre educación infantil*” Ed. Cultura Popular S.A.

- Meneses Montero, (2001). Maureen; Monge Alvarado, María de los Ángeles
- Ministerio de Educación (Primera Edición del MED.). (2016) *Programa curricular de educación inicial. Lima, Perú: Printed in Perú.*
- Minedu (2005) Guía: Juego y comunicación, *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*, recuperado por: [http://dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educa-inicial/La-hora-del-juego-libre-GUIA-version-Agosto-25-\(002\).pdf](http://dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educa-inicial/La-hora-del-juego-libre-GUIA-version-Agosto-25-(002).pdf).
- MINEDU (2016) Programa Curricular de Educación Inicial, recuperado por <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>.
- Mogollón V. (2018) El Espacio De La Hora De Juego Libre Para Mejorar El Desarrollo De La Creatividad De Los Niños Del Nivel Inicial Del CEP. Innova Schools (tesis de pregrado) Universidad Cesar Vallejo, Perú
- Montero. (2001). Universidad Costa Rica 2001 *El juego en los niños: enfoque teórico.*
- Muzio G. (2019) Modelos mentales que crean prejuicios inconscientes. *BlueSmart*, recuperado por <https://bluesmarteurope.com/>
- Pérez S. (2019) La hora de juego libre en 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 de Moquegua -2018 (tesis de pregrado) Universidad Nacional de San Agustín, Perú.
- Rentería (2014) Rutas integradas con arte, *Slideshare*, recuperado por: <https://www.slideshare.net/MiryamRenteriaCollazos/rutas-integradas-con-arte-32891832>
- Ruiz. M. (2017) *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Universidad de Cantabria, España*
- Silva. G. (Primera Edición del MED.). (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en sectores. Lima, Perú: Amauta.*
- Sangrezamu (2014) El origen y el desarrollo de las funciones mentales

superiores, *Clubensayos*, recuperado por <https://www.clubensayos.com/Acontecimientos-Sociales/El-origen-y-el-desarrollo-de-las-funciones/1812716.html>

Torres Y. (2018) La hora de juego en sectores en educación inicial (tesis de postgrado) Universidad Nacional de Tumbes, Jaén, Perú.

Turpo L. (2018) Beneficios del juego libre en sectores desde la percepción docente en Instituciones Educativas Públicas del Nivel Inicial de la ciudad Juliaca, 2018, (tesis de pregrado) Universidad Peruana Unión, PERU.

Vera D. (2017) El juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad, (Tesis de pregrado) Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, Ecuador.

Vergara C. (2017) Piaget y las cuatro etapas del desarrollo cognitivo, *Actualidad en psicología*, recuperado por <https://www.actualidadenpsicologia.com/piaget-cuatro-etapas-desarrollo-cognitivo>.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables De Estudio	Indicadores	METODOLOGIA
<p>Problema General</p> <p>¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave.?</p> <p>Problema Específicos</p> <p>¿Conocer a la población según el género relacionado al juego libre en sectores en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave?</p> <p>¿Cómo es el juego libre por sectores e en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave?</p> <p>¿Cuáles la población más creativa, según género en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 1320 San José de la Ciudad de llave?</p> <p>¿Cómo es el desarrollo de la creatividad en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la relación entre el juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la creatividad en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1320 San José De La Ciudad De llave.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>Conocer a la población según el género relacionado al juego libre en sectores en los niños en los niños de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave.</p> <p>Analizar el Juego libre por sectores en relación a la edad niños de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave.</p> <p>Conocer a la población más creativa, según género en los en sectores en los niños de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave.</p> <p>Explicar el desarrollo de la creatividad en las edades en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Ha. Existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave.</p> <p>Ho. No Existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave..</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <p>Existe relación entre el género y el juego libre en sectores en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave.</p> <p>El nivel de aprendizaje creativo con la hora del juego libre en sectores en los niños de 3, 4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave</p> <p>Hay una población más creativa, según género en los niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave.</p> <p>Existe el desarrollo de la creatividad en las edades equivalentes de la Institución Educativa Inicial N° 1320 San José de la Ciudad de llave.</p>	<p>Variable Dependiente Juego libre en sectores</p> <p>Variable Dependiente Desarrollo de la creatividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sector de hogar • Sector construcción • Sector dramatización • Sector biblioteca • Sector silencioso o de juegos tranquilos • Atención • Memoria • Planifica- • Ción • Determina- • da • Toma de decisiones • Discrimina- • Ción 	<p>Técnicas De Recolección De Datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Aplicación de instrumentos <p>Método</p> <p>Investigación aplicada no experimental Transversal de nivel de estudio descriptivo y correlacional</p> <p>Instrumentos</p> <p>Lista de cotejo Test DAYC Sub test cognitivo</p> <p>Población y muestra 3,4 y 5 años Con las edades de 3 4 y 5 años 20 niños de Institución Educativa Inicial N° 1320 San Jose de llave 2019</p>

Anexo 2: Matriz de operacionalización

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
VARIABLE I. (1) JUEGO LIBRE EN SECTORES	Med (2017). Es una actividad lúdica, libre natural, voluntaria, espontánea, placentera y auténtica cuyo aspecto principal es su fuerza creadora, por consiguiente constituye la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño, es decir que “ El juego es la actividad natural y el modo peculiar de la expresión creadora del niño	Sector De Hogar Rentería (2014)	<ul style="list-style-type: none"> Realiza preguntas y responde sobre lo que le interesa saber Dice lo que le gusta o le disgusta de los personajes de una historia o de aquello que ha vivido o escuchado. Los sectores son creados y ubicados por los propios niños y niñas Los niños representan roles de acuerdo a su contexto y experiencia 	SI (2) NO(1)
		Sector Construcción	<ul style="list-style-type: none"> Explora situaciones cotidianas referidas a agrupar una colección de objetos de acuerdo a un criterio perceptual. Dice con sus propias palabras los criterios de agrupación de una a más colecciones de objetos usando los cuantificadores “muchos”, “poco”, “ninguno”, “más que”, “menos que”. Describe una secuencia de actividades cotidianas de hasta tres sucesos utilizando referentes temporales: Antes, durante, después 	
		Sector Dramatización Rentería (2014)	<ul style="list-style-type: none"> Escucha activamente mensajes en distintas situaciones de interacción oral. Expresa de las situaciones que vive y/o de los personajes o hechos ocurridos en las historietas que escucha o siguiendo el orden en el que se presenta. Los niños interactúan y socializan demostrando flexibilidad en sus ideas 	
		Sector Biblioteca	<ul style="list-style-type: none"> Dice con sus propias palabras lo que entiende de aquello que escucha: noticias, canciones, cuentos, diálogos conversaciones, y demuestra su comprensión con gestos. Utiliza diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca Los niños muestran habilidades comunicativas al manipular distintos materiales de lectura que se encuentran en el sector de biblioteca Los niños presentan fluidez en su vocabulario al socializar sus experiencias realizadas en el sector 	
		Sector Silencioso o de Juegos Tranquilos	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones de causa - efecto entre dos ideas que escucha Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral. Los niños respetan las indicaciones los compromisos que ellos mismos establecieron 	
VARIABLE D. (2) DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	Demory (1976) La creatividad es un fenómeno único y que según las teorías que intentan explicar podemos definir: la creatividad es una aptitud innata del hombre para crear combinaciones La creatividad es una construcción personal o una reorganización personal de elementos provenientes de cualquier parte.	COGNICION	Atención 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78	
			Memoria 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78	
			Planificación Determinada 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78	
			Toma De Decisiones 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78	
			Discriminación 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78	

Anexo 3: Instrumentos

FICHA DE OBSERVACIÓN LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES

1. DATOS INFORMATIVOS:



- 1.1. Institución Educativa :
1.2. Nombre del estudiante :
1.3. Grado y sección :
1.4. Fecha :

2. OBJETIVO:

El presente instrumento tiene la finalidad de conocer el nivel del juego libre en sectores de los niños y niñas de la IEI N° 1320 SAN JOSE DE ILAVE

DIMENSIONES	INDICADORES	escala de valoración	
		SI	NO
		2	1
Sector de hogar	✓ REALIZA PREGUNTAS Y RESPONDE SOBRE LO QUE LE INTERESA SABER		
	✓ DICE LO QUE LE GUSTA O LE DISGUSTA DE LOS PERSONAJES DE UNA HISTORIA O DE AQUELLO QUE HA VIVIDO O ESCUCHADO. LOS SECTORES SON CREADOS Y UBICADOS POR LOS PROPIOS NIÑOS Y NIÑAS		
	✓ LOS NIÑOS REPRESENTAN ROLES DE ACUERDO A SU CONTEXTO Y EXPERIENCIA		
Sector construccion	✓ EXPLORA SITUACIONES COTIDIANAS REFERIDAS A AGRUPAR UNA COLECCIÓN DE OBJETOS DE ACUERDO A UN CRITERIO PERCEPTUAL.		
	✓ DICE CON SUS PROPIAS PALABRAS LOS CRITERIOS DE AGRUPACIÓN DE UNA A MÁS COLECCIONES DE OBJETOS USANDO LOS CUANTIFICADORES "MUCHOS", "POCO", "NINGUNO", "MÁS QUE", "MENOS QUE".		
	✓ DESCRIBE UNA SECUENCIA DE ACTIVIDADES COTIDIANAS DE HASTA TRES SUCESOS UTILIZANDO REFERENTES TEMPORALES: ANTES, DURANTE, DESPUÉS		
Sector dramatizacion	✓ ESCUCHA ACTIVAMENTE MENSAJES EN DISTINTAS SITUACIONES DE INTERACCIÓN ORAL.		
	✓ EXPRESA DE LAS SITUACIONES QUE VIVE Y/O DE LOS PERSONAJES O HECHOS OCURRIDOS EN LAS HISTORIETAS QUE ESCUCHA O SIGUIENDO EL ORDEN EN EL QUE SE PRESENTA.		
	✓ LOS NIÑOS INTERACTÚAN Y SOCIALIZAN DEMOSTRANDO FLEXIBILIDAD EN SUS IDEAS		
Sector biblioteca	✓ DICE CON SUS PROPIAS PALABRAS LO QUE ENTIENDE DE AQUELLO QUE ESCUCHA: NOTICIAS, CANCIONES, CUENTOS, DIÁLOGOS CONVERSACIONES, Y DEMUESTRA SU COMPRENSIÓN CON GESTOS.		
	✓ UTILIZA DIVERSOS MATERIALES ADECUADOS PARA EL SECTOR DE BIBLIOTECA		
	✓ LOS NIÑOS MUESTRAN HABILIDADES COMUNICATIVAS AL MANIPULAR DISTINTOS MATERIALES DE LECTURA QUE SE ENCUENTRAN EN EL SECTOR DE BIBLIOTECA		
	✓ LOS NIÑOS PRESENTAN FLUIDEZ EN SU VOCABULARIO AL SOCIALIZAR SUS EXPERIENCIAS REALIZADAS EN EL SECTOR		
Sector silencioso o de juegos tranquilos	✓ ESTABLECE RELACIONES DE CAUSA - EFECTO ENTRE DOS IDEAS QUE ESCUCHA		
	✓ EXPRESA CON CLARIDAD MENSAJES EMPLEANDO LAS CONVENCIONES DEL LENGUAJE ORAL.		
	✓ LOS NIÑOS RESPETAN LAS INDICACIONES LOS COMPROMISOS QUE ELLOS MISMOS ESTABLECIERON		
Total			

DAYC	Sección I. Datos de Identificación				
	Nombre del niño:				
	Masculino <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/>				
	Padre/Tutor				
	Escuela/Nido				
Nombre del Informante					
Evaluación del Desarrollo		Relación con el niño			
En Niños Pequeños		Periodo de tiempo que el informante conoce al niño			
		Nombre del Examinador y profesión:			
SUBTEST COGNITIVO FORMATO DE CALIFICACION				Año	Mes
				Día	
Sección II. Registro de Puntajes		Fecha Evaluación			
		Fecha Nacimiento			
		Edad			
Puntaje Directo		Edad en meses			
Edad Equivalente		Sección III. Resumen de los Resultados de otros			
Percentil		Nombre del Test	Fecha	Puntaje	Puntaje Equiv.
Puntaje Estándar		1.			
Clasificación		2.			
		3.			
		4.			
		5.			
Sección IV. Condiciones de Administración					
A. Evaluación Realizada en:		D. Características Ambientales:			
				Interfirientes	No-Interfirientes
Una sesión <input type="checkbox"/> Tiempo de Administración <input type="checkbox"/>		Nivel de ruido			
Dos sesiones <input type="checkbox"/> Tiempo de Administración <input type="checkbox"/>		Interrupciones			
Tres o más <input type="checkbox"/> Tiempo de Administración <input type="checkbox"/>		Distracciones			
B. Lugar de Evaluación		Iluminación			
		Temperatura			
		Otros			
C. Describir la administración (individual, observación, entrevista, con/sin orientación) en detalle.		E. Características personales o físicas que pueden afectar los resultados del test del niño.			
Sección V. Interpretación y Recomendaciones					

Edad de inicio:	36 meses
30.	Apila de 6 a 7 cubos
31.	Empareja formas simples, tales como el círculo, cuadrado, triángulo.
32.	Responde a “uno” y “uno más” (ej. “dame un cubo”, “dame uno más”)
33.	Coloca las medidas graduadas en orden (ej. Encajona cuatro cajas o apila anillos en una estaca de acuerdo a la medida)
34.	Empareja objetos por el color, forma y medida.
35.	Repite juegos de dedos, mediante palabras y acciones.
36.	Cuenta de memoria hasta 5.
37.	Empareja los objetos que tienen la misma función (ej. Peine y cepillo).
38.	Dice si un objeto es “pesado” o “liviano”.
39.	Cuenta más de 5 objetos.
40.	Construye un puente usando 3 cubos: según el modelo. 
41.	Comprende que es “igual” y “diferente” (ej. “son estos dos colores iguales o diferentes”)
42.	Clasifica los objetos mediante un criterio (dé al niño figuras u objetos por lo menos en dos categorías – ej. Forma, color- y diga: “Pon estos objetos dentro de grupos iguales”).
43.	Comprende el concepto del número 3 (ej. “dame tres cubos”)
44.	Comprende “más”, “menos”, “igual” (ej. “Qué torre tiene más cubos”)
Edad de inicio:	48 meses
45.	Imita el dibujo de una cara.
46.	Clasifica objetos dentro de categorías (Dé al niño figura u objetos- ej. Juguetes, animales- y diga. “Coloca estos objetos dentro de grupos semejantes”): puede que no sepa nombrar las categorías.
47.	Identifica objetos que no pertenecen a un grupo (ej. Reconoce que el perro no pertenece al grupo de alimentos).
48.	Conoce la secuencia de lectura de un libro, de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo.
49.	Clasifica grupos de objetos considerando más de una forma (Dé al niño figuras u objetos que tengan dos categorías por lo menos- ej. Color, tamaño, forma- y diga. “coloca estos objetos en grupos que sean iguales. Ahora clasificalos de otra forma”).
50.	Construye una pirámide de 6 cubos: según modelo. 
51.	Identifica “primero”, “último”, “al medio” (ej. “Señale al niño quien está primero en la fila”)
52.	Narra una historia del libro de figuras con razonable exactitud.
53.	Identifica el más grande de dos números (ej. “cual es mayor, 2 ó 3?”)
54.	Dibuja una figura de palotes.
55.	Identifica características abstractas (ej. Lo real y la creencia, lo vivo y lo no viviente: ej. “El camión tiene vida?”)
56.	Copia su propio nombre: puede usar letras grandes e irregulares.
57.	Predice lo que puede ocurrir próximamente (ej. El niño predice lo que ocurrirá después en la historia).
58.	Señala objetos a la “mitad” o “completos”
59.	Nombra la mayoría de las letras del abecedario.
60.	Coloca tres figuras en una secuencia para contar una historia.
61.	Empareja el número de ítems dentro de una serie de números exactos.
62.	Comprende el concepto de “cero” (ej. “Qué depósito tiene cero cubos?”)
63.	Dibuja una persona con 6 partes reconocibles.
64.	Representa su primer nombre en forma legible sin un modelo.
65.	Dibuja objetos identificables sin tener modelo.
	Total de la Página 3
Edad de inicio:	48 meses continua ...
66.	Cuenta hasta 20 objetos.
67.	Dice el mes y el día de su nacimiento.
68.	Ordena las rejas o cartas numeradas en una secuencia apropiada.
69.	Dice el nombre de la calle donde vive y la ciudad.
70.	Nombra los días de la semana en orden.
71.	Sabe los días de la semana que anteceden y los que siguen (ej. “Qué día viene después del domingo”)
72.	Señala el nombre de las monedas. (ej. Centavos)
73.	Sabe los números que anteceden y los que siguen. (ej. “Qué número está antes del 19?”)
74.	Escribe su nombre y apellido de memoria.
75.	Calcula problemas de adición y sustracción de un solo dígito.
76.	Cuenta de memoria del 1 al 100.
77.	Escribe números del 1 al 19 sin modelo.
78.	Lee diez palabras impresas.

Test desarrollo de la creatividad

1. Datos informativos:
 - 1.1. Institución educativa :
 - 1.2. Nombre del estudiante :
 - 1.3. Grado y sección :
 - 1.4. Fecha :
2. Objetivo:

El presente instrumento tiene la finalidad de conocer el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de la lei N°

1320 San Jose de llave

Dimensiones	Indicadores	Escala de Valoración	
		0	1
Atención Memoria Planificación determinada Toma de decisiones Discriminación	36 meses 30. Apila de 6 a 7 cubos 31. Empareja formas simples, tales como el círculo, cuadrado, triángulo. 32. Responde a "uno" y "uno más" (ej. "dame un cubo", "dame uno más") 33. Coloca las medidas graduadas en orden (ej. Encajona cuatro cajas o apila anillos en una estaca de acuerdo a la medida) 34. Empareja objetos por el color, forma y medida. 35. Repite juegos de dedos, mediante palabras y acciones. 36. Cuenta de memoria hasta 5. 37. Empareja los objetos que tienen la misma función (ej. Peine y cepillo). 38. Dice si un objeto es "pesado" o "liviano". 39. Cuenta más de 5 objetos. 40. Construye un puente usando 3 cubos: según el modelo. 41. Comprende que es "igual" y "diferente" (ej. "son estos dos colores iguales o diferentes") 42. Clasifica los objetos mediante un criterio (dé al niño figuras u objetos por lo menos en dos categorías – ej. Forma, color- y diga: "pon estos objetos dentro de grupos iguales"). 43. Comprende el concepto del número 3 (ej. "dame tres cubos") 44. Comprende "más", "menos", "igual" (ej. "qué torre tiene más cubos")		
	48 a 60 meses 45. imita el dibujo de una cara. Clasifica objetos dentro de categorías (dé al niño figura u objetos- ej. Juguetes, animales- y diga. "coloca estos objetos dentro de grupos semejantes"): puede que no sepa nombrar las categorías. 46. Identifica objetos que no pertenecen a un grupo (ej. Reconoce que el perro no pertenece al grupo de alimentos). 47. Conoce la secuencia de lectura de un libro, de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo. 48. Clasifica grupos de objetos considerando más de una forma (dé al niño figuras u objetos que tengan dos categorías por lo menos- ej. Color, tamaño, forma- y diga. "coloca estos objetos en grupos que sean iguales. Ahora clasificalos de otra forma"). 49. Construye una pirámide de 6 cubos: según modelo. 50. Identifica "primero", "ultimo", "al medio" (ej. "señale al niño quien está primero en la fila") 51. Narra una historia del libro de figuras con razonable exactitud. 52. Identifica el más grande de dos números (ej. "cual es mayor, 2 ó 3?") 53. Dibuja una figura de palotes. 54. Identifica características abstractas (ej. Lo real y la creencia, lo vivo y lo no viviente: ej. "el camión tiene vida?") 55. Copia su propio nombre: puede usar letras grandes e irregulares. 56. Predice lo que puede ocurrir próximamente (ej. El niño predice lo que ocurrirá después en la historia). 57. Señala objetos a la "mitad" o "completos" 58. Nombra la mayoría de las letras del abecedario. 59. Coloca tres figuras en una secuencia para contar una historia. 60. Empareja el número de ítems dentro de una serie de números exactos. 61. Comprende el concepto de "cero" (ej. "qué depósito tiene cero cubos?")Dibuja una persona con 6 partes reconocibles. 62. Representa su primer nombre en forma legible sin un modelo. 63. Dibuja objetos identificables sin tener modelo. 64. Cuenta hasta 20 objetos. 65. Dice el mes y el día de su nacimiento. 66. Ordena las rejas o cartas numeradas en una secuencia apropiada. 67. Dice el nombre de la calle donde vive y la ciudad. 68. Nombra los días de la semana en orden. 69. Sabe los días de la semana que anteceden y los que siguen (ej. "qué día viene después del domingo") 70. Señala el nombre de las monedas. (ej. Centavos) 71. Sabe los números que anteceden y los que siguen. (ej. "qué número está antes del 19?") 72. Escribe su nombre y apellido de memoria. 73. Calcula problemas de adicción y sustracción de un solo dígito. 74. Cuenta de memoria del 1 al 100. 75. Escribe números del 1 al 19 sin modelo. 76. Lee diez palabras impresas.		

Anexo 4: Validación de instrumentos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS JUEGO LIBRE EN SECTORES (LISTA DE COTEJO) MINISTERIO DE EDUCACION (El juego simbólico en la hora del juego libre en sectores)

Elaboración de contenidos: Giselle Silva Panez (2019)

La lista de cotejo es un instrumento que sirve principalmente como mecanismo de revisión de los aprendizajes obtenidos en un aula. Se puede utilizar para evaluar el conocimiento de manera cuantitativa o cualitativa, en función de los objetivos que se quieran cumplir

Nº	ÍTEMS	SI	NO
1	Realiza preguntas y responde sobre lo que le interesa saber		
2	Dice lo que le gusta o le disgusta de los personajes de una historia o de aquello que ha vivido o escuchado. Los sectores son creados y ubicados por los propios niños y niñas		
3	Los niños representan roles de acuerdo a su contexto y experiencia		
4	Explora situaciones cotidianas referidas a agrupar una colección de objetos de acuerdo a un criterio perceptual.		
5	Dice con sus propias palabras los criterios de agrupación de una a más colecciones de objetos usando los cuantificadores "muchos", "poco", "ninguno", "más qué", "menos qué".		
6	Describe una secuencia de actividades cotidianas de hasta tres sucesos utilizando referentes temporales: Antes, durante, después		
7	Escucha activamente mensajes en distintas situaciones de interacción oral.		
8	Expresa de las situaciones que vive y/o de los personajes o hechos ocurridos en las historietas que escucha o siguiendo el orden en el que se presenta		
9	Los niños interactúan y socializan demostrando flexibilidad en sus ideas		
10	Dice con sus propias palabras lo que entiende de aquello que escucha: noticias, canciones, cuentos, diálogos conversaciones, y demuestra su comprensión con gestos		
11	Utiliza diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca		
12	Los niños muestran habilidades comunicativas al manipular distintos materiales de lectura que se encuentran en el sector de biblioteca		
13	Los niños presentan fluidez en su vocabulario al socializar sus experiencias realizadas en el sector		
14	Establece relaciones de causa - efecto entre dos ideas que escucha		
15	Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral.		
16	Los niños respetan las indicaciones los compromisos que ellos mismos establecieron		

Observaciones (precisar si hay suficiencia.. **...Si Hay Suficiencia**)

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (**X**) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y Nombres del Juez validador. Dr. /
Mag. **MSc.Tania Serruto Cahuana**

DNI: 01310911

Asesor metodólogo... **Lic. En Sociología**

FIRMA: 

1 Pertenencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o Dimensión específica del constructo

3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son Suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD (DAYC)

TEST DE (Developmental Assessment of Young Children. (DAYC) (Evaluación del desarrollo en niños pequeños) (Austin, Texas U.S.A 1998)

Autor del instrumento: Judith K. Voress y Taddy Maddox.

Descripción de la prueba: Esta batería contiene cinco sub test que miden distintas habilidades del desarrollo que están interrelacionadas.

Nº	ÍTEM	SI	NO
1	Apila de 6 a 7 cubos		
2	Empareja formas simples, tales como el círculo, cuadrado, triángulo.		
3	Responde a “uno” y “uno más” (ej. “dame un cubo”, “dame uno más”)		
4	Coloca las medidas graduadas en orden (ej. Encajona cuatro cajas o apila anillos en una estaca de acuerdo a la medida)		
5	Empareja objetos por el color, forma y medida.		
6	Repite juegos de dedos, mediante palabras y acciones.		
7	Cuenta de memoria hasta 5.		
8	Empareja los objetos que tienen la misma función (ej. Peine y cepillo).		
9	Dice si un objeto es “pesado” o “liviano”.		
10	Cuenta más de 5 objetos.		
11	Construye un puente usando 3 cubos: según el modelo.		
12	Comprende que es “igual” y “diferente” (ej. “son estos dos colores iguales o diferentes”)		
13	Clasifica los objetos mediante un criterio (dé al niño figuras u objetos r lo menos en dos categorías – ej. Forma, color- y diga: “pon estos objetos dentro de grupos iguales”).		
14	Comprende el concepto del número 3 (ej. “dame tres cubos”) Comprende “más”, “menos”, “igual” (ej. “qué torre tiene más cubos”)		
15	Imita el dibujo de una cara.		
16	Clasifica objetos dentro de categorías (dé al niño figura u objetos- ej. Juguetes, animales- y diga. “coloca estos objetos dentro de grupos semejantes”): puede que no sepa nombrar las categorías.		
17	Identifica objetos que no pertenecen a un grupo (ej. Reconoce que el perro no pertenece al grupo de alimentos).		
18	Conoce la secuencia de lectura de un libro, de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo.		
19	Clasifica grupos de objetos considerando más de una forma (dé al niño figuras u objetos que tengan dos categorías por lo menos- ej. Color, tamaño, forma- y diga. “coloca estos objetos en grupos que sean iguales. Ahora clasifícalos de otra forma”).		
20	Construye una pirámide de 6 cubos: según modelo.		
21	Identifica “primero”, “ultimo”, “al medio” (ej. “señale al niño quien está primero en la fila”)		
22	Narra una historia del libro de figuras con razonable exactitud.		
23	Identifica el más grande de dos números (ej. “cual es mayor, 2 ó 3?”)		
24	Dibuja una figura de palotes		
25	Identifica características abstractas (ej. Lo real y la creencia, lo vivo y lo no viviente: ej. “el camión tiene vida?”)		

26	Copia su propio nombre: puede usar letras grandes e irregulares.		
27	Predice lo que puede ocurrir próximamente (ej. El niño predice lo que ocurrirá después en la historia).		
28	Señala objetos a la "mitad" o "completos"		
29	Nombra la mayoría de las letras del abecedario.		
30	Coloca tres figuras en una secuencia para contar una historia.		
31	Empareja el número de ítems dentro de una serie de números exactos.		
32	Comprende el concepto de "cero" (ej. "qué depósito tiene cero cubos?")Dibuja una persona con 6 partes reconocibles.		
33	Dibuja una persona con 6 partes reconocibles.		
34	Representa su primer nombre en forma legible sin un modelo.		
35	Dibuja objetos identificables sin tener modelo.		
36	Cuenta hasta 20 objetos.		
37	Dice el mes y el día de su nacimiento.		
38	Ordena las rejas o cartas numeradas en una secuencia apropiada.		
39	Dice el nombre de la calle donde vive y la ciudad.		
40	Nombra los días de la semana en orden.		
41	Sabe los días de la semana que anteceden y los que siguen (ej. "qué día viene después del domingo")		
42	Señala el nombre de las monedas. (Ej. Centavos)		
43	Sabe los números que anteceden y los que siguen. (Ej. "qué número está antes del 19?")		
44	Escribe su nombre y apellido de memoria.		
45	Calcula problemas de adicción y sustracción de un solo dígito		
46	Cuenta de memoria del 1 al 100		
47	Escribe números del 1 al 19 sin modelo		
48	Lee diez palabras impresas.		

Observaciones (precisar si hay suficiencia.. **...Si Hay Suficiencia**

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (**X**) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y Nombres del Juez validador. Dr. /
Mag. **MSc.Tania Serruto Cahuana**

.....
DNI: 01310911

Asesor metodólogo... **Lic. En Sociología**



FIRMA:.....

1 Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o Dimensión específica del constructo

3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son Suficientes para medir la dimensión



DISEÑO DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres del informante: Ps Karla Vargas Márquez
- 1.2. Nombre del instrumento o motivo de evaluación: **TEST DE (Developmental Assessment of Young Children. (DAYC) (Evaluación del desarrollo en niños pequeños) (Austin, Texas U.S.A 1998)**
- 1.3. Autor del instrumento: Judith K. Voress y Taddy Maddox.
- 1.4. Descripción de la prueba: Esta batería contiene cinco subtest que miden distintas habilidades del desarrollo que están interrelacionadas.

Se tomara el subtest de la **COGNICION** para medir **EL DESARROLLO DE LA CREATIVAD** que consta de 5 dimensiones tales como.

- **Atención**
- **Memoria**
- **Planificación determinada**
- **Toma de decisiones**
- **Discriminación**

DIMENSIONES		ITEMS
COMUNICACION	Lenguaje Receptivo expresiones verbales expresiones no verbales	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78
SOCIOEMOCIONAL	conciencia social relaciones sociales competencia social	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....58 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....58 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....58
CONDUCTA ADAPTATIVA	funcionamiento independiente responsabilidad personal	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....62 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....62
COGNICION	Atención Memoria Planificación determinada Toma de decisiones discriminación	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78

II. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:**
 98.7% de Aplicabilidad

III. **LUGAR Y FECHA:** Puno, 13 de Diciembre del 2019

Firma del Experto Informante.



 Karla Vargas Márquez
 PSICOLOGA
 N° 27455



DISEÑO DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres del informante: Ps. Karla Vargas Márquez
- 1.2. Nombre del instrumento o motivo de evaluación: " **LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES**"
- 1.3. Descripción de la prueba: **TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS:**
 - **Observación:** Es la técnica por el cual se verificara el desenvolvimiento de los niños durante la aplicación de la hora del juego libre en sectores.
 - **Registro De Asistencia:** Es un Instrumento que nos permite conocer la constancia del niño en la Institución educativa.
 - **Registro de asistencia a los sectores o (cuaderno de campo):**
 - **Registro auxiliar:** Es un instrumento que nos permite medir registrar los aspectos que desarrollan los niños y niñas durante el desarrollo del juego libre en sectores
 - **Lista de cotejo:** Consiste en un **listado** de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas, etc.), al lado de los cuales se califica (inicio, proceso, logro).

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACION	
				SI (1)	NO (2)
JUEGO LIBRE EN SECTORES	Es una actividad lúdica , libre natural, voluntaria, espontánea, placentera y autentica cuyo aspecto principal es su fuerza creadora , por consiguiente constituye la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño, es decir que " El juego es la actividad natural y el modo peculiar de la expresión creadora del niño	SECTOR DE HOGAR	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza preguntas y responde sobre lo que le interesa saber ✓ Dice lo que le gusta o le disgusta de los personajes de una historia o de aquello que ha vivido o escuchado. Los sectores son creados y ubicados por los propios niños y niñas ✓ Los niños representan roles de acuerdo a su contexto y experiencia 		
		SECTOR CONSTRUCCION	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explora situaciones cotidianas referidas a agrupar una colección de objetos de acuerdo a un criterio perceptual. ✓ Dice con sus propias palabras los criterios de agrupación de una a más colecciones de objetos usando los cuantificadores "muchos", "poco", "ninguno", "más que", "menos que". ✓ Describe una secuencia de actividades cotidianas de hasta tres sucesos utilizando referentes temporales: Antes, durante, después 		
		SECTOR DRAMATIZACION	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escucha activamente mensajes en distintas situaciones de interacción oral. ✓ Expresa de las situaciones que vive y/o de los personajes o hechos ocurridos en las historietas que escucha o siguiendo el orden en el que se presenta. ✓ Los niños interactúan y socializan demostrando flexibilidad en sus ideas 		

		SECTOR BIBLIOTECA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dice con sus propias palabras lo que entiende de aquello que escucha: noticias, canciones, cuentos, diálogos conversaciones, y demuestra su comprensión con gestos. ✓ Utiliza diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca ✓ Los niños muestran habilidades comunicativas al manipular distintos materiales de lectura que se encuentran en el sector de biblioteca ✓ Los niños presentan fluidez en su vocabulario al socializar sus experiencias realizadas en el sector 		
		SECTOR SILENCIOSO O DE JUEGOS TRANQUILOS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Establece relaciones de causa - efecto entre dos ideas que escucha ✓ Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral. ✓ Los niños respetan las indicaciones los compromisos que ellos mismos establecieron 		

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

90 % de Aplicabilidad .

V.

LUGAR Y FECHA: Puno, 13 de diciembre del 2019

Firma de los Expertos en la Información:

FICHA DE OPINION DE EXPERTO

1. DATOS GENERALES:

- a. Apellidos y nombres del informante: Vargas Lozano, Karla Luz
 b. Cargo e institución del informante: Psicóloga Educativa y Clínica
 c. Nombre del instrumento: LISTA DE COTEJO
 d. Título de la tesis: **LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL Nº 1320 SAN JOSE DE ILAVE – 2019**
 e. Autor del Instrumento: Sara Noemí CONDORI MAMANI

2. ASPECTOS DE VALIDACION:

VARIABLE I: LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES

INDICADORES DE EVALUACION DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS		Deficiente (01-20)	Regular (21-40)	Buena (41-60)	Muy buena (61-80)	Excelente (81-100)
	CUALITATIVOS	CUANTITATIVOS					
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado						✓
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables						✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado a las ultimas disposiciones del MED					✓	
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica						✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en desempeños						✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las competencias y capacidades de los niños						✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos de la pedagogía						✓
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre las variables, dimensiones e indicadores						✓
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación					✓	
10. PERTINENCIA	Adecuado para trabajar el método de investigación						✓
PROMEDIO DE VALORACION CUANTITATIVA							✓

- A. Valoración Cuantitativa: 98% Aplicabilidad
 B. Valoración Cualitativa: El instrumento es útil para la evaluación
 C. Opinión de Aplicabilidad: Es comprensible para el grupo evaluado


 Karla L. V. Lozano
 PSICÓLOGA
 N.º C. P. 27455
 Firma

DNI N° 46477947
 Numero de celular 945.86.285.3
 Puno 13 de Diciembre del 2019



DISEÑO DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres del informante: Ps. Irene Katherine Campos Untama
- 1.2. Nombre del instrumento o motivo de evaluación: **TEST DE (Developmental Assessment of Young Children. (DAYC) (Evaluación del desarrollo en niños pequeños) (Austin, Texas U.S.A 1998)**
- 1.3. Autor del instrumento: Judith K. Voress y Taddy Maddox.
- 1.4. Descripción de la prueba: Esta batería contiene cinco subtest que miden distintas habilidades del desarrollo que están interrelacionadas.

Se tomara el subtest de la **COGNICION** para medir **EL DESARROLLO DE LA CREATIVAD** que consta de 5 dimensiones tales como.


- **Atención**
- **Memoria**
- **Planificación determinada**
- **Toma de decisiones**
- **Discriminación**

DIMENSIONES		ITEMS
COMUNICACION	Lenguaje Receptivo	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78
	expresiones verbales	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78
	expresiones no verbales	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78
SOCIOEMOCIONAL	conciencia social	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....58
	relaciones sociales	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....58
	competencia social	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....58
CONDUCTA ADAPTATIVA	funcionamiento independiente	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....62
	responsabilidad personal	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....62
COGNICION	Atención	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78
	Memoria	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78
	Planificación determinada	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78
	Toma de decisiones	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78
	discriminación	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.....78

II. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:**
 98 % de aplicabilidad

III. **LUGAR Y FECHA:** Puno, 13 de Diciembre del 2019

Firma del Experto Informante.


 Irene Katherine Campos Untama

PSICÓLOGA
 C.Ps.P. 33989



DISEÑO DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres del informante: ..Ps. Irene Katherine Campos Untama
- 1.2. Nombre del instrumento o motivo de evaluación: " **LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES**"
- 1.3. Descripción de la prueba: **TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS:**
 - **Observación:** Es la técnica por el cual se verificara el desenvolvimiento de los niños durante la aplicación de la hora del juego libre en sectores.
 - **Registro De Asistencia:** Es un Instrumento que nos permite conocer la constancia del niño en la Institución educativa.
 - **Registro de asistencia a los sectores o (cuaderno de campo):**
 - **Registro auxiliar:** Es un instrumento que nos permite medir registrar los aspectos que desarrollan los niños y niñas durante el desarrollo del juego libre en sectores
 - **Lista de cotejo:** Consiste en un **listado** de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas, etc.), al lado de los cuales se califica (inicio, proceso, logro).

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACION	
				SI (1)	NO (2)
JUEGO LIBRE EN SECTORES	Es una actividad lúdica, libre natural, voluntaria, espontánea, placentera y autentica cuyo aspecto principal es su fuerza creadora, por consiguiente constituye la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño, es decir que " El juego es la actividad natural y el modo peculiar de la expresión creadora del niño	SECTOR DE HOGAR	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza preguntas y responde sobre lo que le interesa saber ✓ Dice lo que le gusta o le disgusta de los personajes de una historia o de aquello que ha vivido o escuchado. Los sectores son creados y ubicados por los propios niños y niñas ✓ Los niños representan roles de acuerdo a su contexto y experiencia 		
		SECTOR CONSTRUCCION	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explora situaciones cotidianas referidas a agrupar una colección de objetos de acuerdo a un criterio perceptual. ✓ Dice con sus propias palabras los criterios de agrupación de una a más colecciones de objetos usando los cuantificadores "muchos", "poco", "ninguno", "más que", "menos que". ✓ Describe una secuencia de actividades cotidianas de hasta tres sucesos utilizando referentes temporales: Antes, durante, después 		
		SECTOR DRAMATIZACION	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escucha activamente mensajes en distintas situaciones de interacción oral. ✓ Expresa de las situaciones que vive y/o de los personajes o hechos ocurridos en las historietas que escucha o siguiendo el orden en el que se presenta. 		

			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños interactúan y socializan demostrando flexibilidad en sus ideas 		
		SECTOR BIBLIOTECA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dice con sus propias palabras lo que entiende de aquello que escucha: noticias, canciones, cuentos, diálogos conversaciones, y demuestra su comprensión con gestos. ✓ Utiliza diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca ✓ Los niños muestran habilidades comunicativas al manipular distintos materiales de lectura que se encuentran en el sector de biblioteca ✓ Los niños presentan fluidez en su vocabulario al socializar sus experiencias realizadas en el sector 		
		SECTOR SILENCIOSO O DE JUEGOS TRANQUILOS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Establece relaciones de causa - efecto entre dos ideas que escucha ✓ Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral. ✓ Los niños respetan las indicaciones los compromisos que ellos mismos establecieron 		

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

..... 90% de Aplicabilidad

.....

V.

LUGAR Y FECHA: Puno, 13 de diciembre del 2019


 Irene Katherine Campos Utama
 PSICÓLOGA
 C.Ps.P. 33989

Firma de los Expertos en la Información:

FICHA DE OPINION DE EXPERTO

1. DATOS GENERALES:

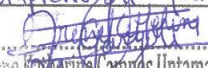
- a. Apellidos y nombres del informante: Campos Untama Irene Katherine
 b. Cargo e institución del informante: Psicóloga - Defensoría Municipal del niño y adolescente
 c. Nombre del instrumento: **LISTA DE COTEJO**
 d. Título de la tesis: **LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL Nº 1320 SAN JOSE DE ILAVE – 2019**
 e. Autor del Instrumento: Sara Noemí CONDORI MAMANI

2. ASPECTOS DE VALIDACION:

VARIABLE I: LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES

INDICADORES DE EVALUACION DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS		Deficiente (01-20)	Regular (21-40)	Buena (41-60)	Muy buena (61-80)	Excelente (81-100)
	CUALITATIVOS	CUANTITATIVOS					
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado					✓	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables					✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado a las ultimas disposiciones del MED					✓	
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica						✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en desempeños						✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las competencias y capacidades de los niños					✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos de la pedagogía					✓	
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre las variables, dimensiones e indicadores					✓	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación					✓	
10. PERTINENCIA	Adecuado para trabajar el método de investigación					✓	
PROMEDIO DE VALORACION CUANTITATIVA							

- A. Valoración Cuantitativa: 89% de Aplicabilidad
 B. Valoración Cualitativa: El instrumento es útil para evaluación
 C. Opinión de Aplicabilidad: Comprensible para el grupo usuario


 Irene Katherine Campos Untama
 PSICÓLOGA
 C.Ps.R. 33882

Firma

DNI N° 72524378
 Numero de celular 958981707
 Puno 13 de Diciembre del 2019

Anexo 5: Matriz de datos

DATOS			ROLLO DE LA CREATIVIDAD			JUEGO LIBRE EN SECTORES																L	PUNTO							
EDAD	MESES	EDAD	GENERO	TOTAL BRUTO	ROLLO DE LA CREATIVIDAD	PUNTO ESTANDAR	H1	H2	H3	C4	C5	C6	D7	D8	D9	B10	B11	B12	B13	S14	S15	S16	SECT	RNA	SectorH	SectorC	SectorD	SectorB	SectorS	
36 Meses	3 Años	Hombre	15	56	Muy b	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	14	No present	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta
36 Meses	3 Años	Mujer	15	56	Muy b	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	30	14	Si presenta	Si presenta	Si presenta	No presenta	Si presenta
36 Meses	3 Años	Mujer	10	50	Muy b	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	26	10	Si presenta	Si presenta	Si presenta	No presenta	No presenta	
48 Meses	4 Años	Mujer	40	80	ebajo c	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27	11	Si presenta	No presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	
48 Meses	4 Años	Mujer	40	80	ebajo c	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	28	12	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	
48 Meses	4 Años	Hombre	38	77	- 79 Ba	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	28	12	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	
48 Meses	4 Años	Hombre	38	77	- 79 Ba	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	14	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	
48 Meses	4 Años	Mujer	34	71	- 79 Ba	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	14	Si presenta	No presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	
48 Meses	4 Años	Hombre	26	56	Muy b	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	28	12	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	
48 Meses	4 Años	Hombre	25	54	Muy b	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	30	14	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	No presenta	
48 Meses	4 Años	Hombre	32	68	Muy b	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	29	13	Si presenta	No presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	
48 Meses	4 Años	Mujer	25	54	Muy b	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	31	15	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	
48 Meses	4 Años	Mujer	25	54	Muy b	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	26	10	Si presenta	Si presenta	Si presenta	No presenta	No presenta	
48 Meses	4 Años	Mujer	35	73	- 79 Ba	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	13	Si presenta	No presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	
48 Meses	4 Años	Mujer	33	70	- 79 Ba	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	30	14	Si presenta	Si presenta	Si presenta	No presenta	Si presenta	
48 Meses	4 Años	Hombre	21	50	Muy b	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	27	11	No present	Si presenta	No present	Si presenta	Si presenta	
48 Meses	4 Años	Mujer	45	87	ebajo c	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	16	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	
48 Meses	4 Años	Hombre	25	54	Muy b	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	26	10	Si presenta	No presenta	Si presenta	No presenta	Si presenta	
60 Meses	5 Años	Hombre	39	56	Muy b	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	29	13	No present	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	
60 Meses	5 Años	Hombre	45	73	- 79 Ba	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	32	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	Si presenta	