

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO
EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
SUPERIOR



LA HORA DEL JUEGO LIBRE PARA EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN EL NIVEL INICIAL DEL CENTRO
POBLADO CHICCHUY- AMARILIS - 2021

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
SUPERIOR

TESISTA: RAMOS RAMÍREZ ROSA DE GUADALUPE

ASESOR: DR. LUCAS CABELLO ADALBERTO

HUÁNUCO – PERÚ

2023

DEDICATORIA

A Dios, mi padre, por brindarme fortaleza y salud para poder cumplir cada uno de mis objetivos trazados.

A Dalila y Edgardo, mis queridos padres, por su apoyo incondicional y ser fuente de inspiración para ser cada día una mejor persona en el ámbito personal y profesional.

A Mariana y Luciana mis amadas hijas que me alientan y motivan a seguir y cumplir mis metas.

La autora

AGRADECIMIENTO

Al Dr. Adalberto Lucas Cabello, asesor del presente estudio, por su tiempo y dedicación en las supervisiones, orientaciones brindadas durante todo el desarrollo y presentación de esta tesis de investigación.

A la prestigiosa Institución Educativa Inicial N° 714, en especial a la directora por haber brindado todo el apoyo y facilidad para llevar a cabo la recolección de datos. Y a todos los padres de familia y estudiantes, por la cooperación incondicional que sin ello no se hubiese podido completar esta investigación.

A la prestigiosa Universidad Nacional Hermilio Valdizán por brindarme la oportunidad de cursar mis estudios de Postgrado, para poder ejercer en el futuro mi profesión elegida y poder volcar mis conocimientos a jóvenes en etapa universitaria.

A mi alma mater Universidad de Huánuco por albergarme en los años de mis estudios superiores y hacer nacer en mí el deseo de educar y formar amorosamente a niños en la primera etapa de su vida.

La autora

RESUMEN

Este estudio titulado “La Hora del Juego Libre para el desarrollo de la creatividad en el Nivel Inicial del Centro Poblado Chicchuy- Amarilis - 2021”, tuvo como objetivo “comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosa Pampa, Chicchuy, Amarilis, 2021”. La investigación fue de tipo aplicada y de nivel explicativo con pre y pos test de un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 12 niños, del sexo masculino y femenino, de 5 años de edad. Se aplicó como técnica la observación y como instrumento una guía de observación. El análisis estadístico de datos se efectuó con el programa Excel y la prueba de hipótesis se realizó con la media y la sig bilateral de la prueba “t” de Student. Los resultados postest evidenciaron que, en la variable “hora de juego libre” dimensión fluidez, el 42% de los niños se encuentran en desarrollo de competencia “en proceso”, el 33% en competencia “lograda” y el 25% en competencia “en inicio”; en la dimensión originalidad, el 50% se encuentran en desarrollo de competencia “en proceso”, el 42% en competencia “lograda” y el 8% en competencia en “inicio”; en la dimensión “flexibilidad”, el 50% se encuentra en desarrollo de la competencia “en proceso”, el 42% en competencia “lograda” y el 8% en competencia “en inicio”. Asimismo se encontró una diferencia de media entre los resultados del pretest y postest en la incidencia de la “hora de juego” en la creatividad (2.6) y un (sig.= ,0); en cuanto a las hipótesis específicas, resultados pre y pos test, se halló: en fluidez, una incidencia de media de (2.2) y un (sig.= ,0), en originalidad una incidencia de media de (2.2) y un (sig.= ,0), igualmente en flexibilidad se encontró una diferencia de media de (2.2) y un (sig.= ,0). Se concluye comprobando la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosa Pampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

Palabras clave: *Hora del juego libre, desarrollo, creatividad, niños, fluidez, originalidad, flexibilidad*

ABSTRACT

This study entitled "The Hour of Free Play for the development of creativity at the Initial Level of the Chicchuy-Amarilis Populated Center - 2021", had the objective of "verifying the influence of the hour of free play on the development of creativity in the children of the Initial Educational Institution No. 714, Rosa Pampa, Chicchuy, Amarilis, 2021". The research was applied type and explanatory level with pre and post test of a single group. The sample consisted of 12 children, male and female, 5 years old. Observation was applied as a technique and an observation guide as an instrument. The statistical analysis of the data was carried out with the Excel program and the hypothesis test was carried out with the mean and the two-sided sig of the Student's "t" test. The post-test results showed that, in the variable "free play time" fluency dimension, 42% of the children are developing competence "in process", 33% in competence "achieved" and 25% in competence "at start"; in the originality dimension, 50% are in the development of competence "in process", 42% in competence "achieved" and 8% in competence in "beginning"; in the "flexibility" dimension, 50% are in development of the competence "in process", 42% in competence "achieved" and 8% in competence "in the beginning". Likewise, a mean difference was found between the results of the pretest and posttest in the incidence of "game time" in creativity (2.6) and one (sig.= .0); Regarding the specific hypotheses, pre- and post-test results, it was found: in fluency, a mean incidence of (2.2) and a (sig.= .0), in originality a mean incidence of (2.2) and a (sig.= .0), also in flexibility a mean difference of (2.2) and a (sig.= .0) were found. It concludes by checking the influence of free play time on the development of creativity in children of the Initial Educational Institution No. 714, Rosa Pampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

Keywords: *Free play time, development, creativity, children, fluency, originality, flexibility*

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	viii
CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	9
1.1. Fundamentación del problema	9
1.2. Justificación e importancia de la investigación	11
1.3. Viabilidad de la investigación	12
1.4. Formulación del problema	12
1.4.1. Problema general	12
1.4.2. Problemas específicos	12
1.5. Formulación de objetivos	13
1.5.1. Objetivo general	13
1.5.2. Objetivos específicos	13
CAPÍTULO II. SISTEMA DE HIPÓTESIS	14
2.1. Formulación de Hipótesis	14
2.1.1. Hipótesis general	14
2.1.2. Hipótesis específicas	14
2.2. Operacionalización de variables	15
2.3. Definición operacional de variables	18
CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO	19
3.1. Antecedentes de investigación	19
3.2. Bases teóricas	22
3.3. Bases conceptuales	40
CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO	44

4.1. Ámbito de estudio	44
4.2. Tipo y nivel de investigación.....	44
4.3. Población y muestra	45
4.3.1 Descripción de la población	46
4.3.2 Muestra y métodos de muestreo	46
4.3.3 Criterios de inclusión y exclusión	47
4.4. Diseño de investigación	47
4.5. Técnicas e instrumentos	48
4.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos.....	52
4.7. Aspectos éticos	52
CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	53
5.1. Análisis descriptivo.....	53
5.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis	61
CONCLUSIONES.....	68
SUGERENCIAS.....	70
REFERENCIAS	71
ANEXOS	76

INTRODUCCIÓN

Actualmente nos encontramos viviendo en una era digital, en donde la tecnología forma parte indispensable de la vida diaria de las personas, a ello, se añade los últimos acontecimientos como la pandemia del COVID-19 y otros sucesos de coyuntura nunca antes vivido por las dos últimas generaciones, el cual ha hecho que la sociedad se encuentre en constantes cambios y transformaciones como: nuestra forma de trabajar, estudiar, de pensar, de actuar, en cómo nos relacionarnos con los demás, entre otros. No es de olvidarse que nuestros niños son quienes se enfrentarán a estos nuevos cambios y sus futuras problemáticas repercusiones.

Es por ello que, el desarrollo de la creatividad es fundamental, ya que esta forma parte importante del pensamiento, gracias a ella, los niños pueden ser más independientes en su forma de pensar, asimilar y adaptarse a las situaciones que puedan experimentar, encontrando alternativas de solución y superar las adversidades. Como docentes es necesario buscar y explorar técnicas metodológicas, como es el caso de “juegos libres”, que puedan ayudar a nuestros niños a desarrollar esta capacidad, explorando el mundo que los rodea y potenciando su imaginación, además de que aprendan a cuestionar y a razonar a los hechos y encontrar solución a los problemas de manera creativa, ya que todas las capacidades desarrolladas en los primeros seis años de vida marcarán la vida adulta de este. Sin embargo, existen insuficientes investigaciones relacionados a técnicas metodológicas como “juegos libres” en el desarrollo de la creatividad infantil, por lo que resulta importante realizar investigaciones de este tipo y más en nuestros niños de zonas rurales.

En esta perspectiva, este estudio de investigación se realizó buscando “Comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosa Pampa, Chicchuy, Amarilis, 2021”. Es así que, este informe de tesis se presenta en una estructura de cinco capítulos básicos: capítulo I, aspectos básicos del problema de investigación; capítulo II, sistema de hipótesis; capítulo III, marco teórico; capítulo IV, marco metodológico; capítulo V, resultados y discusión. Al final se presentan las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema

En las últimas décadas, especialmente en el siglo XXI, los modelos educativos aportan y al mismo tiempo brindan modelos de aprendizaje activo y colaborativo, donde los educandos construyen gradualmente conocimientos y habilidades propias y así se convierten en objeto de su propio aprendizaje.

En este orden de ideas, desde un punto de vista metodológico, priorizando la vida y experiencias significativas como el juego, es un espacio libre verdaderamente estimulante donde los niños desarrollan sus habilidades y capacidades en los procesos de pensamiento, sensibilidad, psicología e imaginación.

Por lo tanto, la tendencia actual hacia el uso de estrategias pedagógicas, especialmente en el nivel de educación primaria, involucra el juego, es decir, el juego libre. Se considera como una parte importante de la dimensión humana, así como un recurso estratégico indispensable para el desarrollo del aprendizaje y en especial el desarrollo de la creatividad de los niños, posibilitando aprendizajes plenos, más completos, más profundos y más significativos.

En este espacio libre donde tienen lugar el juego y las actividades relacionadas, los niños desarrollan ideas simbólicas, sentido del humor, variedad de expresiones artísticas y figurativas, adaptación emocional e interacción social. el impulso y la motivación de la creatividad como habilidad humana innata y necesaria.

El sistema educativo peruano no olvida la dinámica de las tendencias pedagógicas contemporáneas y su impacto en la metodología y currículo formalmente utilizados por el Estado.

Actualmente, en plena transición de la educación en el siglo XXI, las técnicas y estrategias didácticas están cada vez más enfocadas a las actividades

lúdicas y a la adquisición de habilidades estrechamente relacionadas con el juego de los niños, esto se refleja en el currículo escolar.

Sin embargo, la influencia de la pedagogía moderna, con toda su importancia, no es suficiente para trasladar logros pedagógicos efectivos al sector educativo peruano. La importancia teórica del juego para el desarrollo del aprendizaje, y en especial su incidencia en el desarrollo de la creatividad en los niños, debe ir acompañada de un claro aporte al aprendizaje de las realidades educativas específicas peruanas. Por supuesto, la mera adaptación de las teorías modernas a los sistemas y programas educativos nacionales no es suficiente, porque en este caso se trataría de meras formalidades y no tendría gran importancia. Por lo tanto, existe la necesidad de un enfoque holístico que utilice herramientas teóricas y metodológicas y estudios de casos de prácticas específicas, respaldado por estudios integrales. Solo este enfoque arroja más luz sobre la influencia del juego libre y su recreación en la creatividad.

Teniendo en cuenta todas las consideraciones anteriores en las instituciones educativas bajo la jurisdicción de la Región Huánuco, existen preocupaciones y tendencias similares a las mencionadas en el sector de la educación primaria. En otras palabras, la estrategia de juego pedagógico de los niños está más enfocada, contribuyendo al desarrollo de la creatividad en diferentes niveles y aspectos relacionados con las emociones, la cognición, el comportamiento y la integración social.

Sin embargo, la realidad concreta de la educación en las zonas rurales, especialmente en el Centro Educativo N° 714 – Rosapampa –Amarilis - Huánuco, no es muy positiva. No solo porque el contexto de la pandemia afecta negativamente el desarrollo de la ciencia, sino también por las condiciones desfavorables en cuanto a calidad de vida, alimentación, situación familiar y laboral. En este contexto, la participación de los padres es bastante limitada debido a problemas sociales y el nivel educativo no ayuda a los niños a lograr una verdadera integración social. Por ello, es necesario un análisis que sustente investigaciones que aborden la realidad educativa en todas sus vertientes y

realicen ajustes a nivel de práctica metodológica y en el abordaje global de las cuestiones educativas.

1.2. Justificación e importancia de la investigación

Justificación pedagógica

Debido a la falta de investigaciones integrales y completas, especialmente en la práctica educativa en el Perú rural, sobre el impacto del tiempo de juego en el desarrollo de la creatividad de los niños, es particularmente interesante conocer los intereses y beneficios académicos, pedagógicos y metodológicos. Fomentar la creatividad de los niños a través de juegos y actividades.

Justificación metodológica

El trabajo es metodológicamente valioso porque se pueden realizar estudios futuros utilizando herramientas teóricas y metodológicas compatibles para que el análisis pueda contribuir a la propuesta y formulación de los planes de implementación de nuevas estrategias y pedagogía para la enseñanza de los niños pequeños.

Importancia

Asimismo, la relevancia de este trabajo corresponde al cambio de enfoque de la educación en este siglo. Dado que el estudio se realizó sin una recomendación metodológica o inaplicabilidad y sin relación con las realidades educativas y sociales integrales, este artículo tiene como objetivo determinar si el tiempo libre y el tipo de actividades de ocio en las que inciden en la generación. Los logros creativos básicos de los niños, especialmente en aspectos relacionados con la sensibilidad emocional, la imaginación, el pensamiento, el conocimiento y la integración social.

Debido a la ignorancia, e incluso a la falta de atención relacionada con las condiciones de trabajo en las escuelas infantiles en las zonas rurales, esta investigación contribuye a publicar con estas relaciones. Logros específicos de la creatividad, con una parte importante de la capacitación de los niños, porque

estos son posibles logros y logros, pasar por un espacio real, por ejemplo, como el tiempo de juego gratuito. Por lo tanto, se trata simplemente de consecuencias teóricas, porque los logros de la medición creativa en los niños están en gran medida relacionados con las condiciones específicas que desarrollan, como infraestructura, vida de calidad, salud del sistema, contexto pandémico y realidad familiar. Por lo tanto, este estudio es muy útil y conveniente para consolidar el conocimiento sobre este hecho pedagógico y los factores que inciden en la mejora de la calidad de la educación.

1.3. Viabilidad de la investigación

El presente trabajo fue viable porque se dispuso de los recursos humanos y materiales necesarios para llevar a cabo la presente investigación. A pesar de la actual amenaza para la salud que representa la pandemia, se planificaron los procedimientos y alcances de investigación necesarios; Asimismo, se tuvo acceso al lugar o contexto en el que se realizó la investigación, además de la ventaja de la experiencia previa en la enseñanza del tema a niños y padres.

1.4. Formulación del problema

1.4.1. Problema general

¿Cómo influye la hora del juego libre en el desarrollo de la Creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Amarilis - 2021?

1.4.2. Problemas específicos

- a) ¿Cómo influye la hora del juego libre en el desarrollo de la Fluidez de niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021?
- b) ¿Cómo influye la hora del juego libre en el desarrollo de la Originalidad de niños de la Institución Educativa Inicial N° 714 Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021?
- c) ¿Cómo influye la hora del juego libre en el desarrollo de la Flexibilidad de niños de la Institución Educativa Inicial N° 714 Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021?

1.5. Formulación de objetivos

1.5.1. Objetivo general

Comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

1.5.2. Objetivos específicos

- a) Comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la fluidez de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714 Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.
- b) Comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la originalidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.
- c) Comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la Flexibilidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

CAPÍTULO II. SISTEMA DE HIPÓTESIS

2.1. Formulación de las hipótesis

2.1.1. Hipótesis general

La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la Creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

2.1.2. Hipótesis específicas

- a) La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la Fluidez en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.
- b) La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la Originalidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.
- c) La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la Flexibilidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

2.2.Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variable independiente

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	TÉC.	INST.
VARIABLE INDEPENDIENTE LA HORA DEL JUEGO	AFECTIVA – EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa libremente sus emociones en el desarrollo de juegos diversos. ✓ Desarrolla la expresión y control emocional a través del juego. ✓ Desarrolla el sentimiento de empatía en la interrelación lúdica con sus pares. 	<p>Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca</p>	OBSERVACIÓN	LISTA DE COTEJO
	SOCIALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Construye su personalidad asumiendo diversos roles sociales en el juego. ✓ Aplica las convenciones sociales en el juego, demostrando respeto a sus compañeros. ✓ Confraterniza con sus pares propiciando un ambiente favorable para la interacción social. 	<p>Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca</p>		
	COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrolla las facultades del pensamiento y la imaginación mediante el diálogo y la conducta proactiva. ✓ Aplica, mediante la inducción y la deducción las reglas de juego en interacción con sus pares. ✓ Desarrolla con habilidad, precisión y de manera interactiva juegos manipulativos 	<p>Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca</p>		

Nota: Elaboración propia

Tabla 2

Operacionalización de variable dependiente

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	TÉC.	INST.
V A R	FLUIDEZ	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresan con facilidad ideas, pensamientos y emociones ante situaciones diversas en los juegos. ✓ Desarrolla el lenguaje corporal, proxémico, kinésico, así como otras formas de comunicación no verbal en el desarrollo del juego libre. ✓ Crea de manera espontánea y con naturalidad. vínculos afectivos de manera individual y grupal en el proceso del juego libre. 	<p style="text-align: center;">Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca</p>		
	ORIGINALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los diversos sectores. ✓ Descubren, a través de la experiencia lúdica, novedosas y significativas relaciones con el ambiente que les rodea. ✓ Emplea recursos imaginativos frente a los variados escenarios y situaciones que se presentan en los juegos. 	<p style="text-align: center;">Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca</p>	OBSERVACIÓN	LISTA DE COTEJO

Nota: Elaboración propia

FLEXIBILIDAD	<ul style="list-style-type: none">✓ Asume distintos roles y formas de participación en los juegos, de acuerdo con el contexto interactivo.✓ Moldea y adapta sus actitudes al detectar situaciones problemáticas en los juegos.✓ Manifiesta aptitudes de adaptación emocional ante cambios significativos del entorno en el desarrollo de los juegos.	Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca
---------------------	--	---

2.3. Definición operacional de variables

Procedimiento teórico:

La variable independiente: La creatividad, la habilidad de generar formas nuevas y reelaborar situaciones predeterminadas; facultad intelectual para hallar e identificar relaciones entre conceptos antes no relacionados, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas o experiencias.

Procedimientos prácticos:

La técnica es la encuesta y el instrumento validado y confiable es el cuestionario. El instrumento, se validará a través de juicios de expertos con el propósito que la recopilación de datos, su tratamiento y presentación tengan el mayor índice de confiabilidad.

CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes de investigación

Nivel internacional

Simbaña (2022) realizó un estudio, ejecutado en Ecuador, denominado: “Juego libre y socialización en los niños y niñas de inicial II de una Unidad Educativa en el Valle de los Chillos”, tuvo como objetivo: “identificar la influencia del juego libre como espacio valioso de interacción en el proceso de socialización de los niños y niñas de 4 a cinco años”. Su metodología fue de enfoque mixto. La técnica usada fue la entrevista y la observación y la muestra estuvo conformado por 18 niños y niñas. Se encontró que mediante el “juego libre” los participantes evidenciaron mejora en sus interacciones y vinculación con su grupo etéreo. El estudio terminó concluyendo que el “juego libre” influye en el proceso de socialización de los niños que formaron parte del estudio.

De la Rosa (2021) en su estudio, llevado a cabo en la Libertad – Ecuador, titulado: “El juego simbólico en el desarrollo del vocabulario en niños de 4 a 5 años”, tuvo como objetivo: “determinar si el juego simbólico favorece el desarrollo del vocabulario en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Jardines del Edén”. Su metodología fue de enfoque cuantitativo, exploratorio y descriptivo. Como técnica aplicó la encuesta a los docentes y padres de familia; la muestra estuvo conformada por 48 niños. Como resultado se encontró que el “juego simbólico”, mediante su uso, contribuye de manera positiva y creativa en la adquisición de nuevas palabras, además de apropiárselas y utilizarlas en su día a día. El estudio concluyó estableciendo que el “juego simbólico” favorece en el desarrollo del vocabulario de los niños que fueron parte de la muestra de estudio.

Nivel nacional

Cañari (2018) en su estudio: “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”, tuvo como objetivo: “Establecer la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 4 años de la E.I.P El

Nazareno- Nuevo Chimbote.”. Su metodología fue de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y de diseño correlacional. La técnica que empleó fue la observación y como instrumento la ficha de observación. La muestra estuvo conformada por 30 niños a los. Se encontró que 66.67% de los niños realizaron el “juego libre en sectores” de forma “deficiente” y, en lo que respecta en creatividad, el 60% se encontró en un nivel “inicio”. El estudio terminó determinando que existe relación alta y positiva entre ambas variables ya que ese obtuvo un $\rho = 0.857$.

Castañeda (2018) realizó una investigación titulada “Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba”, tuvo como objetivo: “determinar en qué medida la propuesta “Juego Libre” influye en el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de la IE. N° 374 Piobamba”. La técnica que empleó fue la observación y como instrumento el “TEPSI”. Su metodología fue de diseño pre-experimental, con pre y pos test aplicados a un único grupo conformados por 13 niños y niñas (muestra). En base a los resultados, se evidenció un logro del 82,35% en el desarrollo de la coordinación, lenguaje y motricidad (pos test). El estudio concluyó estableciendo que la aplicación del “juego libre” influye en el desarrollo psicomotor de los niños participantes en el estudio.

Martínez (2021) en su estudio: “Influencia del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 348 de Moquegua en el año 2020”, tuvo como objetivo: “establecer la influencia del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. de Moquegua”. Su metodología fue de tipo descriptivo con diseño correlacional. Como técnica aplicó la ficha de observación a una muestra de 50 niños. Se encontró en el 50% de los niños una mayor frecuencia en la originalidad de creatividad y el 10% mayor flexibilidad en actividades programadas. El estudio concluyó estableciendo que los juegos libres en los sectores influyen en el desarrollo de la creatividad de los niños.

Gonzales (2021) en su investigación titulado: “Juegos libres de sectores y la creatividad en niños de 5 años de la institución Educativa N°363”, Manchiri-Ayacucho, 2021” tuvo como objetivo: “determinar la relación entre el juego libre de sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°363”. Su metodología fue de enfoque cuantitativo, descriptivo y de diseño correlacional. Su muestra de estudio estuvo constituida por 23 estudiantes. Como técnica hizo uso de la observación y como instrumento, el cuestionario. De acuerdo a los resultados se encontró un $r = 0,628$. El estudio terminó determinando la existencia de la relación positiva y moderada entre ambas variables.

Gutiérrez y Quispe (2022) llevó a cabo un estudio titulado: “Hora del juego libre de sectores y desarrollo de creatividad en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 506 De Tungasuca Canas- Cusco 2021”, en donde tuvieron como objetivo: “determinar la relación entre la hora de juego libre por sectores y el desarrollo de la creatividad, en niños y niñas de 4 y 5 años de la I. E.I. inicial N° 506 de Tungasuca– Canas – Cusco 2021”. Su metodología fue de enfoque cuantitativo, nivel correlacional y de diseño no experimental. La técnica empleada fue una lista de cotejos para cada variable. La muestra estuvo conformada por 16 niños. Se encontró un nivel medio en el sector hogar (50%) en construcción (50%) y dramatización (43,8%), un nivel deficiente; en la segunda variable (creatividad), se encontró nivel “en proceso”, flexibilidad (50%) y originalidad (43%), en nivel “inicio”. Además se encontró un $p=0,004 \leq 0.05$ un $Rho=0,675$. El estudio terminó determinando que existe relación significativa y moderada entre ambas variables.

Nivel local

Chavez (2020) en su estudio: “Juego libre en los sectores para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E. N°052 Chavín de Pariarca”, tuvo como objetivo: “determinar la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 052 Chavín de Pariarca”. Su metodología fue de tipo aplicada de diseño pre-experimental con pre y pos test con un solo grupo, teniendo como muestra 20

estudiantes. Se encontró un $r = 0.66$ y $0,67$. El estudio concluyó determinando la existencia de la correlación significativa entre ambas variables.

Tucto (2021) en su investigación: “Los juegos de exploración y su influencia en el desarrollo de las habilidades científicas de los niños y niñas de educación inicial de la I.E. N° 180 de Santa Rosa de Pitumama, Pillco Marca, 2018”, tuvo como objetivo: analizar las estrategias a emplear para el desarrollo de las habilidades científicas en los niños y niñas del quinto año de la I.E. N°180 de Santa Rosa de Pitumama, Pillco Marca, 2018”. Su metodología estuvo basado en un enfoque cualitativo. La muestra estuvo conformada por 12 alumnos. El estudio terminó concluyendo que los juegos de exploración, como estrategia, influyó en el desarrollo de las habilidades científicas de los niños y niñas del quinto año de la I.E. N°180 de Santa Rosa de Pitumama, Pillco Marca.

3.2. Bases teóricas

A. La hora del juego libre

Se considera el juego como una representación o reflejo de la realidad, siendo, desde dicho punto de vista, una manifestación de la inteligencia del niño, según cada fase de desarrollo del individuo, de acuerdo a Jean Piaget (1956).

La naturaleza y las características del juego son condicionadas por las destrezas y habilidades motrices, cognitivas y la de creación de símbolos, como rasgos fundamentales en la evolución de los individuos.

Dicho ello, el juego es considerado como la actividad donde el niño maneja su memoria y razona acerca de algo para luego aplicar alguna solución a partir de lo que sabe, por lo que trabaja de manera estrecha con la creatividad.

A través del juego, el niño realiza la exploración y el descubrimiento del mundo, mediante experiencias significativas de distinto tipo donde se ejercita en la solución de problemas.

El juego influye de manera indubitable en los distintos aspectos y dimensiones del desarrollo, ya sea en lo que se refiere a las habilidades motoras gruesas (gatear, saltar, caminar), como en relación a las habilidades motoras finas, las cuales se desarrollan cuando el niño manipula objetos (Caba, 2004, pp. 39-40).

✓ **Tipos de juegos**

• **Juego motor**

El juego motor es el juego en el que el niño pone en acción y en funcionamiento todo su cuerpo, por ello está asociado al movimiento y experimentación sensorial del mismo. Jugar en el columpio o el tobogán, correr, patear una pelota, entre otros, son formas de juegos motores. La gran carga de energía que tienen los niños es empleada en el disfrute de estos juegos motores, en los cuales se busca como resultado controlar y dominar el cuerpo. Se recomienda que la realización de estos juegos se haga al aire libre y con espacio suficiente, además, sería mucho mejor si se acondicionan obstáculos en dicho espacio, ya que con ello se crean condiciones para el desarrollo de la psicomotricidad.

• **Juego cognitivo**

Los juegos cognitivos tienen como propósito potenciar la inteligencia infantil, en el sentido de la resolución de problemas, mediante la activación de la curiosidad de carácter intelectual. Esta se pone en funcionamiento desde el momento en que el niño entra en contacto con objetos y los manipula, orientando su conducta hacia el desarrollo del intelecto, como se nota claramente en los juegos de rompecabezas, por ejemplo.

• **Juego social**

El juego social consiste en la interacción con otras personas, donde se reflejan actividades que buscan el socializarse de manera paulatina

mediante relaciones afectivas o emocionales, como cuando el niño manipula los dedos de la madre o juega con otros niños a las escondidas.

Este tipo de juegos generan vínculos de afecto; además, mientras el niño va creciendo, los juegos adquieren la necesidad de ser regulados por reglas, a través de las cuales se abren espacios para el respeto a los demás mediante las convenciones normativas.

- **El juego simbólico**

El juego simbólico es un tipo de juego más elaborado, pues pone en ejercicio distintas dimensiones y aspectos de la experiencia infantil, como el pensamiento, la creatividad y el vínculo humano. El juego simbólico, que se basa en el arte de la simulación, requiere que los niños tengan plena conciencia de la existencia de un mundo real y un mundo fantástico al mismo tiempo.

El juego simbólico está dirigido a recrear el mundo. Por ello, es un indicador de la capacidad del niño para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia y en su historia personal. Así, este juego iniciará el despegue de la creatividad y la imaginación, pero también de la vinculación de roles para establecer un mundo ordenado o jerarquizado, con lo cual se le facilitará el acceso a la interacción social.

Entre los 12 y 15 meses, esta práctica simbólica es fundamental para el desarrollo del aprendizaje. A partir de los 18 meses, los juegos simbólicos son mucho más elaborados e incluyen objetos complementarios, como la utilización de una “herramienta” o instrumento. Luego, el niño puede transformar las muñecas, por ejemplo, en elementos de los hechos y acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca se convierte en la “mamá” que proporciona el biberón a su hijo, que es otro muñeco más pequeño. De la misma forma, una escoba o un plátano pueden convertirse en un

fusil o un teléfono, respectivamente. El juego simbólico es, pues, un tipo de juego que tienen una gran influencia en el desarrollo del aprendizaje del niño, pues la actividad lúdica mediante la simbolización supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad evocada e imaginaria por un objeto (símbolo) que lo referencia mentalmente. Dicho en otros términos, se trata de la conversión de un objeto para representar una realidad o evento irreal, imaginario o ausente.

✓ **Definición del juego libre**

Se define el juego libre como la actividad pedagógica, realizada en el aula, en el patio u otro ambiente del centro educativo, al aire libre, aproximadamente durante 60 minutos y de manera periódica permanente (Ministerio de educación, 2010. pp. 49).

En esta hora, los niños acceden libre y espontáneamente a los distintos sectores en que está dividida el aula y cuya finalidad básica y primordial es contar con un espacio de desarrollo de la práctica simbólica, la creatividad, así como la interacción social con sus congéneres. Asimismo, la práctica del juego libre permite el manejo y uso conveniente y apropiado de los materiales educativos. De esta manera, entonces, en la hora del juego libre los niños participan voluntariamente y a su libre albedrío en los diversos sectores del aula, así como desarrollan al mismo tiempo el pensamiento simbólico, creatividad, autonomía y socialización. También se puede decir que brinda orientación respecto al uso adecuado de los materiales educativos, bajo la labor orientadora de los docentes. La orientación de los docentes es clave para lograr que el aprendizaje de los niños sea realmente significativo en la hora del juego libre.

El juego libre se conoce también como juego de roles, es decir, como una actividad esencialmente dirigida a la interacción social, a la manera de los adultos, como un producto adquirido en la vida social. Es considerada una actividad imprescindible en la edad preescolar, donde los

niños realizan la simulación de roles propios de los adultos, aun cuando sus capacidades actuales de realización no se lo permiten. (Franco, 2013, pp. 56).

✓ **Importancia del juego**

El juego influye de manera indubitable en los distintos aspectos y dimensiones del desarrollo, ya sea en lo que se refiere a las habilidades motoras gruesas (gatear, saltar, caminar), como en relación a las habilidades motoras finas, las cuales se desarrollan cuando el niño manipula objetos (Caba, 2004, pp. 39-40).

Las aptitudes mentales se desarrollan y progresan en aquellos juegos que estimulan la solución de problemas de relaciones causa – efecto, como por ejemplo, en aquellos juegos donde se requiere la activación de sonidos. Igualmente, los niños van desarrollando destrezas lingüísticas alimentando su vocabulario con nuevas palabras para nombrar objetos y situaciones de relax y divertimento.

Las habilidades sociales se ejercitan cuando se aprende a jugar teniendo en cuenta las convenciones sociales, vale decir, las reglas y los protocolos que contribuyen a la convivencia. De igual forma, el juego contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales a través de la gratitud y sentimientos placenteros que los niños experimentan en los juegos donde participan personajes imaginarios. La autoestima también se desarrolla de manera significativa por medio del juego (Caba, 2004, pp. 95).

En consecuencia, el juego promueve las habilidades creativas e imaginativas cuando el niño adopta prácticas simbólicas y realiza juego de roles, aprendiendo que su existencia no solo se compone de posibilidades sino también de realizaciones y oportunidades.

✓ **Características del juego en educación inicial**

Autores como Moreno (1992) proponen en sus definiciones un conjunto de rasgos comunes en los juegos más representativos:

- El juego es de carácter libre, intencional, voluntario y espontáneo.
- Presenta limitaciones espaciales y condicionamientos temporales que se establecen de manera previa o que simplemente se improvisan.
- Tiene una posibilidad incierta, pues no se puede predecir los resultados, por su misma naturaleza creativa y espontánea. Se trata de una agradable incertidumbre que atrae a todos.
- El juego no tiene una finalidad predeterminada, pues constituye el fin en sí mismo. Asimismo, tiene carácter desinteresado e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil, ya que se relaciona directamente con el asunto del fracaso.
- El juego crea un mundo aparte y ficticio, en el cual toma distancia de lo cotidiano, con una permanente carga simbólica.
- Una de sus particularidades es ser convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo o consenso implícito o explícito determinado por los jugadores, quienes diseñan el juego y dictan sus reglas.

A partir de los conceptos de Huizinga y Caillois, citados por Berbabew y Goldstein (2009), cuyos aportes han sido sustanciales para ulteriores investigaciones, se pueden señalar las siguientes características:

- El juego es una actividad libre y que responde al criterio y la elección de los jugadores.
- Hay una combinación en el juego de elementos fantásticos con elementos de la realidad. El psiquiatra D.W. Winnicott ubica la actividad del juego en el espacio fronterizo entre el mundo exterior y el mundo interior del individuo. La distancia entre el ser humano y el mundo que le rodea está constituida por el mundo fantástico del juego.

Tal distancia está en el límite entre la realidad y la fantasía, entre los datos de la realidad y los datos de la fantasía, y es el lugar del juego. Dicho espacio es una continuación de la zona de juego del niño pequeño que se interna en él. En la infancia, la zona intermedia es necesaria para que pueda existir la integración y el ingreso del niño a la realidad, es decir, en última instancia, a la sociedad.

Hay que remarcar también el aspecto del tiempo. Así como el espacio del juego es una zona fronteriza entre la realidad y la fantasía; de la misma manera, el tiempo del juego es también imaginario. Por ello, en realidad no es nada difícil para el niño entrar y salir del tiempo irreal del juego; lo hacen con total espontaneidad.

El juego está determinado por determinadas reglas que lo rigen. De ahí que todo jugador que incumple dichas reglas es sancionado inmediatamente y hasta excluido. Cada juego, por su propia naturaleza, exige un espacio, un tiempo y unas reglas. Tales reglas no indican nunca lo que va a ocurrir en el desarrollo de los juegos, solo señalan lo que no debe de ningún modo suceder. Por eso no hay contradicción entre la idea de juego como actividad libre y como actividad sometida a reglas: las reglas del juego no determinan el curso de la acción, sino que enmarca límites al accionar de los jugadores. Su trasgresión supone perder el juego o ser expulsado del sector correspondiente de la actividad lúdica.

- Del carácter libre del juego, se desprende su destino incierto. Esto se debe a que los resultados dependen de su desarrollo propio. La falta de certezas es lo que mantiene las expectativas del jugador, así como la continua tensión y desafío. Precisamente por ello, el juego nunca se repite de forma idéntica, pues los jugadores tienen que crear siempre nuevas actitudes, soluciones y respuestas a las nuevas situaciones planteadas.
- El juego no pretende la obtención de ningún producto final; no pretende producir ningún bien, salvo la satisfacción intrínseca a la motivación que impulsa a los jugadores.

- Lo sustancial del juego es la producción de placer, alegría y diversión. Como señala Huizinga, "el juego está fuera de los límites de la moral, de las distinciones éticas, así como del pensamiento y la razón como expresiones de juicio. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es una función moral"

En consecuencia, Huizinga plantea que el arte es un elemento que relaciona con el juego, pues este va acompañado de todo tipo de rasgos de belleza. Desde un principio, en las formas más elementales del juego se vinculan la alegría y la gracia, el ritmo y la armonía. Así, el juego no es una obligación ni una necesidad; se juega por simple placer y por salud. El niño juega simplemente porque encuentra gusto en ello.

✓ **Áreas que desarrolla el juego**

Según Zaragoza (2013), en su estudio acerca del sentido y la evolución del juego, propone que el juego contribuye en los siguientes aspectos:

- En el desarrollo psicomotor, es decir, el desarrollo referido los movimientos, el ritmo, el equilibrio, así como a la coordinación de las extremidades.
- Favorece la habilidad de explorar cosas u objetos.
- Ejercita los diferentes tipos de músculos, con lo cual también alcanza desarrolla la coordinación del cuerpo. Los niños, de esa manera, descubren progresivamente los rasgos y cualidades físicos de los objetos, como la textura, el peso, el color, etc., así como las nociones básicas de espacio y tiempo derecha-izquierda, arriba-abajo, antes -después, etc.
- Asimismo, favorece sus capacidades para la coordinación de los movimientos oculares.
- Desarrolla la aptitud auditiva y, junto a ella, la identificación y ubicación de la fuente de sonido.
- Estimula el desarrollo de la coordinación viso motora (lanzamiento de

una pelota o recepción de un objeto, por ejemplo).

- Estimula también el desarrollo afectivo, el cual se refiere a la interacción a través del afecto. El niño, mediante el juego, específicamente a través de la representación de diversos roles encarnados en personajes expresa sus sentimientos, como la alegría, el miedo, el enojo, el entusiasmo o la tristeza.
- De la misma forma, utiliza el juego como una vía de escape de la realidad y así encontrarse a sí mismo, en una situación y en rol tal como al niño le gustaría.
- El juego no solo desarrolla las habilidades psicomotoras, sino también estimula el desarrollo de las funciones cognitivas mediante la manipulación de los objetos. De esa manera, empezará a relacionar diversas características referidas a cualidades y a establecer comparaciones entre dichos objetos, formándose nociones elementales de forma, color, textura o peso. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones analógicas entre objetos distintos (cabeza-sombrero, tenedor-plato, etc.).
- A la par, mediante el juego, también desarrolla la capacidad de anticiparse a ciertas situaciones, tomar decisiones o resolver problemas.
- Desarrolla las capacidades de percepción, especialmente la de atención y concentración en forma activa.
- El juego fomenta la interacción significativa y relevante con otros niños, impulsando así el desarrollo hacia la socialización.

Cuando el niño juega con otros, a partir de cierta edad, se empieza a inculcar en él la idea de propiedad, de pertenencia, por ello se irrita cuando alguien toma sus juguetes sin su consentimiento. Posteriormente, se presentará, en el desarrollo de los juegos, la idea de intercambio: los prestará siempre y cuando los otros le dejen los suyos. De esa manera, logra aprendizajes a través de la interacción y del compartir y competir. Igualmente, aprende a controlar sus impulsos, a

tolerar, hasta cierto punto, ciertas frustraciones, pues se da cuenta que no siempre es él quien gana el juego. Aprende a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, es decir, aprende las normas dictadas por las convenciones sociales, fundamentales para los intercambios sociales en el proceso de socialización.

- Permite el desarrollo del lenguaje, que se manifiesta de múltiples maneras, no solo mediante el verbal o lingüístico.

En las situaciones cotidianas, sobre todo aquellos momentos en que los niños experimentan el goce que le deparan las actividades lúdicas, será un momento oportuno y apropiado para que participemos y estimulemos el uso del lenguaje.

Lo último es muy importante, puesto que, si el lenguaje del niño se amplía y desarrolla por la interacción con los otros, la participación del docente y de los adultos en general adquiere enorme relevancia, pues los intercambios con los niños constituyen experiencias de aprendizaje mediadas y altamente significativas.

- Facilita el acceso del niño al vocabulario y a estructuras y formas lingüísticas cada vez más complejas del lenguaje.

✓ **Juegos a desarrollar**

Juego en el sector biblioteca: El juego en este sector tiene la finalidad de poner en contacto a los niños con los libros y en general con diverso material bibliográfico, como revistas, diarios, láminas, etc. A través de estos materiales varios, los niños amplían información sobre el lenguaje verbal escrito y sus diversos usos.

Este material bibliográfico permitirá que los niños puedan ir discriminando diferentes tipos de información, como, por ejemplo, noticias, historias, cartas, rótulos. A través de ello, van descubriendo las palabras, los tipos de letras y sus relaciones; así como las distintas funciones que cumple el lenguaje. Tales distinciones aún no son sistemáticas, pero se enmarcan en el proceso de ir discriminando los elementos de la dinámica comunicativa.

Juego en el sector hogar: Es el sector que recrea mentalmente sobre todo dos ambientes del hogar: la cocina-comedor y el dormitorio. Los niños representan los roles de la madre, el padre, los hijos u otro rol familiar. A través de estos roles, cumplen ciertas actividades que les corresponden a cada función, como preparar alimentos o reprender y llamar la atención a los hijos; incluso reproducen conflictos que el niño ha experimentado en el hogar.

Juego en el sector construcción: El juego donde se utiliza materiales e insumos usados en la construcción contribuye al desarrollo del pensamiento y las representaciones relevantes de sus experiencias pasadas. Este sector cuenta generalmente con cubos de madera, latas forradas, bloques de madera de diversos tamaños, cuerda o soguilla; así como playgo y tubos PVC para encajar.

Se recomienda el uso de cinta velcro o también denominada “pega pega”, para que el niño pueda unir las piezas de las construcciones firmemente.

También se sugiere colocar toboganes, hechos con ciertos objetos como tubos transparentes, donde los niños puedan jugar manipulando objetos para que estos se deslicen por la superficie del tobogán a través de los tubos.

Juego en el sector dramatización: Se requiere en este sector un alto nivel de pensamiento simbólico. Cuenta con los elementos propios de la realidad de la vida cotidiana del niño, con los cuales los niños hacen la representación de la realidad construyendo por sí mismos diversas situaciones mediante escenarios que arma precisamente porque son propios de su experiencia. Por ello, en este sector encontramos juguetes como autos, camiones, aviones o helicópteros; asimismo, animales domésticos como perros, gatos y ciertas aves; así como una variedad de personajes de la experiencia cotidiana y fantástica como campesinos, bomberos, policías o soldados; muñecos representativos de la familia bebés, niños, papá y mamá; muebles de juguete para el uso de los muñecos más pequeños (camas, sillas, sofás, mesas, cocinas); pañuelos, títeres, etc. Todo ello ciertamente apoya la

comunicación dentro del juego de roles sociales y en consecuencia el desarrollo socioemocional se refuerza de manera sostenida. Igualmente, dicho sector debe contar, dentro de las posibilidades, con un teatrín para títeres, accesorios y diversos disfraces como sombreros, máscaras, vestimentas, cinturones, mantas, telas, cojines, cintas para la creación de juegos novedosos. De este modo, se les ofrece a los niños distintos ángulos de ver e interpretar a su modo las cosas y situaciones que se presenten.

Juego en el sector de juegos tranquilos: Este sector debe contar con juegos de mesa, como memoria, rompecabezas, dominó, juegos de encaje o ensarte, sellos, etc. Requiere encontrarse cerca de las mesas de trabajo de tal modo que los niños puedan tener un espacio tranquilo en los cuales puedan desarrollar y disfrutar las actividades.

Juego en el sector musical: Este sector desarrolla especialmente las habilidades de localización auditiva y ritmo. Para ello, cuenta con diferentes instrumentos, ya sean de percusión, de cuerdas y de viento. Los instrumentos pueden ser adquiridos o, en algunos casos, hechos por los propios padres de los niños. Por lo menos se debe tener en dicho sector un tambor, pandereta y maracas como materiales básicos. Asimismo, se necesita un equipo sencillo de música y CDs con melodías de autores y estilos diferentes. Esto es importante para que los niños puedan realizar la discriminación de sonidos distintos. Se recomienda que los instrumentos deben estar afinados a la escala musical para que produzcan sonidos armónicos.

✓ **Juegos libres en los niños**

El juego es la forma particular en que los niños pueden expresarse de múltiples, desarrollando capacidades y habilidades cognitivas, motoras, emocionales y de convivencia social. Es la manera natural que tienen los niños de expresarse, y en la que se sienten seguros de mostrarse con libertad y tal como son, lo cual les permite aprender de manera espontánea. Cuando juegan los niños ingresan a un espacio en el que sus deseos, sus anhelos, sus

sueños, sus temores o ansiedades se manifiestan; también se expresa de manera creativa ya sea individual o en interacción con los demás.

Por ello, Aucouturier (2004) manifiesta que jugar es una manera de manifestarse del niño, una manera de ser y estar en el mundo y en la realidad, en un espacio y tiempo determinados y concretos, como el aquí y el ahora. En ese sentido, jugar constituye una necesidad vital, tan importante y necesaria como caminar, comer y respirar.

- **Dimensión: afectiva – emocional**

- Expresión y control emocional a través del juego.**

- A través del juego, las emociones no solo se exteriorizan, sino -lo que constituye lo más importante- también se realiza un control de ellas, lo cual implica un auto proceso regulador. Como sabemos, las manifestaciones de afecto hacia los niños son imprescindibles para el logro de un cabal desarrollo emocional, especialmente durante los primeros años, puesto que las carencias importantes de afecto suelen tener un carácter decisivo.

- El juego por su propia naturaleza produce placer y satisfacción. Y ante las situaciones complicadas y problemáticas de la vida cotidiana, se convierte en un instrumento que regula las ansiedades del día a día. Ello porque mediante el juego se ponen de manifiesto las emociones y estimula la autoestima y la confianza en el niño.

- **Dimensión: socialización**

- Las primeras relaciones y contactos que los niños establecen con el mundo que les rodea se dan a través del juego. En buena cuenta, ese contacto que el niño establece con el ambiente social y cultural se denomina proceso de socialización. Y en este proceso, el juego es un factor de grave importancia pues es el medio mediante el cual los niños

crean relaciones de diversa índole con sus pares. Igualmente, en dicho proceso, el niño asimila actitudes y conductas del entorno, tales como el respeto a los semejantes, la cortesía y los modales, aunque también aprende a evitar formas de relación negativas como la violencia a los demás o el maltrato al medioambiente. Conforme el niño se va relacionando con otros aprende a asimilar actitudes y conductas como compartir, saludar y respetar turno. Aprende también a no manifestar conductas no deseables tales como ejercer formas de agresión o violencia.

- **Dimensión: cognitiva**

Los juegos, al favorecer el desarrollo del pensamiento, facilitan el proceso de abstracción y creación de representaciones mentales; y en particular, el juego simbólico que, además, favorece la empatía, es decir, la capacidad de ponerse en la situación del otro.

B) Creatividad

La creatividad es un proceso integrador, pues pone en acción las distintas dimensiones que tiene el ser humano, sean de carácter cognitivo, motor, sensorial y otros elementos que interactúan al mismo tiempo, generando un producto como un todo, como sostiene Gallardo (2014) citado por Vera (2018).

Asimismo, para trabajar la creatividad existen múltiples recursos, como respuesta ante las situaciones de la vida cotidiana, como, por ejemplo, el juego, la literatura infantil, torbellino de ideas, talleres y actividades plásticas, crear historias, la plastilina y la resolución de conflictos.

Creatividad es la habilidad de producir espacios donde se generen alternativas de solución ante situaciones problemáticas o tipos de información que causen conflictos cognitivos, poniendo énfasis en la importancia y diversidad de resultados. (Guilford, 1971, pp. 85).

Entonces, la creatividad se puede definir como una destreza que los niños realizan a partir de una situación o hecho, en donde aplican sus

habilidades y lo convierten en algo propio y original, de modo que se puede considerar como un experimento único.

✓ **Importancia de la creatividad**

La creatividad es intrínsecamente humana. Solo le es dado al hombre la facultad de creación, puesto que posee autonomía e independencia únicas tanto a nivel mental como sensorial, lo cual le permite proyectar sus destrezas sobre el mundo que le rodea para transformarla. Hay que resaltar el carácter humanizador de la creatividad, porque potencia las cualidades superiores del hombre y mejora la calidad de vida y conduce al desarrollo del mismo. (De la Torre, 2003, pp. 28)

El desarrollo de la creatividad es fundamental para el desarrollo y bienestar social, en el cual tiene ventajas tales como la construcción de la autoestima, aumenta la concientización, desarrollo de las habilidades comunicativas y favorece la integridad personal. (Yung, 1990, pp. 46)

La creatividad es la capacidad de creación de pensamientos originales, constructivos o divergentes. Por ello los especialistas apuntan que es una actitud que se debe potenciar desde la infancia y a través de la imaginación. Es por ello muy importante la intervención mediadora de los padres en relación a la creatividad. (Velsid, 2013, pp. 38).

✓ **Tipos de creatividad**

- Creatividad Mimética. Consiste en copiar o reproducir algo exactamente igual al hecho, persona o situación original. Es el tipo de creatividad más elemental y básica; es un tipo que se observa ya en algunos animales, como los chimpancés. Desde el punto de vista del campo pedagógico, la creatividad mimética se efectúa al tomar ideas o conceptos de una disciplina con el fin intencional de aplicarlos en otra.
- Creatividad Analógica. Este tipo de creatividad es más elaborada, pues se dirige a la búsqueda de relaciones con cualidades o atributos

semejantes, ya sea en cosas, imágenes o en seres distintos. Sin duda se trata de un paso significativo con respecto a la mimética. Un claro ejemplo de este tipo de creatividad está en figuras o recursos literarios como el símil, la imagen o la hipérbole.

- Creatividad Bisociativa. Se presenta cuando se relacionan dos ideas distintas para la obtención de un nuevo resultado, para crear una nueva idea u objeto. No se trata de una simple asociación, sino de un proceso complejo con un resultado cualitativamente nuevo.

Un ejemplo de creatividad bisociativa sería al unir la historia (A) y la lingüística (B), dando como resultado la comunidad o movimiento literario (C). Como se ve, se trata de relacionar dos disciplinas sin una conexión de similitud, para dar lugar a un hecho u objeto con características propias y distintas a los elementos relacionados.

Creatividad Narrativa. Es común en las asignaturas de lengua. Este tipo de creatividad pone en ejecución las habilidades inherentes para crear argumentos y convertirlos en historias organizadas, interrelacionando elementos como las acciones, los personajes, el tiempo y el ambiente, así como el diálogo y la descripción.

Creatividad Intuitiva. Es una creatividad muy especial, ya que requiere un alto nivel de prefiguración, abstracción y predicción, que se dirige a la creación de una idea o ideas sin que exista una imagen mental predeterminada. Probablemente sea la más compleja (Jeff de Graff, 2015, pp.46-47).

Jeff De Graff toma como ejemplos de este tipo de creatividad a disciplinas como el yoga o la meditación, ya que ellas conducen a la liberación de la mente y el fluir de la conciencia.

✓ Niveles de creatividad

- La creatividad Expresiva. Es la creatividad que tiene como aspectos centrales la libertad y la espontaneidad; no necesita de aptitudes de tipo especial.
- La creatividad Productiva. Se trata de la puesta en marcha de una serie

de habilidades y aptitudes para dar forma y luego producir sentimientos, emociones y situaciones imaginarias. Por ello, se dice que en este nivel la persona se mide con la realidad.

- La creatividad Inventiva. Este nivel de creatividad se pone en funcionamiento con elementos o componentes propios, que se relacionan de modo nuevo, original y novedoso, como son los inventos y los descubrimientos. Se pueden descubrir nuevas maneras de ver viejas cosas, gracias a la flexibilidad.
- La creatividad Innovadora. Este nivel parte desde el dominio y control de los principios y líneas básicas del campo propio desde donde se actúa. Aquí los productos se miden en términos culturales.
- La creatividad Emergente. Es el nivel de creatividad en el cual destacan las nuevas ideas y conceptos, así como los nuevos paradigmas que propugnan las tendencias o movimientos nacientes. Se pretende con ello la reestructuración de lo existente para dar vida a nuevas corrientes. (Edward Taylor, 2015, pp. 102).

✓ **Cómo formar con niño creativo en inicial**

- Impulsar la generación de ideas propias y personales, sin temor a posibles equivocaciones, a partir de las ideas vertidas en clase.
- Fomentar la libertad de ideas y expresión en la clase.
- Invitar y dar cabida aun a los pensamientos aparentemente más descabellados y disparatados, puesto que esto propicia el pensamiento divergente y el pensamiento lateral.
- Promover el trabajo en equipo. Hacer notar que el trabajo en grupo puede ser altamente productivo si existe una apropiada organización y se comparten los aportes y razonamientos. De esta forma, las posibilidades se expandirán debido al enriquecimiento de las ideas y propuestas.
- Dar a conocer que el aprendizaje se logra a partir de las experiencias propias, es decir, adquirir conciencia que lo nuevo que se aprende es por la experiencia vivida.

- Mostrar que nos será muy útil para el futuro partir de los problemas reales y demostrar así que.

- **Dimensión: Fluidez**

La fluidez es una destreza que destaca esencialmente por la cantidad de ideas generadas, mas no por la calidad de las mismas. Predomina aquí lo cuantitativo, la profusión de ideas o pensamientos que se pueden generar y verter en poco tiempo. Por ello, esta dimensión permite valorar la producción abundante de ideas, así como el hecho concomitante de producir un mayor número de soluciones, situaciones o problemas. Por ejemplo, en un estudiante la fluidez se vería manifestada por el aporte de muchas ideas, variadas respuestas, muchas soluciones, en periodos cortos de tiempo.

- **Dimensión: Originalidad**

Es la capacidad que tienen los individuos de producir no solo aportes únicos y novedosos, sino también fuera de los moldes clásicos, ordinarios y convencionales. Para su aparición y desarrollo se requiere romper los modelos de pensamiento establecidos y aceptados como referenciales. La originalidad es la habilidad de generar ideas o respuestas poco frecuentes en una situación o problemática dada, rompiendo o reestructurando modelos de pensamiento entendidos como paradigmas culturales o educacionales.

- **Dimensión: Flexibilidad**

La flexibilidad implica un proceso de pensamiento que, a través de un constante fluir adaptativo, relacione una idea a otra para dar como resultado un nuevo producto. La flexibilidad se encuentra en el campo cognitivo tiene como finalidad situar la idea en el lugar apropiado para producir algo totalmente nuevo.

Mediante la flexibilidad, los individuos pueden trasladar o

proyectar sus ideas de un campo a otro, de una disciplina a otra, de un contexto situacional a otros esencialmente distintos, sin perder el rumbo a nivel conceptual. Las ideas, así, pueden ser modificadas y por lo tanto las respuestas también sufren modificaciones. Otra manera de comprender el concepto de flexibilidad es entendiéndola no solo como cambios o modificaciones sino como reinterpretaciones de las situaciones, hechos y propósitos originales. Así, la flexibilidad es entendida como la capacidad que tienen las personas para cambiar de modo de pensar y con ello crear y proponer diversas categorías de respuestas y abordar un problema desde diferentes puntos de vista.

3.3. Bases conceptuales

Juego

Se llama juego al conjunto de actividades, organizadas de tal manera y con reglas específicas, cuya finalidad tiene carácter recreativo, de entretenimiento o de diversión. Si bien el juego presenta diferencias en relación al arte, por ejemplo, en el sentido de que no implica una obligación necesaria, de todos modos puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa. Una de las características de la actividad recreativa conocida como juego es que puede llevarse a cabo con la participación de uno o más participante. Su función principal es proporcionar entretenimiento, aunque también puede cumplir con un rol educativo.

Creatividad

La creatividad, llamada también pensamiento original, inventiva o pensamiento divergente, es la capacidad producir nuevas ideas o conceptos, o nuevas y variadas relaciones de asociación entre ideas y conceptos preestablecidos, que usualmente llevan a conclusiones nuevas y por lo tanto resuelven problemas y, con ello, producen soluciones originales y valiosas. La creatividad se vale de la manera cómo se maneja un concepto o la combinación de varios para producir

un resultado que viene a ser un descubrimiento nuevo, de carácter original y que sea de utilidad.

Emocional

Etimológicamente, la palabra emoción deriva del latín y significa “llevar a la acción”. Así se puede decir que la emoción es la reacción tanto biológica como psicológica de un individuo ante ciertos hechos que ejercen influencia sobre él, específicamente sobre su conducta.

El origen de la emoción se encuentra en el cerebro y se exterioriza a través de cambios notorios que se pueden percibir con facilidad, los cuales pueden ser expresiones gestuales, coloración de la piel, movimientos y determinadas actitudes o maneras de responder.

Afectiva

Lo afectivo constituye todo aquello que se relaciona con los afectos y los sentimientos. En este sentido, los afectos pueden entenderse como sensaciones internas que nos producen tendencias de inclinación, acercamientos o rechazos hacia personas, situaciones, circunstancias, etc. Son tan importantes para la psicología porque nos muestran efectivamente el estado psíquico de una persona. Los afectos en sí mismos no son buenos o malos, moralmente hablando, ya que se trata de reacciones que nos despiertan las experiencias, pero ciertamente pueden llevar a acciones positivas o a acciones reprobables. En cualquier caso, es importante tenerlos en cuenta para el conocimiento de nosotros mismos.

Socialización

Socialización es el conjunto de hechos a través de los cuales se realiza el proceso de interacción no solo con otros individuos de la comunidad, sino la aprehensión de la información de su entorno, como por ejemplo, las formas de lenguaje específicas, el manejo simbólico y semántico empleado por la comunidad, las reglas de convivencia, así como los usos, tradiciones y costumbres, así como los valores preponderantes, todo lo cual permite la integración efectiva y esencial en

una sociedad. La socialización, debido a su enorme complejidad por tratarse de un proceso, implica etapas y niveles de relación comunitaria.

Mediante el entramado de prácticas, experiencias y valores esenciales, el individuo aprenderá a socializar dependiendo de la naturaleza de las fases correspondientes.

Cognitiva

El significado de lo cognitivo se relaciona con la teoría del conocimiento, es decir, con el proceso de adquisición de conocimiento mediante la información recibida por el ambiente y el contexto sociocultural, vale decir, el aprendizaje. El término cognitivo deriva del latín *cognoscere*, que significa conocer. La cognición constituye un proceso integrador, puesto que pone en funcionamiento muchos factores, capacidades y habilidades como el pensamiento, el lenguaje, la memoria, la inteligencia, las formas de razonamiento, la atención, la resolución de problemas, etc., que forman parte del desarrollo intelectual. La psicología cognitiva se enfoca en el estudio de los procesos mentales que influyen en el comportamiento de los individuos. De acuerdo con el pensador suizo, psicólogo, biólogo y epistemólogo Jean Piaget, la actividad intelectual está vinculada a los procesos fisiológicos del propio organismo, en el sentido de que su desarrollo depende o está en función de la evolución biológica de cada persona.

Fluidez

Es la capacidad que tiene una persona de expresar, con facilidad y en forma abundante, discursos espontáneos y al mismo tiempo coherentes y de acuerdo a las normas de corrección y propiedad.

Originalidad

Es uno de los rasgos característicos del arte moderno y contemporáneo, a pesar de lo cual no es una constante en todos los movimientos artísticos. De hecho, en algunas culturas se valora más la continuidad de la tradición que la innovación o las auténticas creaciones. Lo original hace referencia al origen de algo, ya sea a su carácter nuevo, insólito o las particularidades de su primera versión.

Por ello mismo, hay que tener en cuenta que la originalidad es un concepto que puede variar su concepción o significado según el contexto cultural; por consiguiente, hay que incidir y analizar su interpretación, pues constituye un concepto relativo.

Flexibilidad

Flexibilidad, desde el punto de vista de la psicología y en particular del ámbito cognitivo, es la facultad que posee un individuo para adaptarse a los diversos cambios que pueden operarse en su entorno próximo y en su vida personal, o también adaptar las normas a las distintas circunstancias que se presenten.

Expresividad

Es la habilidad por la cual una persona manifiesta notoria y vivamente sus afectos o sentimientos mediante diversas formas, ya sea a través de la mímica, la oralidad o la escritura, o a través de formas plásticas, musicales o artísticas en general. Es un proceso que se centra en crear nuevas formas de asimilar las sensaciones y ampliar formas de ver, de oír, de sentir y de actuar. Por ello, intervienen en este proceso, la percepción, la producción y la reflexión para dar origen a distintas formas expresivas, que implica hallar nuevas formas de relacionarse con el mundo. En el área de educación se vinculan con la expresividad los talleres de arte, de educación cívica y medioambiental, así como los cursos y actividades comprendidos en el área de Comunicación.

CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO

4.1. Ámbito

Dicha investigación se realizó en el Centro Poblado de Chicchuy, exactamente en el caserío de Rosapampa, que se encuentra ubicado dentro del distrito de Amarilis, provincia de Huánuco, en la región Huánuco.

4.2. Tipo y nivel de investigación

4.2.1. Tipo de investigación

Por su naturaleza el estudio de investigación responde al tipo APLICADA, debido a que el problema establecido requiere de una solución práctica, ya que se busca demostrar de la influencia que tiene la hora de juego libre en la creatividad en los niños de educación inicial.

A la investigación aplicada también se le conoce como investigación “empírica”, puesto que se orienta a la aplicación de los conocimientos en función de la metodología propuesta y que permitirá sistematizar los nuevos conocimientos, así como los resultados de la investigación. De esta manera, se estará aplicando una forma sistemática y rigurosa de acceder a la realidad (Murillo, 2008, pp. 104).

4.2.2. Nivel de investigación

La investigación es de nivel explicativo, porque se ocupa de eventos educativos, se dará a conocer por qué los estudiantes no logran de manera destacada el desarrollo de su creatividad.

La investigación explicativa da respuesta a la pregunta ¿por qué?, es decir, a través de este estudio podemos conocer por qué un hecho o suceso de la realidad tiene determinados atributos y características. En síntesis, por qué la variable sometida al estudio es como es. (Carrasco Díaz, 2006, pp.42).

4.3. Población y muestra

Población

Se puede definir a la población como un conjunto de elementos que presentan rasgos o caracteres comunes y en relación a los cuales se llegará a las conclusiones del proceso de investigación, la cual, como sabemos, está delimitada por el problema planteado, así como por los objetivos señalados del estudio (Fidias G. Arias, 2012, pp.81).

Tabla 3

Población de estudio lo constituyen los alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 714 “ROSAPAMPA”– Huánuco.

EDADES	SEXO		TOTAL
	NIÑOS	NIÑAS	
Alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 714 “ROSAPAMPA”	21	29	50
TOTAL	21	29	50

Fuente: Nomina de matrícula 2021

Elaboración: Investigadoras.

Muestra

Para determinar el número de la muestra se recurrió al método de muestreo no probabilística intencional. Se asumió este método porque las muestras se recogieron en un proceso que no se dio a todos los estudiantes de la Institución Educativa N° 714 – Rosapampa, iguales oportunidades de ser seleccionados.

El muestreo no probabilístico constituye una técnica muy usada en la investigación. Se define como la selección de una muestra de la población en razón de que es más accesible al o a los investigadores. En otras palabras, los individuos seleccionados lo han sido no en razón de un criterio estadístico sino porque presentan una mayor disponibilidad. Esta

conveniencia para el investigador trae, sin embargo, una consecuencia. Dicha consecuencia se traduce en la imposibilidad de realizar afirmaciones generales en relación a los resultados de la investigación respecto de la población estudiada (Tamayo, 2010, pp. 132).

En esta perspectiva la muestra de estudio fue de 4 niños y 8 niñas de 5 años, siendo en total de 12.

4.3.1 Descripción de la población

La Población es considerado como un conjunto de sujetos que conforman el total del universo, quienes cumplen con las características sociodemográficos que cumplen para una determinada investigación (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Para este estudio, la población estuvo conformada por 50 niños y niñas de La Institución Educativa N° 714, Rosa Pampa, Chicchuy, de educación inicial, de edad de 5 años, que se encontraron inscritos en la nómina del año 2021.

4.3.2 Muestra y métodos de muestreo

Para determinar el número de la muestra se recurrió al método de muestreo no probabilística intencional. Se asumió este método porque las muestras se recogieron en un proceso que no se dio a todos los estudiantes de la Institución Educativa N° 714 – Rosapampa, iguales oportunidades de ser seleccionados.

El muestreo no probabilístico constituye una técnica muy usada en la investigación. Se define como la selección de una muestra de la población en razón de que es más accesible al o a los investigadores. En otras palabras, los individuos seleccionados lo han sido no en razón de un criterio estadístico sino porque presentan una mayor disponibilidad. Esta conveniencia para el investigador trae, sin embargo, una consecuencia. Dicha consecuencia se traduce en la imposibilidad de realizar afirmaciones generales en relación a los resultados de la investigación respecto de la población estudiada (Tamayo, 2018, pp. 132).

4.3.3 Criterios de inclusión y exclusión

Criterio de inclusión

- ✓ Estudiantes matriculados en el presente año lectivo 2021
- ✓ Estudiantes que hayan participado de la menos el 80% de las sesiones de clase.

Criterios de exclusión

- ✓ Alumnos de 3 y 4 años
- ✓ Alumnos mayores de 5 años
- ✓ Alumnos con matrícula que hayan desertado o que no hayan participado en al menos el 80% de las sesiones.

4.4. Diseño de investigación

El diseño que se empleó fue Diseño pre prueba-post prueba (para un solo grupo) y tiene el siguiente esquema:

P1 X P2

Donde:

P1 = Pre prueba

X = Desarrollo de la creatividad

P2 = Post prueba.

En este caso, el diseño se construye tomando en cuenta de que la variable dependiente debe ser medida antes y después de que se haya aplicado la variable independiente en el estudio. Solo después de esto se puede medir estadísticamente la magnitud de la modificación producida como consecuencia. En tal sentido se aplico el instrumento de investigación en un primer momento para medir los niveles de desarrollo de las competencias de creatividad, luego y por espacio de 10 sesiones se aplica la estrategia didáctica “Juego libre”, para posterior a la culminación de las 10 sesiones medir nuevamente el desarrollo de las competencias de creatividad y verificar sus diferencias.

Al comparar las medidas de P1 y de P2 se descubre la diferencia producida por X. Luego, mediante técnicas estadísticas, se deduce si la diferencia es significativa (Tamayo, 2028, pp.46).

4.5. Técnicas e instrumentos

4.5.1. Técnica

Observación

La observación es una técnica básica que se utiliza en el proceso de investigación, preferentemente aquellas que corresponden al ámbito de los estudios cuantitativos, empleo que se realiza de forma metódica y premeditada.

En investigación, la observación se define como un procedimiento de recogida de datos que permiten al investigador recopilar información significativa sobre el problema y de acuerdo a la conveniencia del mismo. El hecho acerca de la conveniencia o no de dichos datos queda al criterio exclusivo del investigador responsable.

La observación es la técnica que manera sistemática y organizada visualiza hechos o fenómenos producidos en el campo de la naturaleza o en el campo social, de acuerdo a ciertos objetivos de investigación previamente planteados (Fidias G. Arias, 2012, pp. 69).

4.5.2. Instrumento

Guía de observación

La guía de observación es un instrumento que se basa en una serie de indicadores que trabajan en forma de afirmaciones y que en nuestro trabajo apuntan a dar información relevante sobre el desarrollo de la creatividad de cada estudiante de la muestra y en relación a la observación de las distintas dimensiones creativas, empleando la hora del juego libre, secuencia didáctica que tuvo tres fases o momentos.

4.5.2.1. Validación de los instrumentos para la recolección de datos

La validez de los instrumentos empleados en la presente investigación, orientados a la recolección de datos, se sustentó en la validez de contenido, vale decir, se basó en determinar hasta qué punto y en qué medida los ítems contenidos en los respectivos instrumentos han sido representativos del universo de lo que se desea medir.

La validación se realizó a través de jueces expertos en la labor de investigación.

La validez implica dos aspectos. El primero, que el instrumento elaborado sea capaz de efectuar la respectiva medición, según nuestros objetivos. El segundo, se refiere a que esta medición sea posible de efectivamente realizarse (Campos, G. y Lule, N. 2012, pp. 57).

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
<p>RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido</p>	1. No cumple con el Criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido
<p>COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que están midiendo</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo
	4. Alto nivel	El ítem tiene relación lógica con la dimensión
<p>SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.</p>	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
<p>CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, sus sintácticas y semánticas son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras que utilizan de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica en algunos términos de ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada

4.5.2.2. Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos.

Esta investigación requirió de un tratamiento lógico con el fin de obtener un resultado que pudiera ser apreciado por la comunidad educativa como tal.

La confiabilidad se refiere al nivel de precisión que el instrumento tenga en los distintos momentos o etapas de estudio; es decir, que tenga la capacidad de sostener el análisis en cualquier etapa de la investigación sin perder su validez. (Campos, G. y Lule, N. 2012, pp. 57).

Una vez que se han diseñado los instrumentos y los procedimientos de recolección de datos, de acuerdo al tipo de estudio, antes de aplicarlos de forma definitiva en la muestra seleccionada, es necesario ponerlos a prueba, con la finalidad de establecer su validez, en relación al problema de investigación. (Belestrini, 1997, pp. 140).

Para medir la confiabilidad del instrumento se usó la prueba estadística Alfa de Cronbach que dio como resultado: (revisar en anexos).

- La estadística de fiabilidad de la hora del juego nos dio como resultado 0,89 – 0,83
- La estadística de fiabilidad de la creatividad nos dio como resultado 0,89 – 0,89

4.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

a) Técnica para el procesamiento de datos

El procesamiento de datos como la acumulación de datos para obtener información significativa de los estudiantes de la Institución Educativa N° 714- Rosapampa, como técnica facilitó la recolección de los datos a través del cuestionario, que luego fueron evaluados y ordenados, para obtener información útil, que luego fueron analizados para contrastar la hipótesis.

b) Técnica para el análisis de datos

La variable independiente “Hora de juego libre” se aplicará en el intermedio de 10 sesiones de clase, antes del inicio de la sesión se aplicará el pre test y posteriormente se aplicará el post test, para verificar el cambio o el éxito de la estrategia o no, a través del estadístico t Student para muestras independientes.

4.7. Aspectos éticos

- a) La investigación se realiza bajo los siguientes parámetros éticos:
- b) Coordinación con los estudiantes de la muestra
- c) Aplicación de la encuesta
- d) Uso del estilo APA que regula la ética en la investigación científica.
- e) Revisión independiente de los protocolos.
- f) La investigación cumple estándares de responsabilidad social.
- g) Valor social.
- h) Validez científica.
- i) Selección justa de la muestra.
- j) Tasa de Riesgo/Beneficio favorable para los estudiantes.
- k) Consentimiento Informado.
- l) Respeto a los sujetos de investigación

CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Análisis descriptivo

Tabla 4

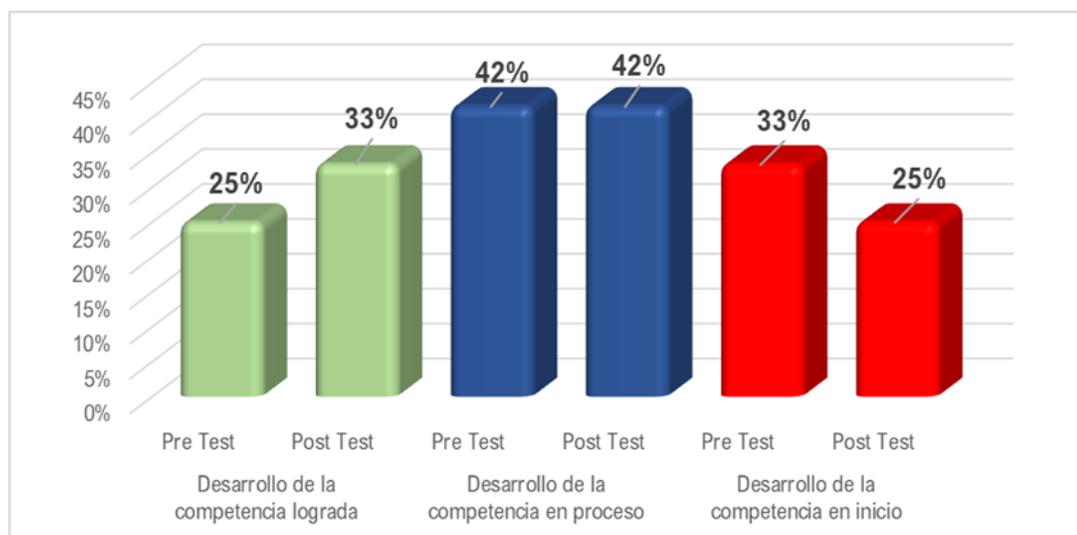
Resultados de hora del juego libre en el desarrollo de la fluidez de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714

ÍNDICADORES	Siempre				Casi siempre				Algunas veces				Nunca			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Construye su personalidad asumiendo diversos roles sociales en el juego.	3	25%	6	50%	6	50%	5	42%	2	17%	1	8%	1	8%	0	0%
	3	25%	7	58%	3	25%	5	42%	3	25%	0	0%	3	25%	0	0%
Aplica las convenciones sociales en el juego, demostrando respeto a sus compañeros.	5	42%	6	50%	5	42%	6	50%	2	17%	0	0%	0	0%	0	0%
	5	42%	8	67%	3	25%	4	33%	3	25%	0	0%	1	8%	0	0%
Confraterniza con sus pares propiciando un ambiente favorable para la interacción social.	4	33%	6	50%	4	33%	6	50%	3	25%	0	0%	1	8%	0	0%
	5	42%	9	75%	3	25%	3	25%	4	33%	0	0%	0	0%	0	0%
Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los diversos sectores.	5	42%	8	67%	3	25%	4	33%	2	17%	0	0%	2	17%	0	0%
	5	42%	8	67%	3	25%	3	25%	1	8%	1	8%	3	25%	0	0%
Descubren, a través de la experiencia lúdica, novedosas y significativas relaciones con el ambiente que les rodea.	5	42%	5	42%	2	17%	6	50%	3	25%	1	8%	2	17%	0	0%
	4	33%	7	58%	4	33%	4	33%	3	25%	1	8%	1	8%	0	0%
Emplea recursos imaginativos frente a los variados escenarios y situaciones que se presentan en los juegos.	5	42%	7	58%	3	25%	4	33%	3	25%	1	8%	1	8%	0	0%
	5	42%	6	50%	3	25%	5	42%	3	25%	1	8%	1	8%	0	0%

Fuente: *Aplicación del instrumento de investigación*

Tabla 5*Resultados descriptivos de la dimensión fluidez*

		Pre Test	Post test
Desarrollo de la competencia lograda	Frecuencia	3	4
	Porcentaje	25%	33%
Desarrollo de la competencia en proceso	Frecuencia	5	5
	Porcentaje	42%	42%
Desarrollo de la competencia en inicio	Frecuencia	4	3
	Porcentaje	33%	25%
Total	Frecuencia	12	12
	Porcentaje	100%	100%

Fuente: *Aplicación del instrumento de investigación***Figura 1***Resultados descriptivos de la dimensión fluidez***Análisis e interpretación**

En la tabla 5 y figura 1 se muestran que de los 12 niños de la muestra, 3 de ellos que representan el 25% lograron adquirir la competencia del desarrollo de la fluidez en el pre test mientras que en el post test se incrementó el número a 4 que representa el 33% de la muestra; respecto a los niños que tiene el desarrollo de la competencia fluidez en proceso el número de niños se mantuvo constante pues en el pre y en el post test 5 niños que representan el 42% están en esta condición, respecto a los niños que muestran un desarrollo de la competencia fluidez en inicio se observa que el pre test 4 niños que representan el 33% de la muestra están en esta condición, mientras que solo 3 niños que representan el 25% del total tienen esta condición en el post test.

Los resultados muestran que los juegos de hora libre incrementan el desarrollo de la fluidez en los niños de la de la Institución Educativa Inicial N° 714 del distrito de Amarilis, pues antes del tratamiento solo el 25% había logrado desarrollar la competencia flexibilidad, mientras que luego del tratamiento este se incrementó a 33%; por otro lado respecto a los niños que tienen el desarrollo de la competencia fluidez en la etapa inicial, antes del tratamiento eran el 33% mientras que luego de la intervención solo fue del 25%, finalmente se observa respecto a los niños que tienen el desarrollo de la competencia en proceso se mantuvo constante en el pre y pos test en un 42%.

Tabla 6

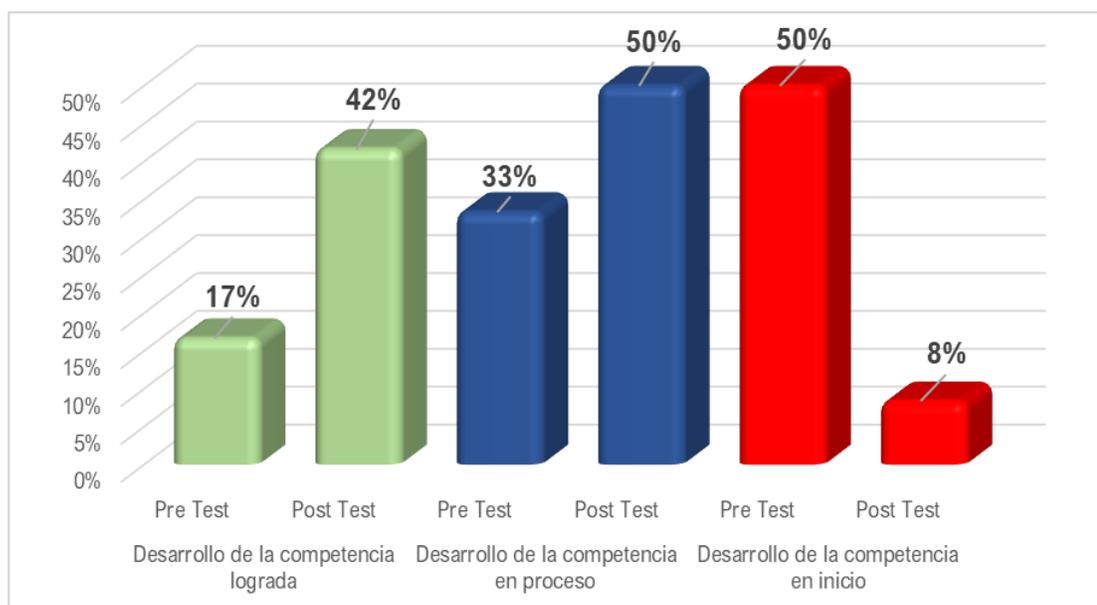
Resultados de hora del juego libre en el desarrollo de la originalidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714

ÍNDICADORES	Siempre				Casi siempre				Algunas veces				Nunca			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Construye su personalidad asumiendo diversos roles sociales en el juego.	2	17%	6	50%	6	50%	5	42%	2	17%	1	8%	2	17%	0	0%
	2	17%	7	58%	3	25%	5	42%	3	25%	0	0%	4	33%	0	0%
Aplica las convenciones sociales en el juego, demostrando respeto a sus compañeros.	3	25%	6	50%	5	42%	6	50%	2	17%	0	0%	2	17%	0	0%
	4	33%	8	67%	3	25%	4	33%	3	25%	0	0%	2	17%	0	0%
Confraterniza con sus pares propiciando un ambiente favorable para la interacción social.	3	25%	6	50%	4	33%	6	50%	3	25%	0	0%	2	17%	0	0%
	2	17%	9	75%	3	25%	3	25%	4	33%	0	0%	3	25%	0	0%
Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los diversos sectores.	3	25%	8	67%	3	25%	4	33%	2	17%	0	0%	4	33%	0	0%
	4	33%	8	67%	3	25%	3	25%	1	8%	1	8%	4	33%	0	0%
Descubren, a través de la experiencia lúdica, novedosas y significativas relaciones con el ambiente que les rodea.	4	33%	5	42%	2	17%	6	50%	3	25%	1	8%	3	25%	0	0%
	3	25%	7	58%	4	33%	4	33%	3	25%	1	8%	2	17%	0	0%
Emplea recursos imaginativos frente a los variados escenarios y situaciones que se presentan en los juegos.	2	17%	7	58%	3	25%	4	33%	3	25%	1	8%	4	33%	0	0%
	2	17%	6	50%	3	25%	5	42%	3	25%	1	8%	4	33%	0	0%

Fuente: *Aplicación del instrumento de investigación*

Tabla 7*Resultados de la dimensión originalidad*

		Pre Test	Post test
Desarrollo de la competencia lograda	Frecuencia	2	5
	Porcentaje	17%	42%
Desarrollo de la competencia en proceso	Frecuencia	4	6
	Porcentaje	33%	50%
Desarrollo de la competencia en inicio	Frecuencia	6	1
	Porcentaje	50%	8%
Total	Frecuencia	12	12
	Porcentaje	100%	100%

Fuente: *Aplicación del instrumento de investigación***Figura 2***Resultados de la dimensión originalidad***Fuente:** *Aplicación del instrumento de investigación***Análisis e interpretación**

En la tabla 7 y figura 2 se muestran que de los 12 niños de la muestra, 2 de ellos que representan el 17% lograron adquirir la competencia del desarrollo de la

originalidad en el pre test mientras que en el pos test se incrementó el número a 5 que representa el 42% de la muestra; respecto a los niños que tiene el desarrollo de la competencia originalidad en proceso el número de niños en el pre fue de 4 niños que representa el 33% de la muestra y en el pos test 6 niños que representan el 50% están en esta condición, respecto a los niños que muestran un desarrollo de la competencia originalidad en inicio se observa que el pre test 6 niños que representan el 50% de la muestra están en esta condición, mientras que solo 1 niño que representan el 8% del total tienen esta condición en el pos test.

Los resultados muestran que los juegos de hora libre incrementan el desarrollo de la originalidad en los niños de la de la Institución Educativa Inicial N° 714 del distrito de Amarilis, pues antes del tratamiento solo el 17% había logrado desarrollar la competencia originalidad, mientras que luego del tratamiento este se incrementó a 42%; por otro lado respecto a los niños que tienen el desarrollo de la competencia flexibilidad en la etapa inicial, antes del tratamiento eran el 50% mientras que luego de la intervención solo fue del 8%, finalmente se observa respecto a los niños que tienen el desarrollo de la competencia en proceso en el pre test fue del 33% y en el pos test fue del 50%.

Tabla 8

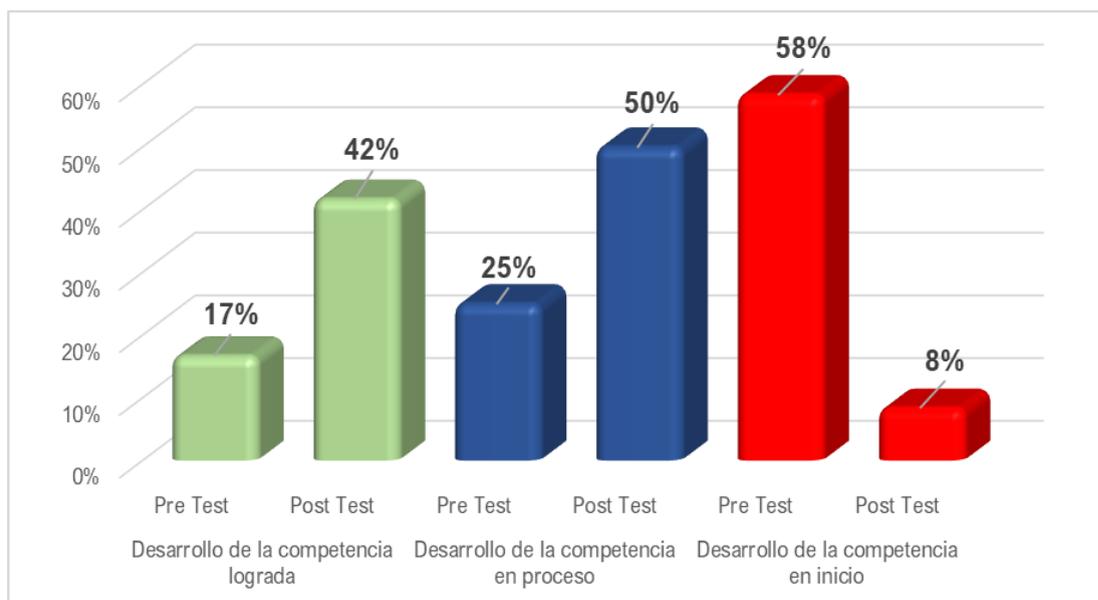
Resultados de hora del juego libre en el desarrollo de la flexibilidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714

ÍNDICADORES	Siempre				Casi siempre				Algunas veces				Nunca			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Desarrolla las facultades del pensamiento y la imaginación mediante el diálogo y la conducta proactiva.	2	17%	6	50%	5	42%	5	42%	2	17%	1	8%	3	25%	0	0%
	2	17%	7	58%	3	25%	5	42%	2	17%	0	0%	5	42%	0	0%
Aplica, mediante la inducción y la deducción las reglas de juego en interacción con sus pares.	3	25%	6	50%	5	42%	6	50%	1	8%	0	0%	3	25%	0	0%
	4	33%	8	67%	3	25%	4	33%	3	25%	0	0%	2	17%	0	0%
Desarrolla con habilidad, precisión y de manera interactiva juegos manipulativos	3	25%	6	50%	4	33%	6	50%	3	25%	0	0%	2	17%	0	0%
	2	17%	9	75%	3	25%	3	25%	4	33%	0	0%	3	25%	0	0%
Asume distintos roles y formas de participación en los juegos, de acuerdo con el contexto interactivo.	3	25%	8	67%	3	25%	4	33%	2	17%	0	0%	4	33%	0	0%
	4	33%	8	67%	3	25%	3	25%	1	8%	1	8%	4	33%	0	0%
Moldea y adapta sus actitudes problemáticas en los juegos	1	8%	5	42%	4	33%	6	50%	3	25%	1	8%	4	33%	0	0%
	3	25%	7	58%	4	33%	4	33%	3	25%	1	8%	2	17%	0	0%
Manifiesta aptitudes de adaptación emocional ante cambios significativos del entorno en el desarrollo de los juegos	2	17%	7	58%	3	25%	4	33%	3	25%	1	8%	4	33%	0	0%
	3	25%	6	50%	2	17%	5	42%	3	25%	1	8%	4	33%	0	0%

Fuente: *Aplicación del instrumento de investigación*

Tabla 9*Resultados de la dimensión flexibilidad*

		Pre Test	Post test
Desarrollo de la competencia lograda	Frecuencia	2	5
	Porcentaje	17%	42%
Desarrollo de la competencia en proceso	Frecuencia	3	6
	Porcentaje	25%	50%
Desarrollo de la competencia en inicio	Frecuencia	7	1
	Porcentaje	58%	8%
Total	Frecuencia	12	12
	Porcentaje	100%	100%

Fuente: *Aplicación del instrumento de investigación***Figura 3***Resultados de la dimensión flexibilidad***Fuente:** *Aplicación del instrumento de***Análisis e interpretación**

En la tabla 9 y figura 3 se muestran que de los 12 niños de la muestra, 2 de ellos que representan el 17% lograron adquirir la competencia del desarrollo de la flexibilidad en el pre test mientras que en el pos test se incrementó el número a 5 que representa el 42% de la muestra; respecto a los niños que tiene el desarrollo de la

competencia flexibilidad en proceso el número de niños en el pre fue de 3 niños que representa el 25% de la muestra y en el pos test 6 niños que representan el 50% están en esta condición, respecto a los niños que muestran un desarrollo de la competencia flexibilidad en inicio se observa que el pre test 7 niños que representan el 58% de la muestra están en esta condición, mientras que solo 1 niño que representan el 8% del total tienen esta condición en el pos test.

Los resultados muestran que los juegos de hora libre incrementan el desarrollo de la flexibilidad en los niños de la de la Institución Educativa Inicial N° 714 del distrito de Amarilis, pues antes del tratamiento solo el 17% había logrado desarrollar la competencia originalidad, mientras que luego del tratamiento este se incrementó a 42%; por otro lado respecto a los niños que tienen el desarrollo de la competencia flexibilidad en la etapa inicial, antes del tratamiento eran el 58% mientras que luego de la intervención solo fue del 8%, finalmente se observa respecto a los niños que tienen el desarrollo de la competencia en proceso en el pre test fue del 25% y en el pos test fue del 50%.

5.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis

Prueba de hipótesis general

Se formularon las siguientes hipótesis nula y de investigación:

Ha: La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosa Pampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

Ho: La hora del juego libre no influye directa y significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

Tabla 10

Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para verificar la incidencia de la hora de juego libre en la creatividad

Diferencias emparejadas del pre test y pos test							
Media	Desviación estándar	media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (Bilateral)
			Inferior	Superior			
2.6	0.8	0.3	3.5	5.2	17.8	11	0

Fuente: Aplicación del instrumento de investigación

Según lo observado en la tabla 10, existe una diferencia de media entre los resultados del pretest y posttest, según el (2.6), lo que nos indica que en el pretest fue cuando alcanzaron menores puntajes para la incidencia de la hora de juego libre en la creatividad, por ello se obtuvo un valor positivo. Además, según el (sig.= ,0) al ser inferior al (,05) aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula; es decir: La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021. Por lo que podemos concluir que existe evidencia estadística para poder afirmar que la hora de juego influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad.

Pruebas de hipótesis específicas

a) Prueba de hipótesis específica 1

Se formularon las siguientes hipótesis nula y de investigación:

Ha: La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la fluidez en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

Ho: La hora del juego libre no influye directa y significativamente en el desarrollo de la fluidez en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

Tabla 11

Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para verificar la incidencia de la hora de juego libre en el desarrollo de la fluidez

Diferencias emparejadas del pre test y pos test							
Media	Desviación estándar	media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (Bilateral)
			Inferior	Superior			
2.2	0.8	0.3	2.5	4.2	15.8	11	0

Fuente: *Aplicación del instrumento de investigación*

Según lo observado en la tabla 11, existe una diferencia de media entre los resultados del pretest y posttest, según el (2.2), lo que nos indica que en el pretest fue cuando alcanzaron menores puntajes para la incidencia de la hora de juego libre en el desarrollo de la fluidez, por ello se obtuvo un valor positivo. Además, según el (sig.= ,0) al ser inferior al (,05) aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula; es decir: La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la fluidez en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

b) Prueba de hipótesis específica 2

Se formularon las siguientes hipótesis nula y de investigación:

Ha: La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la originalidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

Ho: La hora del juego libre no influye directa y significativamente en el desarrollo de la originalidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

Tabla 12

Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para verificar la incidencia de la hora de juego libre en el desarrollo de la originalidad

Diferencias emparejadas del pre test y pos test	t	gl	Sig.
---	---	----	------

Media S	Desviación estándar	media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		Inferior	Superior	15.8	11	0	(Bilateral)
2.2	0.8	0.3	2.5	4.2						

ún lo observado en la tabla 12, existe una diferencia de media entre los resultados del pretest y postest, según el (2.2), lo que nos indica que en el pretest fue cuando alcanzaron menores puntajes para la incidencia de la hora de juego libre en el desarrollo de la originalidad, por ello se obtuvo un valor positivo. Además, según el (sig.= ,0) al ser inferior al (,05) aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula; es decir: La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la originalidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

c) Prueba de hipótesis específica 3

Se formularon las siguientes hipótesis nula y de investigación:

Ha: La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

Ho: La hora del juego libre no influye directa y significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

Tabla 13

Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para verificar la incidencia de la hora de juego libre en el desarrollo de la flexibilidad

Diferencias emparejadas del pre test y pos test	t	gl	Sig.
---	---	----	------

Media	Desviación estándar	media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		15.8	11	(Bilateral)
			Inferior	Superior			
2.2	0.8	0.3	2.5	4.2			0

Fuente: *Aplicación del instrumento de investigación*

Según lo observado en la tabla 13, existe una diferencia de media entre los resultados del pretest y postest, según el (2.2), lo que nos indica que en el pretest fue cuando alcanzaron menores puntajes la incidencia de la hora de juego libre en el desarrollo de la flexibilidad, por ello se obtuvo un valor positivo. Además, según el (sig.= ,0) al ser inferior al (,05) aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula; es decir: La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis.

5.3.Discusión de resultados

Para este estudio, al ser la muestra los niños de 5 años del nivel inicial, se vio importante investigar sobre la hora del juego y sobre la creatividad; ya que estos en esa etapa de la vida, es cuando estamos aprendiendo y explorando las diferentes experiencias que nos aportaran conocimientos personales y otros relacionados o no. Además, según estas dos variables, la afectividad emocional, socialización y cognitiva forman parte de la hora de juego; la fluidez, originalidad y flexibilidad son dimensiones de la creatividad; todo lo mencionado nos ayudó a entender lo que se deseó medir; mediante los instrumentos de investigación en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

Para la hipótesis general, se encontró que la hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021. Pues se obtuvo el siguiente dato estadístico (sig. = 0 y media = 2.6); Cañari (2018)

encontró que existe una relación positiva alta entre el juego libre y la creatividad lúdica en niños de 4 años; sin embargo, refirió que los niveles predominantes fueron deficientes con un 66,67% para juego libre en sectores y un 60% de su muestra obtuvieron niveles de inicio para la creatividad. Martínez (2021) también encontró que existe influencia entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad. Y Gonzales (2021) encontró que los niños de 5 años de Ayacucho, tienen una relación directa moderada entre los juegos libres de sectores y la creatividad; Así también Gutiérrez y Quispe (2022) realizó una investigación donde encontró que existe una relación directa moderada entre la hora del juego libre de sectores y el desarrollo de la creatividad. Los estudios citados, encontraron resultados similares a esta investigación, por lo que nos lleva a confirmar que la diferencia de contextos, no podrían ser determinantes de cómo se va desarrollando la hora de juego y la creatividad en los niños de los niveles iniciales. Como menciona Simbaña (2022) la hora del juego permite no solo el desarrollo de la creatividad, sino también de la socialización, el que aprendan a manifestar sus emociones, comportamientos con sus pares y docentes, ya que esto les permitirá tener interés e iniciativa para interactuar y que querer conocer más su entorno.

Para la primera hipótesis específica, se encontró que la hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la fluidez en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021. Pues se obtuvo el siguiente dato estadístico (sig. = 0 y media = 2.2); De la Rosa (2021) evidenció que el juego simbólico favorece en el desarrollo del vocabulario, esto está relacionado al estudio, según el indicador que indica que expresan con facilidad ideas, pensamientos y emociones ante situaciones diversas en los juegos, para permitir una buena fluidez según desarrollo. Martínez (2021) encontró que el 20% de los niños tienen fluidez en el desarrollo de la creatividad. Gonzales (2021) menciona que existe relación positiva moderada entre el juego libre de sectores y la fluidez ($r=0,641$ y $p=0,001$).

Para la segunda hipótesis específica, se encontró que la hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la originalidad en

los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021. Pues se obtuvo el siguiente dato estadístico (sig. = 0 y media = 2.2); Martínez (2021) que, de los 50 niños de su muestra, la mitad de ellos tienen originalidad y creatividad, Gutiérrez y Quispe (2022) dicen que, de los 16 niños de su estudio, el 50% presentaron un nivel en proceso para la dimensión originalidad. Gonzales (2021) menciona que existe relación positiva moderada entre el juego libre de sectores y la originalidad ($r=0,625$ $p=0,001$).

Finalmente, para la tercera hipótesis específica, se encontró que hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021. Pues se obtuvo el siguiente dato estadístico (sig. = 0 y media = 2.2); Martínez (2021) el 10% de los niños tienen mayor flexibilidad para las realizar las actividades programadas según sus edades. Gutiérrez y Quispe (2022) encontraron que el 50% de los 16 niños que fueron parte de su muestra, obtuvieron un nivel en proceso para la dimensión flexibilidad. Gonzales (2021) menciona que existe relación positiva moderada entre el juego libre de sectores y la flexibilidad ($r=0,672$ y $p=0,001$).

5.4. Aporte científico de la investigación

El aporte científico para el ámbito académico, desde una perspectiva teórica y práctica será gracias a la estandarización de los instrumentos de investigación empleadas, para los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021; además se obtuvo resultados confiables y viables para poder generalizar los datos con la población de este estudio. Además, a medida local, se podrá ampliar información teórica para futuras investigaciones tanto, locales, nacionales e internacional.

La metodología empleada para este estudio es novedosa e informática, para acciones de intervención y promoción para entender sobre la importancia que se merece la hora del juego para los niños y niñas del nivel inicial en el desarrollo de la creatividad.

CONCLUSIONES

1. Se comprobó la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la creatividad de la muestra, mediante el análisis descriptivo según los resultados de cada dimensión de la variable creatividad, se puede afirmar que la influencia de la hora de juego es indispensable para desarrollar la variable dependiente. Y en el caso del análisis inferencial se encontró que existe influencia significativa entre la hora del juego libre en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714 - Amarilis - 2021, (sig. = 0 y media = 2.6).
2. Se comprobó la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la fluidez de la muestra, mediante el análisis descriptivo el 33% lograron la fluidez esperada, es decir el tratamiento cumplió con los objetivos deseados para la muestra de estudio, ya que los niños aplicaban las convenciones sociales en el juego mediante el respeto, para fomentar un ambiente de confraternidad, además proponen ideas innovadoras, a través del descubrimiento del ambiente que les rodea. Y en el caso del análisis inferencial se encontró que existe influencia significativa entre la hora del juego libre en el desarrollo de la fluidez de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714 - Amarilis - 2021, (sig. = 0 y media = 2.2).
3. Se comprobó la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la originalidad de la muestra, mediante el análisis descriptivo el 42% lograron la originalidad esperada, es decir el tratamiento cumplió con los objetivos deseados para la muestra de estudio, ya que descubren experiencias lúdicas innovadoras y novedosas para compartirlas con sus pares. Y en el caso del análisis inferencial se encontró que existe influencia significativa entre la hora del juego libre en el desarrollo de la originalidad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714 - Amarilis - 2021, (sig. = 0 y media = 2.2).
4. Se comprobó la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la flexibilidad de la muestra, mediante el análisis descriptivo el 42% lograron la flexibilidad esperada, es decir el tratamiento cumplió con los objetivos deseados para la muestra de estudio, ya que los niños moldean sus actitudes para poder interactuar correctamente con sus pares, además manifiestan actitudes de

adaptación emocional según el desarrollo de los juegos. Y en el caso del análisis inferencial se encontró que existe influencia significativa entre la hora del juego libre en el desarrollo de la flexibilidad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714 - Amarilis - 2021, (sig. = 0 y media = 2.2).

SUGERENCIAS

A la Institución Educativa:

- Que promueva cursos o talleres en la cual desarrollen estrategias de juegos, en relación al desarrollo de la creatividad, con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, asumiendo así la responsabilidad y un rol dentro de la comunidad educativa.
- Concientizar a los padres de familia, a través de una campaña que les brinde información sobre la esencia de la educación inicial y la importancia del juego en el proceso de aprendizaje y sobre todo el desarrollo de la creatividad de los niños,
- Lograr que los educadores de educación inicial deben involucrarse activamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, de esta manera generar las condiciones necesarias en la hora del juego libre, de manera que los estudiantes tomen mayor interés y participen de forma activa, promoviendo el razonamiento y la creatividad.

A la Universidad:

- En convenio con las regiones de educación UGELS, se sugiere implementar talleres dirigidos a los educadores sobre estrategias de juego y desarrollo de la creatividad, tomando en consideración el desenvolvimiento de los mismos.
- Se sugiere realizar estudios en donde la variable independiente sea un programa en la hora del juego libre con un enfoque lúdico y la variable dependiente el desarrollo de la creatividad.

REFERENCIAS

- Amancio, P. (2017). Estrategias lúdicas y la comprensión lectora de los estudiantes de 5 años nivel inicial de la I.E. 145 Lurigancho- Chosica en el año 2016. Universidad Nacional Hermilo Valdizán – Huánuco. <http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/UNHEVAL/1711/PIDS%2000130%20A52.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, F. G. (2012). El proyecto de investigación 6ª edición. Editorial Episteme. Venezuela.
- Balestrini, A. M. (2006). *Como se elabora el proyecto de investigación: Para los estudios formulativos o exploratorios, descriptivos, diagnósticos, evaluativos, formulación de hipótesis causales, experimentales y los proyectos factibles*. Consultores asociados - Servicio editorial: https://issuu.com/sonia_duarte/docs/como-se-elabora-el-proyecto-de-inve
- Campos, G. y Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. Revista Xihmai. México.
- Cañari, M.M. (2018). *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno – Nuevo Chimbote*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Pedro]. Repositorio institucional de la Universidad San Pedro http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carrasco D. S. (2006). Metodología de la investigación científica, pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. Editorial San Marcos E.I.R. Lima.
- Castañeda. L. (2018).** *Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba*. [Tesis de maestría, Universidad San Pedro]. Repositorio institucional de la Universidad San Pedro http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6245/Tesis_60457.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=N%C2%B020374%20Piobamaba%2C.,edad%20en%20sus%20diversas%20dimensiones.

Chávez, N. (2020). *Juego libre en los sectores para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E. N°052 Chavín de Pariarca*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/5861/2ED.EI085CH535.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Córdova, S., Gómez, L. y Huete, M. (2016). Aplicación del programa “la magia del juego” para estimular la creatividad en niños de primer grado de primaria de la I.E. N° 32973 El Gran Maestro, Pitumama – Huánuco. [file:///C:/Users/MARIATERESA/Downloads/TEDP%2000302%20C79%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/MARIATERESA/Downloads/TEDP%2000302%20C79%20(1).pdf)

De la Rosa, T.D. (2021). *El juego simbólico en el desarrollo del vocabulario en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Recuperado de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6672/1/UPSE-TEI-2022-0004.pdf>

Di Santo, M (2001). Consideraciones acerca de la estructura de algunos tejidos limitantes de la amplitud del movimiento, y sus posibilidades de adaptación en relación al entrenamiento de la Flexibilidad. PubliCE Standard. Pid: 44

Fidias G. Arias, (2012). El proyecto de investigación 6ª edición. Editorial Episteme.Venezuela.

García, M. (1993). Análisis de la realidad social: métodos y técnicas de investigación. Madrid. Alianza Universidad Textos.

Gonzales, S. (2021). *Juegos libres de sectores y la creatividad en niños de 5 años de la institución Educativa N°363, Manchiri- Ayacucho, 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote]. Repositorio institucional de la Universidad Católica de los Ángeles Chimbote <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25377/APRE>

[NDIZAJE CREATIVIDAD GONZALES SOLIS SEGUNDINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Gutiérrez, M.M., y Quispe, R.M. (2022). *Hora del juego libre de sectores y desarrollo de creatividad en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 506 De Tungasuca Canas- Cusco 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional San Antonio Abad de Cusco]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional San Antonio Abad de Cusco http://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6369/253T20220062_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández Sampieri, R. F. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.

Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, T. C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. 1a edición, México: Mc Graw Hill Education.

Iza, S. (2020). *Juegos verbales para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del subnivel inicial II de la unidad educativa Benjamín Carrión en el año lectivo 2019 2020*, Universidad central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22950/1/T-UCE-MEI-IZA.pdf>

Márquez, M. (2015). *El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego*, Pontificia Universidad Católica de Ecuador. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/8464/Tesis%20de%20grado->

Martínez, A. (2021). *Influencia del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 348 de Moquegua en el año 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio institucional de la Universidad José Carlos Mariátegui

http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1128/Antonia_tesis_titulo_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Murillo, W. (2008). La investigación científica. Consultado el 18 de abril de 2008 de <http://www.monografias.com/trabajos15/investcientífica/investcientífica.shtm>

Perea, E. (2017). El juego en forma libre y el desarrollo psicomotor en los niños de 2 y 3 años en Huaura Región Lima. Universidad César Vallejo – Lima.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15003/Perea_CE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Murillo, W. (2008). La investigación científica. <http://www.monografias.com/trabajos15/investcientífica/investcientífica.shtm>

Rojas Soriano, R. (2002). Guía para realizar investigaciones sociales. México: Editorial Plaza y Valdez.

Sabino, C. (1992). El proceso de investigación. Bogotá: Editorial Panamericana.

Samamé, L. (2019). Juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 370 – Pomalca. Universidad Cesar Vallejo– Lima

Sánchez, A. (2017), La creatividad aplicada desde la perspectiva teatral como modelo de intervención estética desde el programa Crisol Comfenalco Antioquia, 1995-2016. Universidad autónoma de Madrid. https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/681381/sanchez_medina_angela.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Santillán, I. (2015). Estrategias Lúdicas para la iniciación de la lecto escritura en los alumnos del III ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32418 Viscas, distrito de Singa-Huamalies – Huánuco, Universidad de Huánuco. <http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1011/INES%20ENA%20SANTILLAN%20JESUS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Simbaña, L.P. (2022). *Juego libre y socialización en los niños y niñas de inicial II de una Unidad Educativa en el Valle de los Chillos*. [Tesis de licenciatura,

Universidad Politécnica Salesiana, sede Quito]. Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22094/1/TTQ670.pdf>

Tamayo, M. (1998). Diccionario de la investigación científica. México: Editorial Limusa.

Tamayo, M. (2004). El proceso de la investigación científica: evaluación y administración de proyectos de investigación. 4a. ed. Limusa.

Tucto, L. (2021). *Los juegos de exploración y su influencia en el desarrollo de las habilidades científicas de los niños y niñas de educación inicial de la I.E. N° 180 de Santa Rosa de Pitumama, Pillco Marca, 2018.* . [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6765/2ED.EI102T87.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

ANEXO 01. Matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL	PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS EXPECÍFICOS	HIPÓTESIS GENERAL	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	TEC.	INST.
¿Cómo influye la hora del juego libre en el desarrollo de la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Amarilis - 2021?	¿Cómo influye la hora del juego libre en el desarrollo de la Fluidez de niños de la Institución Educativa Inicial N° 714-Amarilis-2021?	Comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Amarilis 2021.	Comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la fluidez de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714 - Amarilis - 2021.	La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Amarilis 2021.	La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la fluidez en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714-Amarilis-2021.	OBSERVACIÓN	GUÍA DE OBSERVACIÓN
	¿Cómo influye la hora del juego libre en el desarrollo de la originalidad de niños de la Institución Educativa Inicial N° 714- Amarilis-2021?		Comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la originalidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714 - Amarilis-2021.		La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la originalidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714-Amarilis-2021.		
	¿Cómo influye la hora del juego libre en el desarrollo de la Flexibilidad de niños de la Institución Educativa Inicial N° 714- Amarilis-2021?		Comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la Flexibilidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714 – Amarilis - 2021.		La hora del juego libre influye directa y significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714-Amarilis-2021		

ANEXO 02. Consentimiento informado



ANEXO 02.

Consentimiento informado



ID: _____

FECHA: 10 de Noviembre del 2021

TÍTULO: LA HORA DEL JUEGO LIBRE PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL NIVEL INICIAL DEL CENTRO POBLADO CHICCHUY-AMARILIS-2021

OBJETIVO: Comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N°714. Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021

INVESTIGADOR:**Consentimiento / Participación voluntaria**

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

- **Firmas del participante o responsable legal**

Huella digital si el caso lo amerita

Firma del participante: _____



Firma del investigador responsable: _____

Huánuco, 2021

ANEXO 03. Instrumentos

I. Aspecto Conceptual

a) Técnica observación

La técnica de observación es una técnica de investigación que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación., esta técnica servirá para verificar si mediante el desarrollo de la estrategia “Hora de juego libre” se logra verificar el desarrollo de la creatividad en los niños del Nivel inicial de la I.E. de Centro Poblado Chicchuy- Amarilis - 2021

b) Instrumento guía de observación

El instrumento guía de observación consiste en saber seleccionar aquello que queremos analizar. Se suele decir que "Saber observar es saber seleccionar".

Para la observación lo primero es plantear previamente qué es lo que interesa observar. En definitiva, haber seleccionado un objetivo claro de observación. En nuestro caso, el instrumento responde al título de la investigación: **LA HORA DEL JUEGO LIBRE PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL NIVEL INICIAL DEL CENTRO POBLADO CHICCHUY- AMARILIS - 2021.**

II. Administración

La guía de observación se aplicará en dos momentos, en un primer momento al inicio de la intervención para realizar un diagnóstico del nivel de desarrollo de las competencias de creatividad en los niños, luego se aplicará la estrategia de la hora de juego libre por espacio de 10 sesiones para posteriormente verificar el nivel del desarrollo de la competencia creatividad una vez más con la aplicación del instrumento (Guía de observaciones).

III. Objetivo

El instrumento nos permitirá lograr el siguiente objetivo:

Comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial del Centro Poblado de Chicchuy, Amarilis.

IV. Indicador De Evaluación

S	Siempre
CS	Casi siempre
AV	Algunas veces
N	Nunca

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN – GUIA DE OBSERVACIÓN

	INSTRUMENTO DE OBSERVACION PARA MEDIR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:				
CODIGO DEL NIÑO / EDAD				
GENERO:	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">MASCULINO</td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%; text-align: center;">FEMENINO</td> </tr> </table>	MASCULINO		FEMENINO
MASCULINO		FEMENINO		
FECHA:				
INSTRUCCIONES				
<p>Lea con cuidado las siguientes afirmaciones y marque con una X sobre el recuadro que usted considere como más apropiado. Este cuestionario intenta describir el nivel de logro de los indicadores señalados. Por favor evalúe del 1 al 3 los siguientes reactivos de acuerdo a su consideración.</p> <p style="margin-left: 20px;">2. Siempre 1. A veces 0. Nunca</p> <p style="text-align: right;">Gracias.</p>				

Fluidez				
capacidad que el niño tiene para elaborar un gran número de ideas, ellos son curiosos exploran y buscan las respuestas y soluciones que se plantean				
N°	ITEM	Nunca	A veces	Siempre
1	Demuestra fluidez en su vocabulario			
2	Los niños participan en la creación de juegos			
3	Manifiesta sus ideas de forma clara			
4	Demuestra espontaneidad en el juego			
Flexibilidad				
Implica una capacidad básica de adaptación en contraposición a un estilo rígido, y está referida al manejo de variadas categorías de respuestas frente a una situación. Además de entregar respuestas validas estas poseen el sello de variedad				
N°	ITEM	Nunca	A veces	Siempre
5	Los niños participan en la creación de normas cuando juegan			
6	Opina libremente ante la elección de juego			
7	Dialoga con otros niños sobre el juego elegido			
8	Es creativo buscando la acción correcta que debe tomar para solucionar problemas			
9	Los niños están dispuestos a aceptar diferentes cambios			
Originalidad				
Es la capacidad de emitir respuestas, que además de ser consideradas validas, resulten nuevas, novedosas, los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear e innovar nuevos juegos				
N°	ITEM	Nunca	A veces	Siempre
10	Utiliza nuevas estrategias de juego			
11	Aceptan con buena actitud nuevas ideas			
12	Propone ideas de juego a sus compañeros			
13	Crea juegos utilizando la imaginación			
14	Explica lo que está jugando			
15	Construye creativamente con los materiales que se le da			
16	Demuestra originalidad para crear e innovar nuevos juegos			

Plan de actividades

1. Datos de identificación

1.1. Título: La hora del juego libre para el desarrollo de la creatividad en el nivel inicial del centro poblado chicchuy- amarilis – 2021.

1.2. Ámbito de atención: Institución Educativa Inicial del Centro Poblado de chicchuy, Distrito de Amarilis, Provincia y región Huánuco.

1.3. Beneficiarios directos: 50 alumnos de la Institución educativa Inicial N° 714 Rosapampa.

1.4. Beneficiarios indirectos: Padres de familia, docentes la Institución educativa Inicial N° 714 Rosapampa, Comunidad Educativa.

2. Planteamiento metodológico

Se aplicará el método activo y dinámico a fin de que los niños interactúen por medio del juego en los sectores del aula implementados con material concreto y gráfico. En las sesiones de aprendizaje estarán orientadas al desarrollo de habilidades básica de la competencia desarrollo de la creatividad: cuantificadores, clasificación y seriación. Además, se aplicará el enfoque resolución de problemas del propio contexto del niño.

3. Actividades

ACTIVIDADES		RESPONSABLE	CRONOGRAMA		BENEFICARIOS
			INICIO	FIN	
			14 de marzo del 2022	14 de marzo del 2022	
Preprueba					
Sesión de aprendizaje 1	Ordenamos y ubicamos cada cosa en su lugar.	Rosa Ramos Ramírez	16 – 03	16 – 03	Alumnos de la I.E. Chicchuy, Amarilis 2022
Sesión de aprendizaje 2	Junto y agrupo objetos.	Rosa Ramos Ramírez	24 - 03	24 - 03	Alumnos de la I.E. Chicchuy, Amarilis 2022
Sesión de aprendizaje 3	Ordenando por tamaños, grosores y longitud los objetos.	Rosa Ramos Ramírez	04 – 04	04 – 04	Alumnos de la I.E. Chicchuy, Amarilis 2022
Sesión de aprendizaje 4	Colocando títulos a mis sectores.	Rosa Ramos Ramírez	14 - 04	14 - 04	Alumnos de la I.E. Chicchuy, Amarilis 2022
Sesión de aprendizaje 5	Juego lluvia de ideas.	Rosa Ramos Ramírez	25 – 04	25 – 04	Alumnos de la I.E. Chicchuy, Amarilis 2022
Sesión de aprendizaje 6	Juego resolviendo problemas de diferentes maneras.	Rosa Ramos Ramírez	09 - 05	09 - 05	Alumnos de la I.E. Chicchuy, Amarilis 2022
Sesión de aprendizaje 7	Comparando cantidades.	Rosa Ramos Ramírez	17 – 05	17 – 05	Alumnos de la I.E. Chicchuy, Amarilis 2022
Sesión de aprendizaje 8	Jugando ¿Quién sigue en la serie?.	Rosa Ramos Ramírez	27 - 05	27 - 05	Alumnos de la I.E. Chicchuy, Amarilis 2022
Sesión de aprendizaje 9	Elaborando cenefas seriados para los sectores.	Rosa Ramos Ramírez	06 -06	06 -06	Alumnos de la I.E. Chicchuy, Amarilis 2022
Sesión de aprendizaje 10	Jugando con las figuras geométricas ¿Qué continua en la serie?	Rosa Ramos Ramírez	15 - 06	15 - 06	Alumnos de la I.E. Chicchuy, Amarilis 2022
Posprueba		Rosa Ramos Ramírez	20 de junio	20 de junio	Alumnos de la I.E. Chicchuy, Amarilis 2022

FECHA Y ACTIVIDAD	ÁREA, COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Jueves 24 de marzo ¡Junto y agrupo objetos!	MATEMÁTICAS RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. *Traduce cantidades a expresiones numéricas. *Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Expresa a su manera algunas características de los elementos de su entorno, y las acciones que realizó. Menciona algunas características de los elementos de su entorno, comenta las acciones que realizó al comparar y agrupar. Describe las características de los elementos de su entorno, comenta las acciones que realizó comparar y agrupar y explica por qué lo hizo así/de esa manera.	Propiciar que los niños agrupen (seleccionen, clasifiquen y ordenen) elementos para formar un conjunto, con una característica común.	Compara y agrupa elementos de acuerdo a sus características perceptuales: color, forma, tamaño, grosor u otro criterio. Y usa el conteo como estrategia para saber la cantidad de elementos que agrupó.	Hace una agrupación libre y dice a su manera el criterio que consideró para realizar esta agrupación, y cuenta cuantos elementos tiene. Agrupa por colores y cuenta cuantos son. 
Lunes 04 de abril Ordenando por tamaño, grosores y longitud.	MATEMÁTICAS RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. *Traduce cantidades a expresiones numéricas. *Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Expresa a su manera algunas características de los elementos de su entorno, y las acciones que realizó. Menciona algunas características de los elementos de su entorno, comenta las acciones que realizó al comparar y agrupar. Describe las características de los elementos de su entorno, comenta las acciones que realizó comparar y agrupar y explica por qué lo hizo así/de esa manera.	Propiciar que los niños aprendan a agrupar objetos de acuerdo con una característica común: por tamaño.	Compara y agrupa los elementos por tamaño . Y usa el conteo como estrategia para saber la cantidad de elementos que agrupó.	Ordena diversos juguetes en su lugar, los de juegos tranquilos (rompecabezas, etc), los de la cocina en el espacio del hogar, lo Instrumentos musicales en el sector música, títeres, traes en el sector dramatización; libros, revistas, afiches, en el sector biblioteca.
Jueves 14 de abril. Colocando títulos a mis sectores.	COMUNICACIÓN Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. *Explora y experimenta los lenguajes del arte. *Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos.	Explora por iniciativa propia de manera individual y grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos de los materiales que trabaja y los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Los niños plantearán ideas para crear carteles con títulos que promuevan el cuidado y ambientación de su Aula, fomentando su creatividad y utilizando diferentes lenguajes artísticos para representarlo. Para ello, podrán utilizar materiales reciclados y otros que necesiten.	Desarrolla una propuesta artística para comunicar la importancia de cuidar su entorno haciendo uso de diferentes materiales o lenguajes, incluyendo los residuos no orgánicos que han ido recolectando.	Participa en la elaboración de un cartel o afiche haciendo uso de material reciclado, para ambientar y cuidar el entorno donde convivimos. 

OBJETIVO ESPECÍFICO UNO						
Comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la fluidez de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714 - Amarilis - 2021.						
N°	ESTUDIANTE	INDICADORES	INDICADORE SDE EVALUACIÓN			
			S	CS	AV	N
01	✓ Expresa libremente sus emociones en el desarrollo de juegos diversos.				
		✓ Desarrolla la expresión y control emocional a través del juego.				
		✓ Desarrolla el sentimiento de empatía en la interrelación lúdica con sus pares.				
		✓ Expresan con facilidad ideas, pensamientos y emociones ante situaciones diversas en los juegos.				
		✓ Desarrolla el lenguaje corporal, proxémico, kinésico, así como otras formas de comunicación no verbal en el desarrollo del juego libre.				
		✓ Crea de manera espontánea y con naturalidad. vínculos afectivos de manera individual y grupal en el proceso del juego libre.				

OBJETIVO ESPECÍFICO DOS						
Comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la originalidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714 - Amarilis-2021.						
N°	ESTUDIANTE	INDICADORES	INDICADORE SDE EVALUACIÓN			
			S	CS	AV	N
02	✓ Construye su personalidad asumiendo diversos roles sociales en el juego.				
		✓ Aplica las convenciones sociales en el juego, demostrando respeto a sus compañeros.				
		✓ Confraterniza con sus pares propiciando un ambiente favorable para la interacción social.				
		✓ Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los diversos sectores.				
		✓ Descubren, a través de la experiencia lúdica, novedosas y significativas relaciones con el ambiente que les rodea.				
		✓ Emplea recursos imaginativos frente a los variados escenarios y situaciones que se presentan en los juegos.				

OBJETIVO ESPECÍFICO TRES						
Comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la Flexibilidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714 – Amarilis -2021.						
N°	ESTUDIANTE	INDICADORES	INDICADORE SDE EVALUACIÓN			
			S	CS	AV	N
03	✓ Desarrolla las facultades del pensamiento y la imaginación mediante el diálogo y la conducta proactiva.				
		✓ Aplica, mediante la inducción y la deducción las reglas de juego en interacción con sus pares.				
		✓ Desarrolla con habilidad, precisión y de manera interactiva juegos manipulativos				
		✓ Asume distintos roles y formas de participación en los juegos, de acuerdo con el contexto interactivo.				
		✓ Moldea y adapta sus actitudes al detectar situaciones problemáticas en los juegos.				
		✓ Manifiesta aptitudes de adaptación emocional ante cambios significativos del entorno en el desarrollo de los juegos.				

ANEXO 04. Validación de los instrumentos por expertos

Nombre del experto: Wilfredo Antonio Sotil Cortavarría

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2,3 ó 4 a cada ÍTEM respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”. Siendo 1 el menor puntaje y 4 el mayor.

DIMENSION		ITEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
VD: LA HORA DEL JUEGO	AFECTIVA EMOCIONAL	Expresa libremente sus emociones en el desarrollo de juegos diversos.	4	4	4	4
		Desarrolla la expresión y control emocional a través del juego.	3	4	4	4
		Desarrolla el sentimiento de empatía en la interrelación lúdica con sus pares.	4	3	4	4
	SOCIALIZACIÓN	Construye su personalidad asumiendo diversos roles sociales en el juego.	4	4	3	4
		Aplica las convenciones sociales en el juego, demostrando respeto a sus compañeros.	4	4	4	4
		Confraterniza con sus pares propiciando un ambiente favorable para la interacción social.	4	4	4	3
	COGNITIVA	Desarrolla las facultades del pensamiento y la imaginación mediante el diálogo y la conducta proactiva.	3	4	4	4
		Aplica, mediante la inducción y la deducción las reglas de juego en interacción con sus pares.	4	4	4	3
		Desarrolla con habilidad, precisión y de manera interactiva juegos manipulativos	4	3	4	4

- ¿HAY ALGUNA DIMENSIÓN O ÍTEM QUE NO FUE VALIDADA? Sí () NO (X)
- OBSERVACIONES: NINGUNA
- EL INSTRUMENTO DEBE SER APLICADO: Sí (X) NO ()

LUGAR Y FECHA	DNI N°	TELÉFONO
Huánuco, 10 de junio 2021	22417860	962622399



Firma del Juez



Nombre del experto: Wilfredo Antonio Sotil Cortavarría

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2,3 ó 4 a cada ÍTEM respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”. Siendo 1 el menor puntaje y 4 el mayor.

DIMENSIÓN		ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
VI: CREATIVIDAD	FLUIDEZ	Expresan con facilidad ideas, pensamientos y emociones ante situaciones diversas en los juegos.	4	4	4	4
		Desarrolla el lenguaje corporal, proxémico, kinésico, así como otras formas de comunicación no verbal en el desarrollo del juego libre.	3	4	4	4
		Crea de manera espontánea y con naturalidad. vínculos afectivos de manera individual y grupal en el proceso del juego libre.	4	3	4	4
	ORIGINALIDAD	Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los diversos sectores.	4	4	3	4
		Descubren, a través de la experiencia lúdica, novedosas y significativas relaciones con el ambiente que les rodea.	4	4	4	4
		Emplea recursos imaginativos frente a los variados escenarios y situaciones que se presentan en los juegos.	4	4	4	3
	FLEXIBILIDAD	Asume distintos roles y formas de participación en los juegos, de acuerdo con el contexto interactivo.	3	4	4	4
		Moldea y adapta sus actitudes al detectar situaciones problemáticas en los juegos.	4	4	4	3
		Manifiesta aptitudes de adaptación emocional ante cambios significativos del entorno en el desarrollo de los juegos.	4	3	4	4



Nombre del experto: Dr. Rodolfo Valdivieso Echevarría

Especialidad: Dr. en Administración

“Calificar con 1, 2,3 ó 4 a cada ÍTEM respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”. Siendo 1 el menor puntaje y 4 el mayor.

DIMENSION		ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
VD: LA HORA DEL JUEGO	AFECTIVA EMOCIONAL	Expresa libremente sus emociones en el desarrollo de juegos diversos.	4	4	4	4
		Desarrolla la expresión y control emocional a través del juego.	3	4	4	4
		Desarrolla el sentimiento de empatía en la interrelación lúdica con sus pares.	4	3	4	4
	SOCIALIZACIÓN	Construye su personalidad asumiendo diversos roles sociales en el juego.	4	4	3	4
		Aplica las convenciones sociales en el juego, demostrando respeto a sus compañeros.	4	4	4	4
		Confraterniza con sus pares propiciando un ambiente favorable para la interacción social.	4	4	4	3
	COGNITIVA	Desarrolla las facultades del pensamiento y la imaginación mediante el diálogo y la conducta proactiva.	3	4	4	4
		Aplica, mediante la inducción y la deducción las reglas de juego en interacción con sus pares.	4	4	4	3
		Desarrolla con habilidad, precisión y de manera interactiva juegos manipulativos	4	3	4	4



Nombre del experto: Dr. Arturo, Lucas Cabello

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2,3 ó 4 a cada ÍTEM respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”. Siendo 1 el menor puntaje y 4 el mayor.

DIMENSIÓN		ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
VI: CREATIVIDAD	FLUIDEZ	Expresan con facilidad ideas, pensamientos y emociones ante situaciones diversas en los juegos.	4	4	4	4
		Desarrolla el lenguaje corporal, proxémico, kinésico, así como otras formas de comunicación no verbal en el desarrollo del juego libre.	3	4	4	4
		Crea de manera espontánea y con naturalidad. vínculos afectivos de manera individual y grupal en el proceso del juego libre.	4	3	4	4
	ORIGINALIDAD	Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los diversos sectores.	4	4	3	4
		Descubren, a través de la experiencia lúdica, novedosas y significativas relaciones con el ambiente que les rodea.	4	4	4	4
		Emplea recursos imaginativos frente a los variados escenarios y situaciones que se presentan en los juegos.	4	4	4	3
	FLEXIBILIDAD	Asume distintos roles y formas de participación en los juegos, de acuerdo con el contexto interactivo.	3	4	4	4
		Moldea y adapta sus actitudes al detectar situaciones problemáticas en los juegos.	4	4	4	3
		Manifiesta aptitudes de adaptación emocional ante cambios significativos del entorno en el desarrollo de los juegos.	4	3	4	4



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO – PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



Nombre del experto: Dr. Orlando, Ascayo león

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2,3 ó 4 a cada ÍTEM respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”. Siendo 1 el menor puntaje y 4 el mayor.

DIMENSION		ITEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
VD: LA HORA DEL JUEGO	AFECTIVA EMOCIONAL	Expresa libremente sus emociones en el desarrollo de juegos diversos.	4	4	4	4
		Desarrolla la expresión y control emocional a través del juego.	3	4	4	4
		Desarrolla el sentimiento de empatía en la interrelación lúdica con sus pares.	4	3	4	4
	SOCIALIZACIÓN	Construye su personalidad asumiendo diversos roles sociales en el juego.	4	4	3	4
		Aplica las convenciones sociales en el juego, demostrando respeto a sus compañeros.	4	4	4	4
		Confraterniza con sus pares propiciando un ambiente favorable para la interacción social.	4	4	4	3
	COGNITIVA	Desarrolla las facultades del pensamiento y la imaginación mediante el diálogo y la conducta proactiva.	3	4	4	4
		Aplica, mediante la inducción y la deducción las reglas de juego en interacción con sus pares.	4	4	4	3
		Desarrolla con habilidad, precisión y de manera interactiva juegos manipulativos	4	3	4	4



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO – PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



Nombre del experto: Mg. Alan Manuel Rubin Robles

Especialidad: Mg. En Docencia superior e investigación

“Calificar con 1, 2,3 ó 4 a cada ÍTEM respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”. Siendo 1 el menor puntaje y 4 el mayor.

DIMENSION		ITEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
VI: CREATIVIDAD	FLUIDEZ	Expresan con facilidad ideas, pensamientos y emociones ante situaciones diversas en los juegos.	4	4	4	4
		Desarrolla el lenguaje corporal, proxémico, kinésico, así como otras formas de comunicación no verbal en el desarrollo del juego libre.	3	4	4	4
		Crea de manera espontánea y con naturalidad. vínculos afectivos de manera individual y grupal en el proceso del juego libre.	4	3	4	4
	ORIGINALIDAD	Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los diversos sectores.	4	4	3	4
		Descubren, a través de la experiencia lúdica, novedosas y significativas relaciones con el ambiente que les rodea.	4	4	4	4
		Emplea recursos imaginativos frente a los variados escenarios y situaciones que se presentan en los juegos.	4	4	4	3
	FLEXIBILIDAD	Asume distintos roles y formas de participación en los juegos, de acuerdo con el contexto interactivo.	3	4	4	4
		Moldea y adapta sus actitudes al detectar situaciones problemáticas en los juegos.	4	4	4	3
		Manifiesta aptitudes de adaptación emocional ante cambios significativos del entorno en el desarrollo de los juegos.	4	3	4	4



CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO



ID: _____

FECHA: 22 – 07 - 2021

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: La hora del juego libre para el desarrollo de la creatividad en el nivel inicial del centro poblado Chicchuy- Amarilis - 2021.

OBJETIVO GENERAL: Comprobar la influencia de la hora del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 714, Rosapampa, Chicchuy, Amarilis, 2021.

INVESTIGADOR: Rosa de Guadalupe, Ramos Ramírez

La confiabilidad del instrumento se realizó con la prueba estadística Alfa de Cronbach, siendo el resultado el siguiente:

Estadística de fiabilidad de la hora del juego		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0,89	0,83	12

Fuente: Recuperado del programa Excel

Estadística de fiabilidad de la creatividad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0,89	0,89	12

Fuente: Recuperado del programa Excel

NOTA BIOGRÁFICA

Rosa de Guadalupe Ramos Ramírez, licenciada en Educación Básica de la Universidad Privada Huánuco – Huánuco. Nació en la ciudad de Huánuco, provincia y departamento de Huánuco - Perú, el 24 de enero de 1983 en sus primeros años curso sus estudios básicos en el colegio eclesial “La Inmaculada Concepción”; al concluir sus estudios, optó por postular en la que es su alma mater, Universidad de Huánuco donde inició sus estudios superiores en la escuela Profesional de Educación en el año 2004 hasta finales del 2009, llegando a estudiar posteriormente, en la Escuela de Posgrado de la Universidad Hermilio Valdizán, donde toda su experiencia académica y post la llevó a plantearse temas relevantes del área educativa, decidiendo investigar sobre la “LA HORA DEL JUEGO LIBRE PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL NIVEL INICIAL DEL CENTRO POBLADO CHICCHUY- AMARILIS - 2021”, los cuales fueron de impacto significativo de todo lo que aprendió gracias a la guía de los catedráticos universitarios, dicha investigación se hizo realidad con los estudios de Postgrado en la UNHEVAL.



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"
 UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN – HUÁNUCO
 UNIDAD DE POSGRADO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad



ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE MAESTRO

En la Plataforma del Microsoft Teams de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las **19:00 horas** del día **13 DE JULIO DE 2023**, ante los Jurados de Tesis constituido por los siguientes docentes:

Dra. Clorinda Natividad BARRIONUEVO TORRES	Presidente
Dr. José Wuencislao CONDEZO MARTEL	Secretario
Dr. Edwin Roger ESTEBAN RIVERA	Vocal

Asesor de tesis: Dr. Adalberto LUCAS CABELLO (RESOLUCIÓN N° 0992-2021-UNHEVAL-FCE/D)

La aspirante al Grado de Maestro en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior, Doña Rosa de Guadalupe RAMOS RAMIREZ.

Procedió al acto de Defensa:

Con la exposición de la Tesis titulada: **LA HORA DEL JUEGO LIBRE PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL NIVEL INICIAL DEL CENTRO POBLADO CHICCHUY – AMARILIS – 2021.**

Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y público asistente.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación de la aspirante al Grado de Maestro, teniendo presente los criterios siguientes:

- Presentación personal.
- Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
- Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente.
- Dicción y dominio de escenario.

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis **las observaciones** siguientes:

.....

Obteniendo en consecuencia la Maestría la Nota de QUINCE (15),
 Equivalente a BUENO, por lo que se declara APROBADO
(Aprobado o desaprobado)

Los miembros del Jurado firman el presente **ACTA** en señal de conformidad, en Huánuco, siendo las 20:30 horas del día 13 de julio de 2023.


 SECRETARIO
 DNI N° 22651202


 PRESIDENTE
 DNI N° 22422313


 VOCAL
 DNI N° 20719667

Leyenda:
 19 a 20: Excelente
 17 a 18: Muy Bueno
 14 a 16: Bueno

(RESOLUCIÓN N° 1703-2023-UNHEVAL-FCE/D).



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN



UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe:

Dr. Arturo Lucas Cabello

HACE CONSTAR:

Que, la tesis titulada: **LA HORA DEL JUEGO LIBRE PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL NIVEL INICIAL DEL CENTRO POBLADO CHICCHUY – AMARILIS – 2021**, realizada por la Maestría en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior **Rosa de Guadalupe RAMOS RAMIREZ**, cuenta con un **índice de similitud del 27%**, verificable en el Reporte de Originalidad del software **Turnitin**. Por consiguiente, la tesis cumple con lo establecido con una similitud máxima de 30% acorde al Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Cayhuayna, 26 de abril de 2023.



DR. ARTURO LUCAS CABELLO
DIRECTOR DE LA UPG
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

NOMBRE DEL TRABAJO

**LA HORA DEL JUEGO LIBRE PARA EL DE
SARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL N
IVEL INICIAL DEL CENTRO POBLADO CH
ICCHUY - AMARILIS - 2021**

AUTOR

Rosa de Guadalupe RAMOS RAMIREZ

RECUENTO DE PALABRAS

16842 Words

RECUENTO DE CARACTERES

88211 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

68 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

318.9KB

FECHA DE ENTREGA

Apr 26, 2023 9:26 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Apr 26, 2023 9:27 AM GMT-5

● 27% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos:

- 24% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 20% Base de datos de trabajos entregados
- 8% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Material citado



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado		Segunda Especialidad		Posgrado:	<input type="checkbox"/> Maestría	<input checked="" type="checkbox"/> X	<input type="checkbox"/> Doctorado
-----------------	--	-----------------------------	--	------------------	-----------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Escuela Profesional	
Carrera Profesional	
Grado que otorga	
Título que otorga	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Nombre del programa	
Título que Otorga	

Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Nombre del Programa de estudio	EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR
Grado que otorga	MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	RAMOS RAMIREZ ROSA DE GUADALUPE						
Tipo de Documento:	<input checked="" type="checkbox"/> DNI	<input type="checkbox"/> X	<input type="checkbox"/> Pasaporte	<input type="checkbox"/> C.E.	Nro. de Celular:	970555668	
Nro. de Documento:	41761043				Correo Electrónico:	ROSARAMOS196@GMAIL.COM	

Apellidos y Nombres:							
Tipo de Documento:	<input type="checkbox"/> DNI	<input type="checkbox"/> X	<input type="checkbox"/> Pasaporte	<input type="checkbox"/> C.E.	Nro. de Celular:		
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:		

Apellidos y Nombres:							
Tipo de Documento:	<input type="checkbox"/> DNI	<input type="checkbox"/> X	<input type="checkbox"/> Pasaporte	<input type="checkbox"/> C.E.	Nro. de Celular:		
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:		

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	<input type="checkbox"/> SI	<input checked="" type="checkbox"/> X	<input type="checkbox"/> NO				
Apellidos y Nombres:	LUCAS CABELLO ADALBERTO			ORCID ID:	0000-0002-9710-2905		
Tipo de Documento:	<input checked="" type="checkbox"/> DNI	<input type="checkbox"/> X	<input type="checkbox"/> Pasaporte	<input type="checkbox"/> C.E.	Nro. de documento:	22491809	

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	BARRIONUEVO TORRES CLORINDA NATIVIDAD
Secretario:	CONDEZO MARTEL JOSÉ WUENCISLAO
Vocal:	ESTEBAN RIVERA EDWIN ROGER
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	


5. Declaración Jurada: (Ingrese todos los datos requeridos completos)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)
LA HORA DEL JUEGO LIBRE PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL NIVEL INICIAL DEL CENTRO POBLADO CHICCHUY – AMARILIS – 2021.
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)
MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)			2023		
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	X	Tesis Formato Artículo		Tesis Formato Patente de Invención
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional		Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos
	Trabajo Académico		Otros (especifique modalidad)		
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	DESARROLLO	CREATIVIDAD	FLUIDEZ		
Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	X	Condición Cerrada (*)		
	Con Periodo de Embargo (*)		Fecha de Fin de Embargo:		
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):	SI		NO	X	
Información de la Agencia Patrocinadora:					

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.



7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma:		
Apellidos y Nombres:	RAMOS RAMIREZ ROSA DE GUADALUPE	Huella Digital
DNI:	41761043	
Firma:		
Apellidos y Nombres:		Huella Digital
DNI:		
Firma:		
Apellidos y Nombres:		Huella Digital
DNI:		
Fecha: 19/12/2023		

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.