



**UNIVERSIDAD ANDINA**  
**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**  
**INTERCULTURAL BILINGÜE**



**JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA  
CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE  
LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA – PUNO 2022**

**TESIS PRESENTADA POR:**

**Bach. ROCIO MILAGROS DIAZ MACHACA**

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

**JULIACA – PERÚ**

**2024**



**UNIVERSIDAD ANDINA**

**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**INTERCULTURAL BILINGÜE**

**JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA  
CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE  
LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA – PUNO 2022**

**TESIS PRESENTADA POR:**

**Bach. ROCIO MILAGROS DIAZ MACHACA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**

**APROBADA POR EL JURADO REVISOR:**

**PRESIDENTE**

:   
Dra. DANYA CASTILLO MONROY

**PRIMER MIEMBRO**

:   
Dr. TEOFILO CONDORI TIPULA

**SEGUNDO MIEMBRO**

:   
Dra. NORMA ELENA FLORES VIZA

**ASESOR DE TESIS**

:   
Dr. EDGAR ATAMARI ZAPANA

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN** : CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN - P01



#### RESOLUCIÓN DECANAL N° 015-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 01 de julio de 2024.

#### **VISTOS:**

El Expediente N°7919 presentado por el (la) Bachiller: **DIAZ MACHACA ROCIO MILAGROS** quien ha solicitado, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA-PUNO 2022** Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

#### **CONSIDERANDO:**

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA-PUNO 2022** ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

#### **SE RESUELVE:**

**PRIMERO:** RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada **JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA-PUNO 2022** presentado por el (la) Bachiller: **DIAZ MACHACA ROCIO MILAGROS** para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE :	Dra. DANYA CASTILLO MONROY
1ER. MIEMBRO :	Dr. TEOFILO CONDORI TIPULA
2DO Miembro :	Dra. Norma Elena Flores Viza

**SEGUNDO:** Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el martes 02 de julio a horas 3:00 pm. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

**TERCERO:** Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente auxiliar **Dr. Edgar Atamari Zapana.**

**CUARTO:** El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

#### **DISTRIBUCIÓN:**

Jurados (3)  
 Asesor de tesis (1).  
 Interesado (1)  
 F.C.O.P./c.z.g.



UNIVERSIDAD ANDINA  
 NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ  
 Dr. Felix C. Cochayá Paravicino  
 DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



### NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

#### RESOLUCIÓN DECANAL N° 005-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 7 de mayo del 2024

#### VISTOS:

El registro de Proyecto de Investigación según directiva 004-2019-UANCV-VRAD-OI y la opinión técnica sobre la evaluación de los jurados, y el expediente 02843-2024, presentado (a) por el (a) ROCIO MILAGROS DIAZ MACHACA, quien solicita aprobación de proyecto de tesis: JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA-PUNO 2022; para optar el Título profesional de licenciado (a) en educación inicial intercultural bilingüe.

#### CONSIDERANDO:

En concordancia, con la ley universitaria N° 30220, en el artículo 45 y en el estatuto de UANCV Juliaca. La obtención de grados y títulos se realiza de acuerdo a las exigencias académicas que cada universidad establece en sus respectivas normas internas. Para la obtención del Título profesional requiere la aprobación de una tesis o trabajo de suficiencia profesional.

De acuerdo, con los procedimientos establecidos en la directiva 004-2019-UANCV-VRAD-OI. Así mismo, en cumplimiento de requisitos exigidos en el reglamento de grados y títulos.

Estando conferido las facultades el señor (a) decano y en uso de atribuciones que le asigna la ley universitaria y el estatuto universitario de UANCV.

#### SE RESUELVE:

1. APROBAR, la rectificación del proyecto de tesis: JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA-PUNO 2022; presentado (a) por el (a) ROCIO MILAGROS DIAZ MACHACA, para obtener el Título profesional de licenciado (a) en EDUCACION INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE.
2. RATIFICAR, a los jurados y asesor nominados por la dirección de la unidad de investigación  
Presidente : Dra. Danya Castillo Monroy  
1ER. Miembro : Dr. Teófilo Condori Titpula  
2do. Miembro : Dra. Norma Elena Flores Viza  
Asesor : Dr. Edgar Atamari Zapana
3. DISPONER, el tiempo de ejecución y presentación de borrador de tesis de acuerdo al reglamento de grados y títulos de la facultad de ciencias de la educación.
4. ENCARGAR, a la dirección de unidad de investigación, comisión de grados y títulos, secretaria académica y secretaria administrativa, de dar el cumplimiento a la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE



DISTRIBUCIÓN  
UI-CGT/FACE  
INTERESADO (A)  
D-FCOP/czq.



## JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA - PUNO 2022

### INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

22%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

15%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	13%
2	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	4%
3	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
7	ddd.uab.cat Fuente de Internet	<1%



## Metadatos Complementarios UANCV

<b>Título de la tesis</b>	
<p>JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA – PUNO 2022</p>	
<b>Datos de autor</b>	
Nombres y apellidos	ROCIO MILAGROS DIAZ MACHACA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	47393371
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0009-0006-0695-1415">https://orcid.org/0009-0006-0695-1415</a>
<b>Datos de asesor</b>	
Nombres y apellidos	EDGAR ATAMARI ZAPANA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02264920
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0002-8064-4767">https://orcid.org/0000-0002-8064-4767</a>
<b>Datos del jurado</b>	
<b>Presidente del jurado</b>	
Nombres y apellidos	DANYA CASTILLO MONROY
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41007095
<b>Miembro del jurado 1</b>	
Nombres y apellidos	TEOFILO CONDORI TIPULA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02039791
<b>Miembro del jurado 2</b>	
Nombres y apellidos	NORMA ELENA FLORES VIZA



Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29258552
<b>Datos de investigación</b>	
Línea de investigación	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN - P01
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	<p><b>País:</b> Perú  <b>Departamento:</b> Puno  <b>Provincia:</b> San Román  <b>Distrito:</b> Juliaca</p> <p><b>Coordenadas:</b>  <b>Latitud:</b> -15.4888431  <b>Longitud:</b> -70.1382229</p> <p><a href="https://maps.app.goo.gl/Yi1uhgcvvmdRPMpv7">https://maps.app.goo.gl/Yi1uhgcvvmdRPMpv7</a></p>
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Marzo 2024 - Julio 2024
URL de disciplinas OCDE <a href="https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html">https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html</a>	<p><b>Ciencias de la educación</b>  <a href="https://maps.app.goo.gl/gf5iQGvwFo45Hd219">https://maps.app.goo.gl/gf5iQGvwFo45Hd219</a></p> <p><b>Educación general (incluye capacitaciones, pedagogía)</b>  <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</a></p>



UNIVERSIDAD ANDINA  
 NESTOR CÁCERES VELÁSQUEZ  
 Dr. Félix C. Ochaloma Paravichio  
 DECANO (E)  
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



### DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo ROCIO MILAGROS DIAZ MACHACA, identificado con DNI Nro. 47393371 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional**
- Programa de Segunda Especialidad,**
- Programa de Maestría o Doctorado**

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación,  Trabajo Académico denominada:

JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA – PUNO 2022

Asesorado por: Dr. EDGAR ATAMARI ZAPANA

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 16 de AGOSTO del 2024

Firma del Asesor (obligatoria)

FIRMA (obligatoria)



Huella



A mi familia quienes me  
brindaron su apoyo y a mi  
esposo quien fue y es mi  
motor y motivo de lucha.



A los profesores de la Facultad de Educación,  
por su apoyo que fue en todo momento.



## ÍNDICE

ÍNDICE .....	iii
ÍNDICE DE TABLAS .....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	ix
RESUMEN .....	x
ABSTRACT .....	xi
INTRODUCCIÓN .....	xii
CAPÍTULO I .....	1
ASPECTOS GENERALES .....	1
1.1. EXPOSICIÓN DE SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	1
1.1.1. Problema general.....	2
1.1.2. Problema específico .....	2
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	3
1.2.1. Objetivo general .....	3
1.2.2. Objetivos específicos .....	3
1.3. JUSTIFICACIÓN DE INVESTIGACIÓN.....	4
1.4. HIPÓTESIS .....	6
1.4.1. Hipótesis general .....	6
1.4.2. Hipótesis Específicas.....	6
1.5. VARIABLES DE INVESTIGACIÓN .....	7
1.5.1. Operacionalización de Variables.....	7
CAPÍTULO II .....	8
MARCO CONCEPTUAL .....	8
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	8
2.1.1. A nivel internacional .....	8



2.1.2. A Nivel Nacional.....	9
2.1.3. A Nivel Regional.....	9
2.1.4. A Nivel Local .....	10
2.1.5. Teorías del Juego.....	10
2.1.6. Teorías Fisiológicas del Juego.....	12
2.1.7. Teoría Psicológica del Juego.....	12
2.1.8. Teorías Sociológicas del Niño.....	13
2.1.9. Teorías Psicopedagógico que Sustenta a la Creatividad.....	14
2.1.10. Características del Juego.....	20
2.1.11. Clasificación de los Juegos.....	23
2.2 . MARCO TEÓRICO.....	26
2.2.1 Generalidades de la creatividad: .....	26
2.2.2 Características Cognitivas: .....	27
2.2.3 Características Afectivas:.....	28
2.2.4 Características Volitivas:.....	29
2.2.5 Importancia de la Creatividad: .....	29
2.2.6 Niveles de la Creatividad: .....	29
CAPÍTULO III .....	32
PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	32
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	36
3.1.1. Nivel de Investigación .....	32
3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	32
3.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN .....	33
3.3.1. Método general .....	33
3.3.2. Métodos específicos .....	33



3.4. Población y Muestra .....	33
3.4.1 Población De Estudio .....	33
3.4.2 Muestra de Estudio .....	33
3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS .....	33
3.5.1 Técnicas .....	34
3.5.2 Instrumentos.....	34
3.6. DISEÑO DE PRUEBA DE HIPÓTESIS .....	34
CAPÍTULO IV .....	35
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	35
4.1. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	35
4.1.1. Resultados del Test de originalidad en sus ideas .....	38
4.1.2. Resultados del Test juego libre e independiente.....	40
4.1.3. Resultados del Test de representación gráfica o plástica .....	42
4.1.4. Resultados del Test de capacidad de ideas .....	44
4.1.5. Resultados del Test de capacidad de comprender, formular y realizar actividades.....	46
5.1. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....	48
5.2. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	61
5.3. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	61
BIBLIOGRAFÍA .....	63
ANEXOS .....	65
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	66
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	67



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla Nro. 1: Selección de niños y niñas de 5 años .....	35
Tabla Nro. 2: Expresa originalidad en sus ideas .....	38
Tabla Nro. 3: Juega libre e independientemente en los sectores .....	40
Tabla Nro. 4: Representa gráfica o plásticamente .....	42
Tabla Nro. 5: El niño o niña muestra capacidad para generar ideas .....	44
Tabla Nro. 6: Capacidad de comprender, formular y realizar actividades. ....	46



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Distribución de Niños por cada sección.....	36
Gráfico 2. Expresa originalidad en sus ideas .....	38
Gráfico 3. Juega libre e independientemente en los sectores .....	40
Gráfico 4. Representa gráfica o plásticamente .....	42
Gráfico 5. El niño o niña muestra capacidad de generar ideas.....	44
Gráfico 6. Capacidad de comprender, formular y realizar actividades .....	46



## RESUMEN

El estudio titulado JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA – PUNO 2022, se planteó lo siguiente ¿Qué relación existe entre el juego de sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 303 “NIÑO DE LA ESPINA” de la ciudad de Juliaca en el 2022?, tiene como objetivo determinar la relación que existe entre el juego de sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 303 “NIÑO DE LA ESPINA” del distrito Juliaca 2022, esta investigación tiene un diseño correlacional porque se comprobó la relación entre la variable independiente y la variable dependiente, si alterar ni modificar las variables de estudio, tipo de investigación descriptivo correlacional. Participaron 50 niños de 5 años de edad quienes conformaron la población y muestra para el trabajo, el lugar donde se intervino fue en la Institución Educativa Inicial N° 303. Para lo cual se utilizaron sesiones de aprendizaje, instrumentos de observación y guías. Para la contrastación de la hipótesis se utilizó el chi-cuadrado, y los resultados fueron positivos en cuanto a la creatividad de los niños fue un pre y un post de las sesiones, es así que se comprobó la relación entre el juego de los sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303.

**Palabras clave:** Juego de sectores, creatividad, representación, independencia, autoestima, originalidad.



## ABSTRACT

The study entitled GAME OF SECTORS IN THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN 5 YEAR OLD BOYS AND GIRLS OF THE INITIAL EDUCATIONAL INSTITUTION N° 303 NIÑO DE LA ESPINA OF THE CITY OF JULIACA – PUNO 2022, the following was proposed: What relationship exists between the game of sectors and the development of creativity in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 303 “NIÑO DE LA ESPINA” of the city of Juliaca in 2022?, aims to determine the relationship that exists between the game of sectors and the development of creativity in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 303 “NIÑO DE LA ESPINA” of the Juliaca 2022 district, this research has a correlational design because the relationship between the independent variable and the dependent variable, whether to alter or modify the study variables, type of descriptive correlational research. 50 5-year-old children participated who made up the population and sample for the work, the place where the intervention was in the Initial Educational Institution No. 303. For which learning sessions, observation instruments and guides were used. To test the hypothesis, the chi-square was used, and the results were positive in terms of the children's creativity. It was a pre and a post of the sessions, thus, the relationship between the sector game and the development of creativity in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 303.

**Keywords:** Game of sectors, creativity, representation, independence, self-esteem, originality.



## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se realizó en la I.E.I. N° 303 niño de la espina de Juliaca, en el año académico escolar 2022, tomando como base el Diseño Curricular Nacional, fundamentalmente el juego es una actividad que el individuo pone en práctica en el transcurso de su existencia y que va más allá de los límites tanto en espacio como en tiempo.

El juego es una actividad que toda persona ejecuta según sus necesidades y altitudes. Refiriéndonos a los estudiantes menores de 5 años, el juego y la creatividad son actividades puntuales que realizan los niños en forma permanente. En el nivel inicial, la actividad de juego de estimulación temprana es la recomendada por la pedagogía porque el niño muestra todas sus habilidades, capacidades del desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo, social.

En el primer capítulo se presenta la exposición de la problemática que nos lleva a presentar nuestros problemas de investigación, objetivos, hipótesis y justificación de nuestra investigación.

En el capítulo II presentamos los antecedentes internacionales, nacionales y locales que nos sirvieron de referencia para la presente investigación, de igual forma desarrollamos el marco teórico.

En el tercer capítulo se presenta el tipo, diseño y método de investigación, así mismo la población y muestra; y las técnicas e instrumentos utilizados en la presente investigación.

Y en el cuarto capítulo se expone los resultados y discusión de esta investigación.



## CAPÍTULO I

### ASPECTOS GENERALES

#### 1.1. EXPOSICIÓN PROBLEMÁTICA

El juego es una actividad que ayuda en el desarrollo de los niños en todos los aspectos, ya habíamos expuesto en la introducción del presente trabajo. Los niños en el nivel de educación son actores de mil juegos; pues ellos crean, recrean, inventan con sus amigos y compañeros o también adquieren y aprenden observando a otros niños, a los mayores e inclusive a los adultos.

El Ministerio de Educación (2009), plantea la educación inicial que el juego sea libre en los espacios previstos como un horario académico que tienen áreas para dichas actividades, dentro de un salón de clases desde la organización de los niños y poca participación del docente (p.30).

Esta actividad aporta al desarrollo de las habilidades creativas de los niños y niñas y que va ganando importancia frente al problema de relacionar el juego en niños con el ocio y la importancia de concientizar a



la población y padres de familia que los estudiantes requieren de esta etapa del juego.

En el ámbito del problema que se vio en la I.E.I. N.º 303 Niño de la Espina del distrito de Juliaca, desde una perspectiva educativa, que en el transcurso el avance del juego de las áreas, los niños no muestran creatividad de proponer nuevas formas de juego, por lo que sus actividades de juego se han limitado a ser siempre los mismos, convirtiéndose en rutinarias.

Así también, los estudiantes en la etapa de planificar el juego no muestran iniciativa de crear nuevas reglas o formas de jugar, por lo que está limitando el desarrollo creativo en los estudiantes desaprovechando este recurso en la Institución.

Ante tal situación nos planteamos las siguientes problemáticas:

### **1.1.1. Problema general**

¿Qué relación que existe entre el juego de sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 303 "NIÑO DE LA ESPINA" de la ciudad de Juliaca en el 2022?

### **1.1.2. Problema específico**

- ¿De qué forma la originalidad en el juego de sectores mejora el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución



Educativa Inicial Nro. 303 "NIÑO DE LA ESPINA" de la ciudad de Juliaca en el 2022?

- ¿De qué forma la independencia de juego de sectores mejora el desarrollo la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 303 "NIÑO DE LA ESPINA" de la ciudad de Juliaca en el 2022?
- ¿De qué forma la planificación de juego de sectores mejora el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 303 "NIÑO DE LA ESPINA" de la ciudad de Juliaca en el 2022?

## 1.2. OBJETIVOS

### 1.2.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre el juego de sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 303 "NIÑO DE LA ESPINA" de la ciudad de Juliaca en el 2022.

### 1.2.2. Objetivos específicos

- Describir de qué forma la originalidad en el juego de sectores mejora el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución



Educativa Inicial Nro. 303 "NIÑO DE LA ESPINA" de la ciudad de Juliaca en el 2022.

- Describir de qué forma la independencia de juego de sectores mejora el desarrollo la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 303 "NIÑO DE LA ESPINA" de la ciudad de Juliaca en el 2022.
- Describir de qué forma la planificación del juego de sectores mejora el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 303 "NIÑO DE LA ESPINA" de la ciudad de Juliaca en el 2022.

### 1.3. JUSTIFICACIÓN

La importancia de nuestra investigación fue hallar cómo la organización de juegos de sectores influye en la ejecución de diferentes tipos y formas de juegos para la creación, recreación y desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años a fin de encontrar un lugar apropiado, sociable en la convivencia entre los compañeros del jardín.

Entendemos bien, el nivel educación inicial en la fundamentación y aplicación metodológica en el desarrollo de las sesiones hace orientaciones didácticas el proceso a seguir el descubrimiento de las habilidades, capacidades, destrezas y aptitudes como fuentes determinantes para



conllevar la adaptación y el aprendizaje de saberes nuevos que esperan los niños y niñas de sus docentes para luego ser valorado y aceptado en diferentes áreas del Currículo Nacional de nivel de Educación Inicial.

El aula, es un ambiente saludable, acogedor donde los niños viven diario con sus compañeros bajo de mirada fija y dirección de la maestra, que se ha convertido como una hermana mayor, como una segunda mamá que cuida, protege y orienta, forma a los niños como a sus hijos bajo el conocimiento de las características personales de los estudiantes.

En el desarrollo de las actividades académicas, la maestra pone en práctica todas sus habilidades, capacidades que se ha formado en sus estudios de pre grado. La maestra en las múltiples interacciones de convivencia diaria, muestra y practica una comunicación abierta, empleando el juego de sectores como una metodología para potenciar la creatividad y valorar las capacidades de sus niños, sin excepción, todo va integrando a los niños con la posibilidad de ver el producto final "formación integral".

Metodológicamente, con esta investigación se contribuyó un enfoque innovador para desarrollar en los estudiantes mediante diferentes tipos de juegos de sectores. También, los lineamientos y el panorama sistemático brindaron antecedentes para investigaciones que recién se van a realizar.



## 1.4. HIPÓTESIS

### 1.4.1. Hipótesis general

Existe relación significativa entre el juego de sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 303 "NIÑO DE LA ESPINA" de la ciudad de Juliaca en el 2022.

### 1.4.2. Hipótesis Específicas

- La originalidad en el juego de sectores mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 303 "NIÑO DE LA ESPINA" de la ciudad de Juliaca en el 2022.
- La independencia en el juego de sectores mejora significativamente el desarrollo la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 303 "NIÑO DE LA ESPINA" de la ciudad de Juliaca en el 2022.
- La planificación del juego de sectores mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 303 "NIÑO DE LA ESPINA" de la ciudad de Juliaca en el 2022.



**1.5. VARIABLES**

**1.5.1. Operacionalización de Variables**

Tabla 1

**Variable:** Juego de sectores.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍNDICES
<b>JUEGO DE SECTORES</b>	Originalidad	El niño o niña expresa originalidad en sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad.	Inicio Proceso Logro esperado Logro destacado
	Independencia	El niño o niña juega libre e independientemente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales, comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda si es necesario.	
	Planificación	El niño o niña muestra capacidad de comprender, formular y realizar actividades.	

Tabla 2

**Variable:** Desarrollo de la creatividad.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍNDICES
<b>DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD</b>	Ejecución	El niño o niña muestra capacidad para generar ideas usa su imaginación.	Sí
	Autoestima	Los estudiantes muestran confianza y seguridad en ellos mismos.	No A veces
	Representación	Los estudiantes plasman gráficamente lo aprendido en la actividad.	Siempre



## CAPÍTULO II

### MARCO CONCEPTUAL

#### 2.1. ANTECEDENTES

##### 2.1.1. A nivel internacional

**LEV S. VIGOTSKY: (2013)** El autor ruso, explica según sus investigaciones acerca del juego, manifestando: Es una actividad de carácter social, que cumple en el diario quehacer diferentes papeles en visiones simbólicas a través de la imaginación de los actores de la actividad. El estudio del juego realizado por este investigador tiene aportaciones válidas hasta hoy que se aplica todavía en el hogar, en la escuela mediante las aplicaciones de actividades lúdicas. Pág. (18)

**JEAN PIAGET:(2018)**, investigador suizo, indica en sus experiencias e investigaciones: el carácter de los juegos contribuye en los niños como un medio para enriquecer, fortificar y adiestrar el desarrollo intelectual del niño mediante la habilidad del razonamiento.

**MARIA MONTESORI:(2005)**, prestigiosa maestra italiana, indica que los



juegos que se desarrollan en la escuela ayuda el desarrollo de los sentidos mediante los aspectos de observación, manipulación y utilización de diferentes tipos de materiales: figuras geométricas, plano cartesiano, etc.)

## 2.1.2. A Nivel Nacional

**Aquiles Hinostroza Ayala (2018).** Ha desarrollado su trabajo acerca del aprendizaje de habilidades, destrezas, capacidades en base a interrogantes. Su principal principio fue: "el que no busca nada no encuentra nada". Descubrir las nuevas habilidades se hace mediante la observación y relacionando con la imaginación y la fantasía.

**Otero Salazar Rosa Elena (2015).** En su trabajo presume que el juego libre que se realiza en los espacios de aula son instrumentos educativos para mostrar el mejoramiento de las habilidades relacionales orales que exhiben niños de 5 años de diversas organizaciones educativas, donde imparcialmente ha demostrado que existe una relación crítica. Conexión entre el juego libre de las zonas y el aforo abierto de niños de 5 años.

**Mechan Custodio Limbania Victoria (2020).** En su investigación relacionada con los juegos, concluye: influye en el nivel de creatividad original de los estudiantes en la aplicación realizada el juego en sectores debidamente ambientados para favorecer el desarrollo significativamente.

## 2.1.3. A Nivel Regional



**Ferrero, Luis (1991)** Resume en su investigación: Los juegos en el nivel inicial no solamente son para divertirse físicamente, sino extrae el aprendizaje de nuevas enseñanzas con materiales suficientes para impartir los conocimientos según los intereses de los niños.

**Quispe Mamani Norma Miriam (2019)** Muestra conclusiones en su trabajo de investigación relacionado con el juego de roles, aplicados en la I.E.I. N°279 Villa Paxa, Puno – 2019.

La utilización del juego de roles tiende a mejora claramente la expresión oral en los estudiantes; así también ayuda en el aspecto sociolingüístico del reconocimiento de identidad, autoestima.

#### 2.1.4. A Nivel Local

**Quispe Vilcapaza Dina Inés (1985)** En su tesis "concluye:

El juego influye en las acciones pedagógicas en la educación completa del docente. Se basa en los estudios de Jean Piaget donde explica con bastante extensión acerca del juego y su implicancia en la educación de la personalidad de los individuos. Además, toma también como referencia a Friedrich Froebel que insta mencionando que en cualquier tipo de juego está presente la psicología del juego, observa y describe la pedagogía de la evolución cognitiva del niño para adaptarse en forma espontánea de acuerdo a las necesidades y aptitudes de los niños.

#### 2.1.5. TEORÍAS DEL JUEGO

##### a) Teorías biológicas



En el campo del desarrollo humano, esta teoría relacionado con el juego considera esta actividad como un fenómeno de la evolución corporal y físico que está involucrado en la formación de la estructura corpórea donde la práctica del juego en sus diferentes dimensiones que va desde el nacimiento como un espacio complejo, donde la madre, progenitora del nuevo ser, empieza en el bebé a que se desarrolle su pequeño cuerpecito en todas las habilidades mediante los primeros actos del juego que realiza la madre.

Esta teoría enfatiza sus principios en la evolución corporal y físico del niño mencionando que el juego es una de las primeras actividades que sirve como actividad preparatorio para la organización válida de la vida; destaca el desarrollo de las primeras actividades con la tendencia de la repetición, imitación del juego y socialización con los demás, de manera que con el transcurrir del tiempo van creando nuevos juegos, va cambiado y adaptando nuevas reglas de juego.

## **b) Teoría catártica**

Esta teoría muestra su experiencia para ver los diferentes casos nocivos que presenta el niño al nacer y a medida que va desarrollando sus habilidades y destreza corporales y físicas se va adaptándose a juegos no competitivos de acuerdo a su realidad, así, por ejemplo: le gusta jugar a la guerra, a cometer asesinatos, a mostrar acciones



sanguinarias. Todas estas actitudes son consideradas contra la salud y vida de las personas.

### c) **Teorías del atavismo**

En esta acción de juegos realizado por los niños, donde manifiestan en el movimiento corporal actos realizados por sus antepasados, así por ejemplo caza de animales, construcción de andenes, fortalezas, guerreros antiguos, etc., identificándose con la identidad, lealtad a aquellos pueblos que un tiempo vivieron en estas tierras.

#### **2.1.6. Teorías Fisiológicas**

Esta teoría fue formulada por Schiller y Spencer Ebert. La hipótesis de los investigadores relacionados con el juego consiste que toda actividad muscular, corporal y física muestra descarga de energía, la energía es el motor que controla el movimiento del organismo infantil vía disposición del aparato nervioso.

Es así el niño al ejecutar un tipo de juego se ve el desgaste de energías que está presente en el momento del desplazamiento del cuerpo, en momentos intermedios de descanso, que se consideran como espacios de cambio de actividad.

#### **2.1.7. Teoría Psicológica**

Sostiene que el niño al estar frente al juego siente placer emocional llena



de inquietudes donde existe emociones espirituales para la preparación de la vida con libertad. El juego simbólico es una actividad que toma el niño para satisfacer sus necesidades biológicas en un ambiente libre con tendencias futuras.

## 2.1.8. Teorías Sociológicas

### El Aprendizaje Social

Cuando el niño inicia su actividad del juego está poniendo en práctica el primer contacto con la realidad social, así, por ejemplo: cuando dos niños se empujan indica que están en constante actividad de movimiento corporal, existe contacto corporal entre ellos y nace el sentimiento de responder también con el mismo movimiento corporal para indicar que él y su cuerpo valen y deben ser respetados.

Nace también el denominado agresión oral: en esta etapa el niño hace uso de palabras jactanciosa de tipo "yo soy más fuerte que tu" son afirmaciones que va naciendo el fenómeno del ego, el yeísmo, que no es otra condición que todo ser humano pasamos esta etapa del desarrollo corporativo y emocional. Además, en esta etapa, por cuestión natural nace ese fenómeno social de superioridad hacia los demás niños.

### El Juego Social

Es denominado etapa del egocentrismo del niño, su desarrollo emocional, psicológico y social en el contacto con otros niños nace el sentimiento



subjetivo con el cambio de la conducta donde todo es rechazo, todo no vale para el niño. no hay justificación para subsanar errores, ya no existe el sentimiento de compasión, identidad, reciprocidad ni socialización.

El estadio intuitivo de cooperación entre los niños está lejos, el cambio de conducta ha caído fríamente en el desarrollo corporal, psicológico, biológico de los niños, es la etapa donde existe peleas entre niños, insultos verbales e incluso físicos.

## 2.1.9. Teorías Psicopedagógico

### Teoría Humanista

ROGERS. - Uno de los psicólogos más notorios de la tendencia humanística, incluso por sus intereses pedagógicos, la creatividad asuma un significado de primer plano no solo en el aspecto psicológico sino también en lo social.

Nuestra civilización está condenada a morir si el hombre no sabe encontrar nuevas y originales adaptaciones al propio ambiente con la misma rapidez con que la ciencia puede cambiar el ambiente. El precio que pagemos por las tensiones del grupo, sino la notificación en el plano mundial.

En cuanto a los orígenes Roger afirma que la creatividad radica en los estrados profundos de la personalidad. "La motivación sobre la que



sostiene es de la realización de sí"; presupone para manifestar una condición de seguridad y de libertad psicológica una serie de actividades del sujeto, y de aquellos que lo rodean que Rogers enumera así: la aceptación del individuo como valor incondicional, la ausencia del juicio por parte de un observador externo, la comprensión por parte de los otros quienes apertura experiencias, el juicio interior, la actitud lúdica hacia los elementos y los conceptos.

BULLER.- La acción teórica Psicológica cultural Humanista, interesada en explicar el juego, la productividad de las acción, el placer del ejercicio, la libertad del presente respecto al pasado, la fuerza formativa, el "gozo de crear" que anula al sentido de la "extrañeza radical de la vida".

En sí, esta teoría es pragmática menciona que el niño aprende los nuevos conocimientos jugando, ya sea con materiales estructurados o con juguetes elaborados por ellos mismos, pero siempre cumpliendo las normas del proceso del juego que los niños muy bien manejan. La maestra, conoce la estrategia de cada uno de los juegos didácticos, juegos sociales, juegos recreativos, juegos asimétricos, etc.

La pedagogía moderna, indica que en el sistema de juegos no hay imposiciones, no hay el dueño del juego; pues, todo juego ha sido creado en forma espontánea en algún lugar de la tierra y se ha difundido para ser adaptado por los niños de diferentes países del mundo.



MASLOW: Señala que le niño la tendencia espontánea y creativa acontece sin planificación ni objetivos perfilados. En opinión de Maslow no se cree que esto exclusivamente se deba explicarse a campos tradicionales.

## **Conceptualización del juego**

El juego, es un acto voluntario, desinteresado que nos aparta de la vida común y diaria, durante un tiempo determinado y siguiendo un orden establecido.

Por tanto, es un fenómeno trascendental de la vida, una actividad inútil, pero a la vez necesaria, constituyendo un lenguaje expresivo. El juego un producto de la re creatividad humana, donde el niño trasforma la realidad y modifica su mundo, está vinculado con la fantasía indicando la tendencia de hacer cambiar y modificar la realidad, forma la imaginación del niño relacionando el conocimiento con la actividad, la evasión de realidad y su penetración en ella, donde lo que se quiere es el interés por el juego y no el específico útil que produzca.

El juego tiene un poderío en la potencia social y su aplicación es innato que inician a practicar los niños. La atención que brinda los diferentes tipos de juegos influye considerablemente en la adecuada formación de hábitos, disciplina, carácter, espíritu de solidaridad; así también cultiva sentimientos de moral y práctica de valores de cooperación, compañerismo y solidaridad, práctica de normas de convivencia, para



mantener viva el aprendizaje del juego con espontaneidad y una percepción auténtica de la actividad infantil involucrados su desarrollo físico y mental y social.

La coyuntura social que viven los estudiantes menores de 5 años en cuanto a la actividad espontánea del juego, por naturaleza eminentemente activa, necesitan jugar, aunque con simple movimiento de objetos pequeños es entendido por ellos como una acción de realización de la actividad del juego. Bien sabemos, con la práctica del juego los niños conocen el mundo, conocen la convivencia lúdica de lo real, se relacionan en todo momento y con los demás asimilando el valor de su medio ambiente y su cultura que integra al grupo social que pertenece, inician y en todo el proceso del juego disfrutan de las condiciones reales y objetivas de la vida y la libertad. En sí, el juego es una recreación; desarrollan y cultivan las actividades creadoras del contexto donde vive el actor (niño).

Por lo tanto, se debe dejar en claro que el juego sumamente importante para los estudiantes, que la comida misma, no se debe considerar que de esa manera pierde tiempo, al contrario, se debe pensar que es como un tónico reconstituyente como la comida, no existe para el niño mejor ejercicio que el juego. El niño al jugar y desarrollar el juego tiene la necesidad de estar en movimiento, pues así fortalece sus músculos llega pleno disfrute de su libertad de movimiento y conoce el mundo donde se allá.



Borja Solé, María afirma “los niños juegan a descubrir el mundo, a encontrar a los individuos y los objetos que le rodean, a encontrarse a sí mismo y ser percibido por los demás, a descubrir cómo darse cuenta de sus circunstancias actuales y a conocer y experimentar el mundo.”

El juego como actividad importante, tiene influencia directa en el desarrollo integral del estudiante, porque gracias a él, llega a descubrir el mundo y las cosas que están a su alrededor en la que se encuentran.

Referente a su desarrollo motriz el juego aporta, a que el estudiante tenga conciencia de sus cualidades y sobre todo su capacidad, consigo mismo, y a su mundo circundante.

Si bien, es cierto que los juegos son considerados como instrumentos que tienen influencia tan poderosa en el progreso del carácter del estudiante.

### **Fundamentos Bio-Psíquicos de los Juegos Educativos**

Las actividades realizadas en las escuelas deben sujetarse a ciertos fundamentos biológicos, para sacar provecho, ya que el juego es el factor preponderante en el proceso educativo.

Los juegos utilizados en las escuelas se sustentan en los fundamentos biológicos y psicológicos son los siguientes:



**Fundamentos biológicos.** Los juegos escolares deben favorecer el desarrollo físico del niño, para la formación de ciudadanos sanos, eficientes para el trabajo. En consecuencia, los juegos deben adaptarse y dosificarse, clasificarse y aplicarse y desarrollarse en función al desarrollo biológico del niño.

**Fundamentos psicológicos.** Para cumplir los objetivos de los juegos educativos tiene que estar de acuerdo al desarrollo o desenvolvimiento mental de los educandos, teniendo fundamentalmente en cuenta, sus tendencias e instintos, interés, sus inquietudes sus aspiraciones y necesidades en diferentes etapas de su desenvolvimiento.

Practicar juegos que no están a grado con el desarrollo mental y físico, del niño sería atentar contra su naturaleza Rojas Paredes Fidel (1998:17).

“Entonces, la dirección de los juegos tiene que estar a mano de personas que conozcan el desarrollo psíquico, biológico, del niño y de las bases que sustentan a los juegos como actividades educativas siendo lo llamados los maestros por su cultura profesional y el mayor que profesan a la niñez”.

Se sabe que los juegos son actividades educativas que los docentes conocedores de esta situación debemos aplicar o dirigir los juegos, jugando juntamente con los niños para el desarrollo y comprensión de dicha clase.



## 2.1.10. Características del Juego

- El juego transforma la realidad, estableciendo escenarios que son de fantasía para negociar socialmente entre los actores.
- El juego tiene necesidades de constituir una preparación adecuada para que las actividades se practiquen bajo la norma de reglas.
- El sistema formal del juego está orientado en la formación subjetiva de los actores dentro de la realidad.
- Es una actividad social que está diseñado para el progreso del hombre en los diferentes aspectos.
- El juego es concebido para realizar la actividad corporal, físico, social, psicológico y educativo.
- Permite una experimentación mediante un proceso para encontrar resultados agradables para complacer con seguridad.
- El juego genera el desarrollo de valor de responsabilidad, estimación, confiabilidad.
- Permite descubrir una serie de anormalidades bio-psico-sociales como también permite corregirlos.
- Se caracteriza por ser innovador, por ser un juego, su encuentro o origen da inicio a seguir.
- Se da a prueba acciones educativas, sociales (paciencia, trabajo en equipo, entre otros.).



- Un niño aprecia a un adulto o persona allegada al cuanto más tiempo se dedica a jugar.
- El juego nos permite notar las diferentes formas de comportamiento del niño, tanto en sus posibles circunstancias como en sus resultados finales, por ejemplo, miedo y anhelo, material que puede ser utilizado desde una premisa científica.
- En los tiempos, anteriores, el juego nunca ha sido valorado como tal, pasa hoy en día; en cuanto al juego la escuela ha pasado tres etapas: enemiga del juego, indiferente al juego y amiga del juego.
- Estas posiciones han ido cambiando concepciones psicológicas, fisiológicas y pedagógicas.
- Durante la primera etapa no había recreo y los niños que jugaban eran severamente castigados, porque según su filosofía se perdía tiempo con el juego, por tanto, se cultivaba el juego escolar.
- En la segunda etapa se vio el juego como indiferencia como una actividad inútil y no recomendable, porque de propiciar los niños aprenderían a ser ociosos.

En la tercera etapa, gracias a los aportes de muchos psicólogos y pedagogos el juego no significa perder el tiempo, sino que constituye uno de los elementos más valiosos que constituye la educación. La escuela debe utilizar el juego si quiere influir en la conducta de los niños, tomando esta ante la actitud o reaccione de los educandos ante las diversas



situaciones de su vida.

Si partimos mediante la deontológica, el juego afirma la voluntad, la paciencia el respeto, el trato equilibrado, igualitario, la democracia esfuerzo constancia respeto la ayuda y respeto de solidaridad.

La dialéctica es otra instancia que juzga el juego de su utilidad con características propicias diseñando una estrategia y una competencia de acuerdo a sus aptitudes.

Igualmente, observamos desde un panorama intelectual, el juego es una actividad que contribuye la formación de la carácter del estudiante, durante este proceso de la adquisición de diversas capacidades, habilidades y destrezas se enlaza con las vivencias innatas de los niños.

### **Según makarenko Anton**

“El juego tiene un significado trascendental la misma importancia que la actividad el trabajo y el servicio para el adulto. La actitud del niño respecto al juego, se mejora en muchos aspectos a su comportamiento en el futuro

El juego es una actividad amplia y compleja de igual forma su importancia engloba muchos aspectos por otro lado el psicólogo mandolín agrega dos importancias de utilidad:

Primero como un instrumentos de investigación de problemas psíquicas y segundo como un elemento terapéutico; así como instrumento de investigación síquica , el juego es un buen método para conocer



peculiaridades carácter fisiológicas y temperamental, desde el momento que se juega todas las personas sacudimos por la emoción que provoca, disminuye la censura y auto control con la que se ve aflorado el comportamiento de la personalidad por lo general están ocultos o disimulados, como elemento terapéutico permite hacer tratamiento de trastornos síquicos procurando que el niño juegue lo que su edad le exige a través de la dirección del juego se socializa a los niños aislados nerviosos, procurando que el juego.

## **2.1.11. Clasificación de los Juegos**

### **Juegos sensoriales**

Son los juegos que los niños realizan en los primeros meses todo lo chupan le encanta a ser ruido y contemplar los colores vivos y agradables.

### **Juegos motores**

Son los juegos que favorecen la coordinación de los movimientos destreza y rapidez.

### **Juegos psíquicos**

Estos juegos permiten el desarrollo de las capacidades conductual así tenemos: el ajedrez, domino, resolver enigmas y adivinanza, la imaginación y fantasía.

El juego de funciones especiales.



## **Juego de luchas**

Son los juegos de triunfadores, así como de los perdedores sin rencor alguno este tipo de juegos los integrantes discuten como también atacan, bajo el marco de reglas generales hechas por ellos mismo en esta clase de luchas están los ejercicios físicos.

## **Juego de casa**

Esta forma de juego faculta al estudiante obtener o lograr un objeto animal, pero sin entrar a un proceso de extinción, la reelección de flores, de plantas en general cuanto abarca el instinto coleccionista.

## **Juegos sociales**

Esta clasificación se refiere la clasificación de juegos realizados imitando a los mayores de su entorno de manera simulada;

## **Juegos familiares**

Los juegos que refleja los roles de la familia el de mamá, papá, abuelita, etc. en cuanto las muñecas es privilegio para los estudiantes y los niños.

## **Juego de imitación**

Son los juegos que tienen la capacidad de crear sucesos o hechos reales o fantasiosos así por ejemplo a niño que omitan una actividad presentada en la televisión, el video copia la forma de caminar o vestir de una persona.

## **Juego creativo**



Son los juegos que tienden a desarrollar capacidades, habilidades y destrezas para el logro de su relación personal y social.

## **Tipos de Juego**

### **Juegos tradicionales**

Son juegos más solemnes y originarias que se han sido enseñados de año tras año según la zona geográfica, costumbres que se han desarrollado en un lugar enraizadas en las tradiciones culturales.

### **Juegos de roles**

Aquí los actores de este tipo de juegos relatan los hechos de una actividad, ejecución de temas que se realizan una actividad de un trabajo, de una actividad económica o social a través de un guion.

### **El Juego Infantil**

Los tienen gran parte dedicada al juego, estas actividades descargan sus energías.

Respecto a ello perfecciona su coordinación neuromuscular.

El juego también influye y estimula el juego social.

Los juegos son instrumentos de poderosa sugerencia para la convivencia y norma de relación de los niños.



## 2.2. MARCO TEÓRICO

### 2.2.1 La creatividad

La creatividad es una acción del hombre que ha pervivido desde el origen del individuo en la tierra. Más tarde, ha tomado interés los científicos y filosófico de la época cuando ha surgido en los albores del siglo XX. Los primeros en preocuparse del concepto de la creatividad fueron los psicólogos que han iniciado a estudiar cuidadosamente la evolución cognitiva del ser humano, conceptuando como un estudio de la percepción y del efecto de los estímulos: la memoria, la percepción, etc.

Más adelante, aparecieron otros personales que se han dedicado a investigar la evolución de la capacidad intelectual de las personas, indicando las características de las formas craneales o el tamaño del cerebro que poseen las personas. Es así como las ideas de Broca han dado una revolución junto con el Darwinianas llegando a pensar que, según ellos, las razas eran más inteligentes que otras, los europeos eran considerados más inteligentes que las demás razas del mundo.

Binettuvoc, ha concluido su investigación mencionando que el desarrollo de la inteligencia era de mayor proporción los de los infantes basándose de acuerdo a las edades. Así nació la evaluación del coeficiente de inteligencia para conceptuar el éxito, el fracaso en el desarrollo de una determinada actividad.



La creatividad está relacionada con la capacidad que todo ser humano poseemos para ejecutar experiencias, para realizar los aspectos de ellas crear y transformar ideas, objetos y situaciones nuevas y originales con un sentido de respeto hacia los que se modifica.

## 2.2.2 Características Cognitivas

### **Fineza de Percepción**

La percepción da los alcances para el desarrollo del pensamiento. Es el cimiento de todo autor y también de la observación de los objetos de forma detallada.

### **Capacidad Intuitiva**

Es un tipo de percepción que es completa, de realidades complicadas.

### **Imaginación**

Elaboración de la conciencia a través de la percepción sensorial que adquiere una fantasía ligada a la realidad.

### **Capacidad crítica**

Concede diferenciar entre la información y la fuente de donde proviene esta concepción.



## **Curiosidad Intelectual**

Aporta la experiencia en el aspecto de la flexibilidad a la mente, es el eje donde se estrechan las rutinas estratégicas entre el genio y el alto grado de capacidad que poseen ciertas personas.

### **2.2.3 Características Afectivas**

#### **Autoestima**

Es el ánimo que todo ser humano posee en el intentar del organismo, para obtener una seguridad en nosotros mismos.

#### **Cultura de Libertad**

Todo ser humano tenemos libertad para pensar y actuar, cuando estamos presionados por una coyuntura política, o ser sobrenatural.

#### **Posición**

Es la capacidad de percibir autoestima y autovaloración con valor de entusiasmarse y compromiso hasta lograr el objetivo.

#### **Audacia**

Es el valor de enfrentar riesgos, por lo cual requiere valentía, para superar dificultades.

#### **Profundidad**

Tener facilidad para poder ir un poco más de lo común y estar en una profunda reflexión en si mismo.



## 2.2.4 Características Volitivas

### **Tenacidad**

Es la constancia, sacrificios y perseverancia que uno mismo tiene.

### **Tolerancia**

Es resistir la ambigüedad, saber vivir y convivir manejando los datos ambiguo, evasivo e imprevisible.

### **Capacidad de decisión**

Saber subsanar los problemas existentes y exigir mejorar situaciones de incertidumbre, y riesgos.

## 2.2.5 Importancia de la creatividad

La creatividad ha sido y sigue siendo el motor del desarrollo de los individuos, de las organizaciones y las sociedades. La creatividad es considerado importante porque pretende en el mercado y en todos los aspectos de las actividades de la persona influye directamente en la innovación, creación de modelos que provoca cambios en el mundo mediante la tecnología de las mutaciones constantes.

## 2.2.6 Niveles de la Creatividad



**Taylor** distingue cinco niveles

### **Nivel expresivo**

Es fundamental de la creatividad. Aquí juega las experiencias vividas y expuestas como requisitos indispensables para el desarrollo de la creatividad infantil. El niño se expresa libremente y a la par va desarrollando sus habilidades creativas.

### **Nivel productivo**

Es la satisfacción obtenida de ciertas prácticas para poder articular mejor sus pensamientos y lograr una excelente comunicación. Aquí el niño debe ser útil antes que expresivo, se le dota de datos y estrategias para lograr gran información, convirtiéndose en un creador de nuevas comunicaciones.

### **Nivel de relaciones originales**

Es imperativo esta acción, se puede trabajar con algunos elementos que poco a poco se va transformando las relaciones en nuevos conceptos convirtiéndose originales, que ello también depende de la coyuntura del tiempo.

### **Nivel renovador**

Conocimiento de principios fundamentales de las actividades condicionados con la problemática dentro de la organización, ya sea con referencia de la cultura, de las ciencias, de la tecnología, etc.



## **Nivel supremo**

Es alcanzan y promocionar nuevos paradigmas y modelos para realizar futuras investigación en diferentes campos, de preferencia en la filosófica y científica. Las capacidades para asumir lideres en reorganizaciones deber cumplir ciertas reglas para lograr las propuestas con estimaciones altas uy quedar más allá de otros niveles.



## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 1.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El estudio es aplicada, el desarrollo del juego ha sido aplicada en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de edad, centrándose la resolución de problemas en un contexto determinado, para satisfacer necesidades concretas, social o productivo.

#### 3.2. NIVEL

Descriptivo correlacional.

#### 3.3. DISEÑO

No experimental, transversal. Las variables se relacionan para probar las hipótesis.

M.....O

Dónde:

**M:** Indica la muestra.

**O:** indica la información de datos.

### 3.4. MÉTODOS

El estudio se desarrolla el método deductivo, comprendiendo el marco de la realidad.

### 3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.5.1 Población

Esta conformada por 50 los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 303 "NIÑO DE LA ESPINA", Juliaca. Véase la siguiente tabla:

Tabla 3: *Población*

EDAD Y SECCIÓN	Nro. DE ESTUDIANTES
5 AÑOS "A"	25
5 AÑOS "B"	25
TOTAL	50

Fuente: Nóminas de matrículas

#### 3.4.2 Muestra

Muestreo no probabilístico, compuesta por 25 niños.

Tabla 4: *Muestra*

EDAD Y SECCIÓN	CANTIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS
5 AÑOS "A"	25
TOTAL	25

### 3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS



### 3.6.1 Técnicas

**La observación**, en el transcurso de la aplicación de la investigación nos ha permitido cumplir con el objetivo planeado.

### 3.6.2 Instrumentos

Ficha de observación.

## 3.7. DISEÑO DE PRUEBA DE HIPÓTESIS

Se ha realizado a través de coeficiente de Chi-Cuadrado de Pearson, donde se ha definido en primer lugar el análisis estadístico descriptivo para determinar los resultados obtenidos mediante la prueba no paramétrica utilizando las diferencias entre variables en la población.

Se ejecutó con ayuda del paquete informático SPSS. V. 26, codificando con la representación en un sistema electrónico para luego entrar a la tabulación de valores elaborando tablas con el análisis respectivo mediante la interpretación.

El estilo o Norma de Redacción fue de acuerdo a las normas APA, es el procedimiento que se siguió para la redacción del informe.



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Se empleó 4 ítems de acuerdo con la Escala de Likert:

4 = Logro destacado.

3 = Logro esperado.

2 = Proceso.

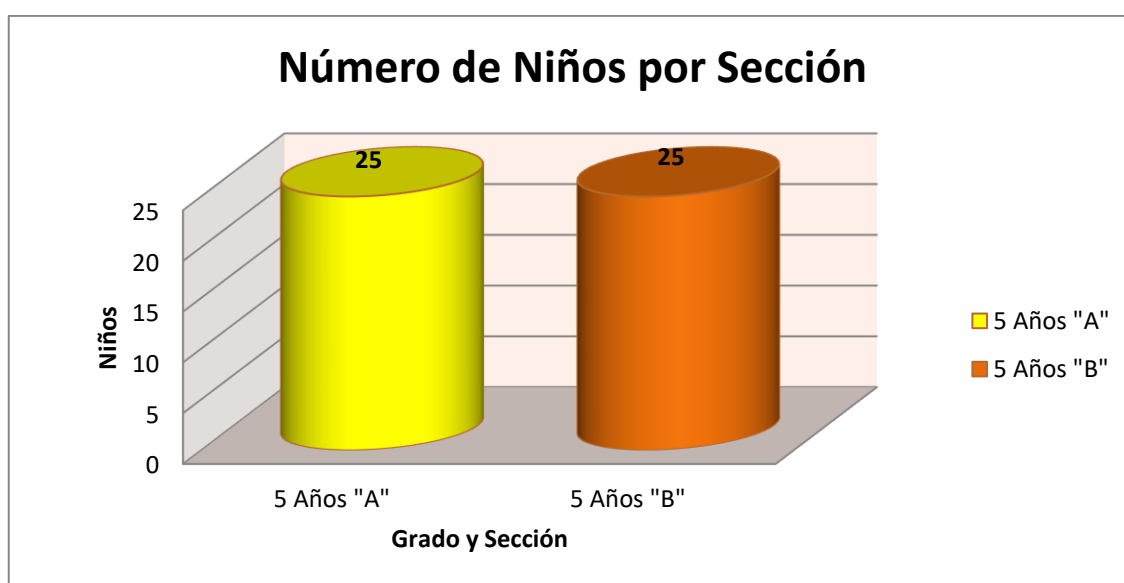
1 = Inicio.

**Tabla Nro. 1:** Selección de niños de la I.E.I. N° 303 "Niño de la Espina" Juliaca.

Edad y Sección	Niños	Porcentaje	TOTAL
5 Años "A"	25	50%	25
5 Años "B"	25	50%	25
TOTAL	50	100%	50

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico 1.** Ddistribución de niños de la I.E.I N° 303 "Niño de la Espina" Juliaca



Fuente: Elaboración propia



## INTERPRETACIÓN

Se observa en el gráfico que la numero de estudiantes que conformaron la muestra son de la misma cantidad de las secciones, siendo 25 en cada aula y el total fue de 50 estudiantes que en su totalidad hacen el 100% de la población de la I.E.I. Niño de la Espina, cantidad distribuida por la institución para cada aula con el mismo número de estudiantes.

Para la investigación se trabajó con 25 estudiantes entre ambos generos de la sección A.

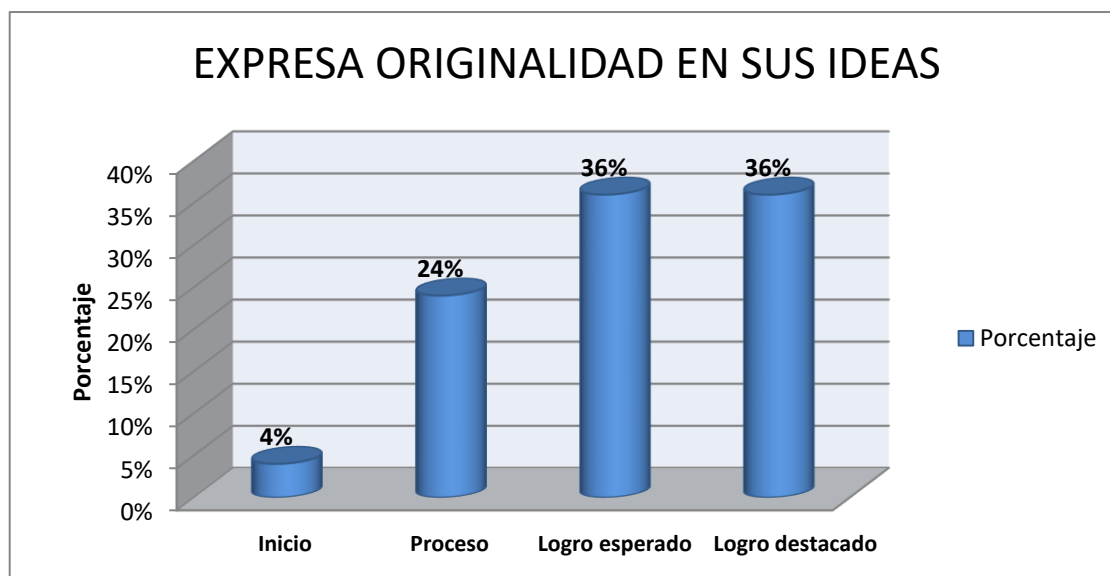
### 4.1.1. Resultados del Test de originalidad en sus ideas

**Tabla Nro. 2:** El niño o niña expresa originalidad en sus ideas del día en el desarrollo de esta actividad.

Expresa originalidad en sus ideas	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	4%
Proceso	12	26%
Logro esperado	18	36%
Logro destacado	18	36%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración Propia

**Gráfico 2.** Expresa originalidad en sus ideas, de niños de 5 años.



Fuente: Elaboración Propia



## INTERPRETACIÓN

Según la tabla 2 y el gráfico 2 podemos observar que sólo 2 niños que representa el 4% de la muestra, expresan originalidad en sus ideas en el nivel de **Inicio**, 12 niños que representan el 24% de la muestra expresan originalidad en sus ideas en el nivel de **Proceso**, 18 niños que representa el 36% de la muestra expresan originalidad en sus ideas en el nivel de **Logro esperado** y de la misma forma 18 niños que representa el 36 % de la muestra expresan originalidad en sus ideas en el nivel de **Logro destacado**.

Podemos interpretar según las tablas que el 72% de niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Niño de la Espina, logran adecuadamente expresar con originalidad sus ideas en los juegos de sectores.

La prueba de Chi-Cuadrado, indica que si hay una diferencia significativa entre los resultados esperados.

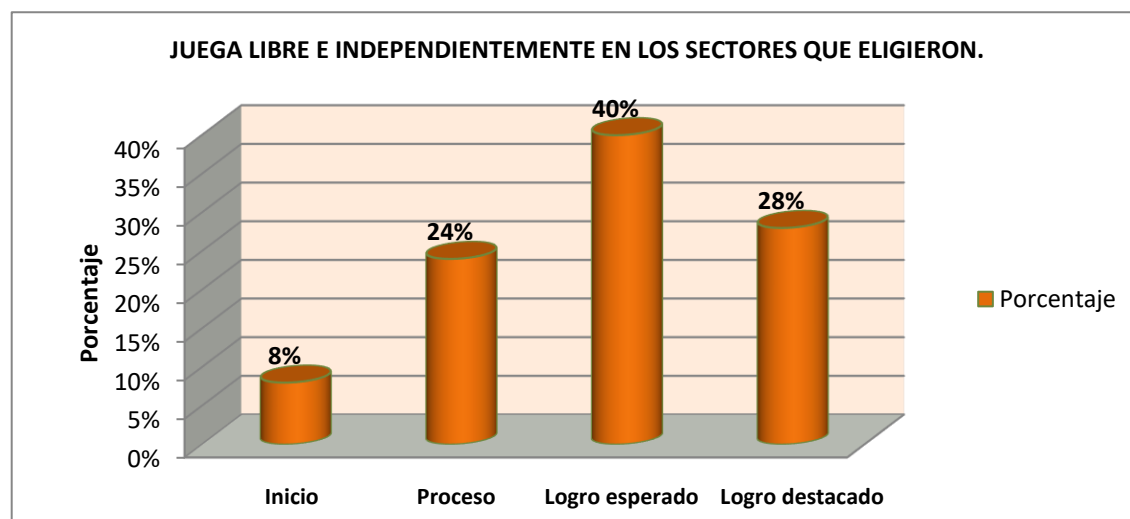
### 4.1.2. Resultados Test juego libre e independiente

**Tabla Nro. 3:** El niño realiza juego libre en las áreas compartiendo materiales y se comunica con sus compañeros.

juega libre en sectores comparte materiales.	frecuencia	porcentaje
Inicio	4	8%
Proceso	12	24%
Logro esperado	20	40%
Logro destacado	14	28%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración Propia

**Gráfico 3.** Juega libre e independientemente en los sectores que eligieron



Fuente: Elaboración Propia



## INTERPRETACIÓN

En la tabla 3 y el gráfico 3 podemos observar que 4 niños que representa el 8% de la muestra desarrollaron Juego libre e independientemente en los sectores que eligieron en nivel de **Inicio**, 12 niños que representan el 24% de la muestra desarrollaron un juego libre e independientemente en los sectores que eligieron en el nivel de **Proceso**, 20 niños que representa el 40% de la muestra desarrolló un juego libre e independientemente en los sectores que eligieron en el nivel de **Logro esperado** y de la misma forma 18 niños que representa el 36% de la muestra desarrolló un juego libre independientemente en los sectores que eligieron en el nivel **Logro destacado**.

Podemos interpretar según las tablas que el 68% de niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Niño de la Espina, logran adecuadamente jugar libre e independientemente en los sectores.

La prueba de Chi-Cuadrado menciona existe diferencia significativa entre los resultados esperados en una o más categorías.

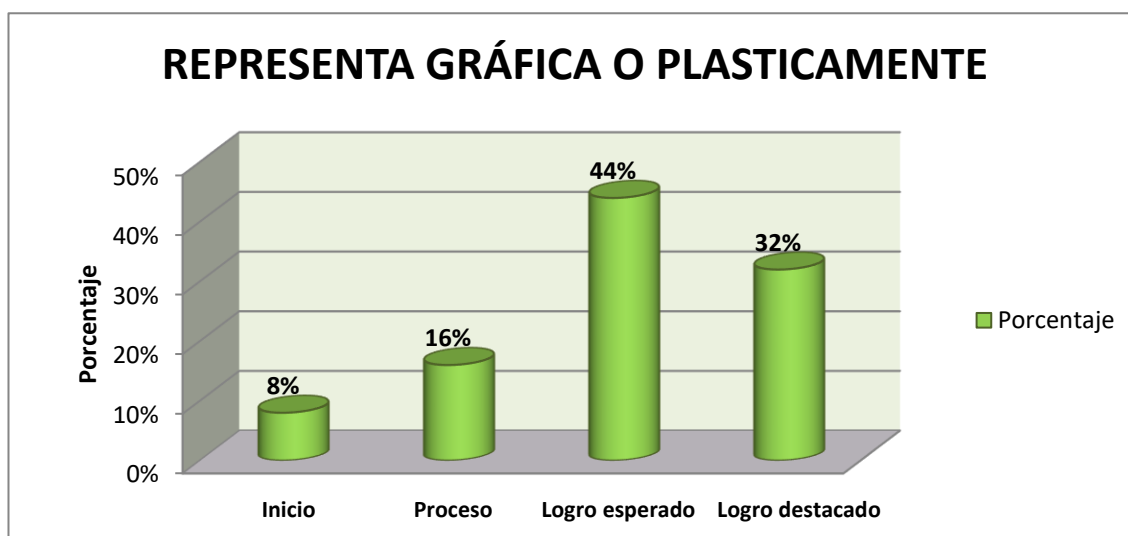
### 4.1.3. Resultados del Test de representación gráfica o plástica

**Tabla Nro. 4:** El niño representa en forma gráfica el aprendizaje durante la actividad.

Representa gráfica lo aprendido en la actividad	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	4	8%
Proceso	8	16%
Logro esperado	22	44%
Logro destacado	16	32%
TOTAL	50	100%

Fuente: Elaboración Propia

**Gráfico 4.** Representa gráfica o plásticamente, de niños de 5 años.



Fuente: Elaboración Propia



## INTERPRETACIÓN

En la tabla 4 y el gráfico 4 podemos observar que 4 niños que representa el 8% de la muestra representa gráfica o plásticamente lo aprendido en la actividad en un nivel de **Inicio**, 12 niños que representan el 24% de la muestra representa gráfica o plásticamente lo aprendido en la actividad en el nivel de **Proceso**, 20 niños que representa el 40% de la muestra representa gráfica o plásticamente lo aprendido en la actividad en un nivel de logro esperado y de la misma forma 18 niños que representa el 36 % de la muestra representa gráfica o plásticamente lo aprendido en la actividad en un nivel de **Logro destacado**.

Podemos interpretar según las tablas que el 76% de niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Niño de la Espina, logran adecuadamente representar gráfica o plásticamente lo realizado en el juego de sectores.

La prueba de Chi-Cuadrado indica si existe diferencia significativa entre los resultados esperados observados por categorías.

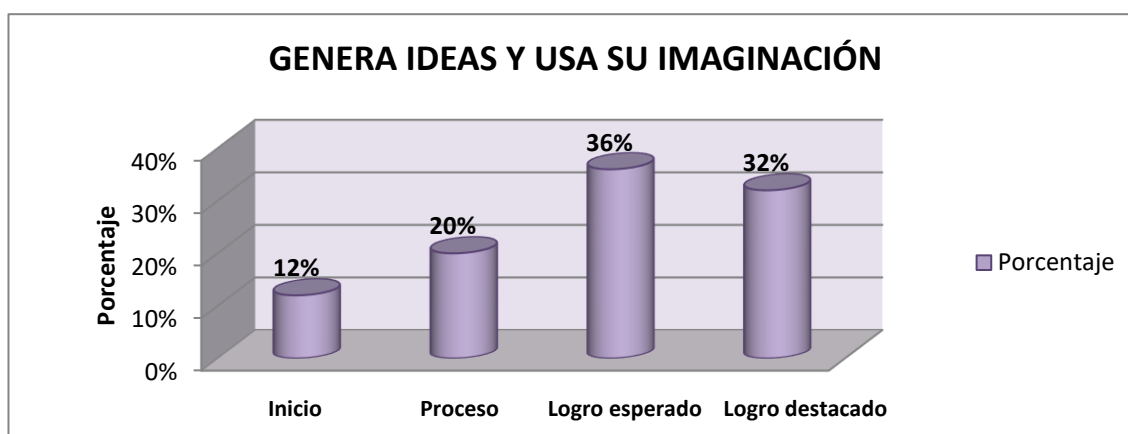
#### 4.1.4. Resultados del Test de capacidad de ideas

**Tabla Nro. 5:** El niño o niña muestra capacidad para generar ideas y usa su imaginación.

MUESTRA CAPACIDAD DE IDEAS Y USA SU IMAGINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio	6	12%
Proceso	10	20%
Logro esperado	18	36%
Logro destacado	16	32%
TOTAL	50	100%

Fuente: Elaboración Propia

**Gráfico 5.** El niño o niña muestra capacidad de generar ideas y usa su imaginación.



Fuente: Elaboración Propia.



## INTERPRETACIÓN

En la tabla 5 y el gráfico 5 observamos que 6 niños que representa el 12% de la muestra generan ideas usando su imaginación en los juegos de sectores en un nivel de **Inicio**, 10 niños que representa el 20% de la muestra generan ideas usando su imaginación en los juegos de sectores en un nivel de **Proceso**, 18 niños que representa el 36% de la muestra generan ideas usando su imaginación en los juegos de sectores en un nivel de **Logro esperado** y 16 niños que representan el 32% lo hacen en un nivel de **Logro destacado**.

Podemos interpretar según las tablas que el 68% de niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Niño de la Espina, muestran adecuadamente capacidad de generar ideas y usar su imaginación en los juegos de sectores.

Aplicando la prueba de Chi-Cuadrado, determina si existe diferencia significativa entre los resultados esperados y observados por categorías.

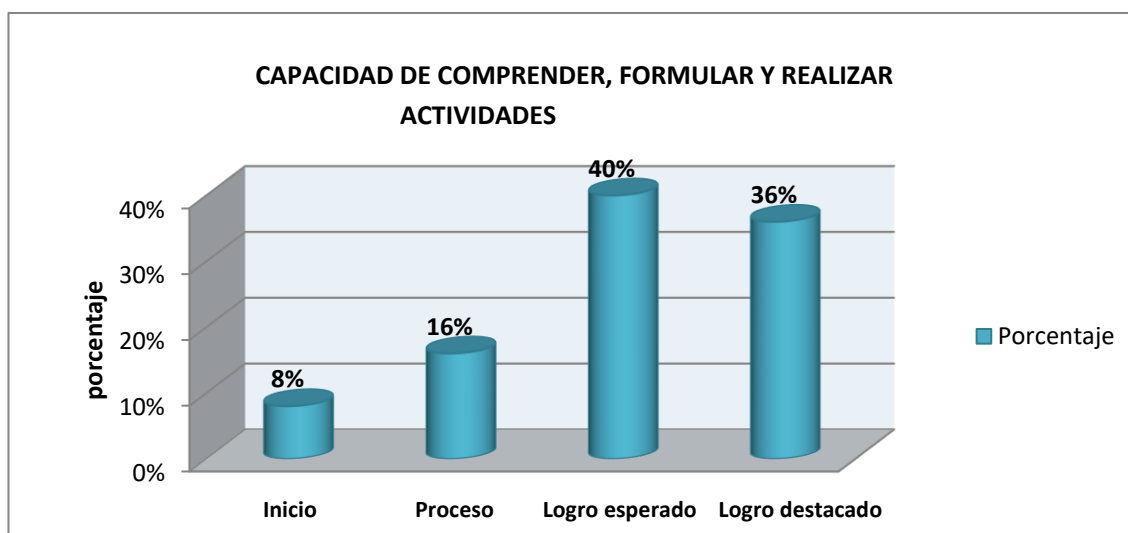
### 4.1.5. Resultados del Test de capacidad de comprender, formular y realizar actividades.

**Tabla Nro. 6:** El niño muestra capacidad de comprender, formular y realizar actividades.

CAPACIDAD DE COMPRENDER, FORMULAR Y REALIZAR ACTIVIDADES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio	4	8%
Proceso	8	16%
Logro esperado	20	40%
Logro destacado	18	36%
TOTAL	50	100%

Fuente: Elaboración Propia

**Gráfico 6.** Capacidad de comprender, formular y realizar actividades de los niños de 5 años.



Fuente: Elaboración Propia.



## INTERPRETACIÓN

En la tabla 6 y el gráfico 6 observamos que 4 niños que representa el 8% de la muestra evidencian capacidad de comprender, formular y realizar actividades en el nivel de **Inicio**, 8 niños que representa el 16% de la muestra evidencian capacidad de comprender, formular y realizar actividades en el nivel de **Proceso**, 20 niños que representa el 40% de la muestra evidencian capacidad de comprender, formular y realizar actividades en el nivel de **Logro esperado** y 18 niños que representan el 36% de la muestra evidencian capacidad de comprender, formular y realizar actividades en el nivel de **Logro destacado**.

Podemos interpretar según las tablas que el 76% de niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Niño de la Espina, muestran adecuadamente capacidad de comprender, formular y realizar actividades en los juegos de sectores.

La prueba de Chi-Cuadrado determina si existe diferencia significativa entre los resultados esperados y observados por categorías.



## 5.1. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Presentamos como apoyo la prueba distribución chi cuadrado con un intervalo de confianza del 95%.

### 1) Planteamiento de Hipótesis General

**Ho:** No existe relación significativa entre juego de sectores y el desarrollo de la creatividad en niños.

**Ha:** Existe relación significativa entre el juego de sectores y el desarrollo de la creatividad en niños.

### Regla de decisión

Si Valor  $p > 0.05$ , se acepta la Hipótesis Nula ( $H_0$ )

Si Valor  $p < 0.05$ , se rechaza la Hipótesis Nula ( $H_0$ ). Y, se acepta,  $H_a$

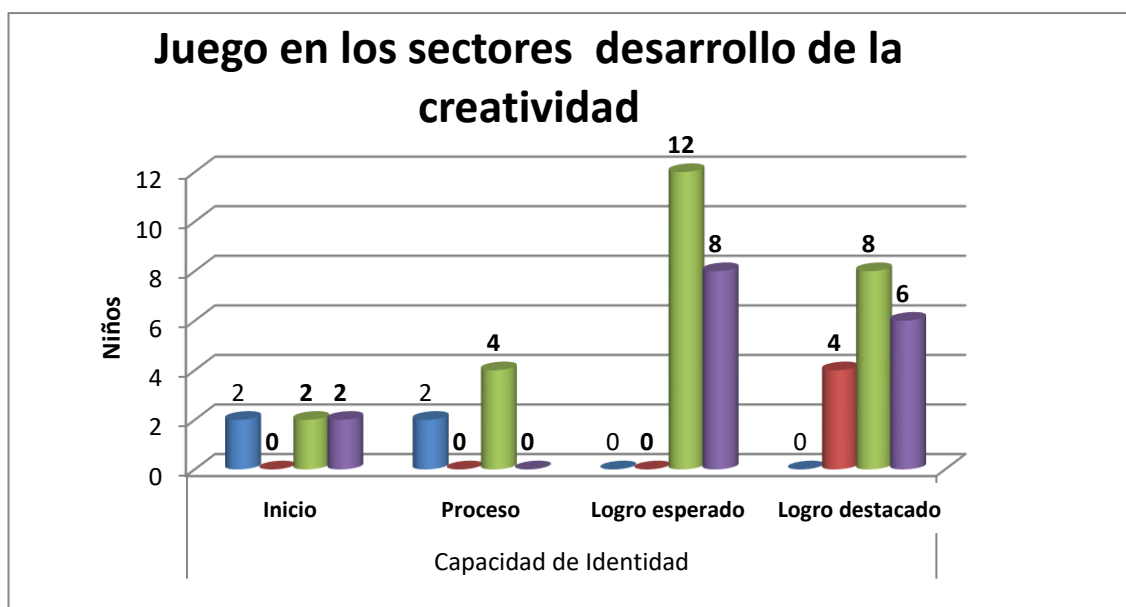
A continuación, presentamos los siguientes resultados.

**Tabla Nro. 7:** Relación el juego en los sectores y el desarrollo de la creatividad.

			Capacidad de juego en los sectores				Total
			Deficiente	Regular	Bien	Excelente	
Juego en Los sectores.	Inicio	Recuento	2	2	0	0	4
		Recuento esperado	,5	,5	1,6	1,4	4,0
	Proceso	Recuento	0	0	0	4	4
		Recuento esperado	1,0	1,0	3,2	2,9	8,0
	Logro esperado	Recuento	2	4	12	8	26
		Recuento esperado	2,6	2,6	8,8	7,9	22,0
Logro destacado	Recuento	2	0	8	6	16	
	Recuento esperado	1,9	1,9	6,4	5,8	16,0	
Total	Recuento	6	6	20	18	50	
	Recuento esperado	6,0	6,0	20,0	18,0	50,0	

Fuente: Elaboración Propia

**Gráfico 7.** Relación de El juego en los sectores y el desarrollo de la creatividad.



Fuente: Elaboración Propia



**Tabla Nro. 8:** Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	33,182 <sup>a</sup>	9	,000
Razón de verosimilitud	36,179	9	,000
Asociación lineal por lineal	,919	1	,338
N de casos válidos	50		

Fuente: Abstracción del cuestionario dirigido a los niños de la I.E.I "Niño de la Espina" Juliaca.



## INTERPRETACIÓN

El grado de significación es 0.00 el cual es inferior que el 5% del margen de error; se concluye: de acuerdo a la comprobación de hipótesis según resultados se **“rechazar Ho, y se acepta la Ha”**. Por ende, indicamos que si hay relación significativa entre el juego de los sectores y el desarrollo de la creatividad en niños.

**Ho:** Determinar la relación que existe entre el juego de sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 303 “NIÑO DE LA ESPINA” de la ciudad de Juliaca en el 2022.

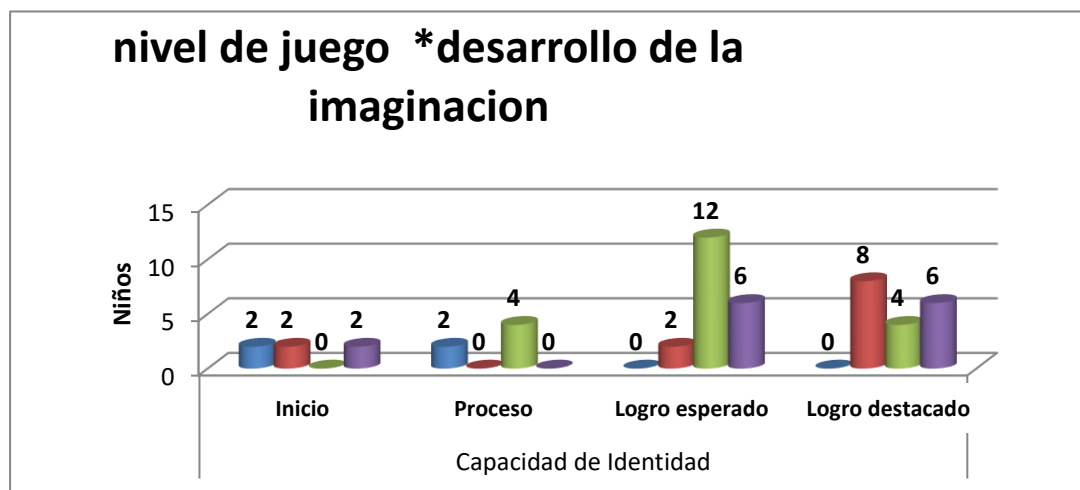
**Ha:** Identificar el nivel de juego en los sectores que desarrollan la imaginación en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial Nro. 303 “NIÑO DE LA ESPINA” de la ciudad de Juliaca en el 2022.

**Tabla Nro. 9:** Existe relación entre el juego de sectores y el desarrollo de la creatividad.

			Capacidad de creatividad				Total
			Deficiente	Regular	Bien	Excelente	
Juego en los sectores	Inicio	Recuento	2	2	0	0	4
		Recuento esperado	,5	,5	1,6	1,4	4,0
Proceso		Recuento	2	0	2	8	12
		Recuento esperado	1,4	1,4	4,8	4,3	12,0
Logro esperado		Recuento	0	4	12	4	20
		Recuento esperado	2,4	2,4	8,0	7,2	20,0
Logro destacado		Recuento	2	0	6	6	14
		Recuento esperado	1,7	1,7	5,6	5,0	14,0
Total		Recuento	6	6	20	18	50
		Recuento esperado	6,0	6,0	20,0	18,0	50,0

Fuente: Elaboración Propia

**Gráfico 9.** Existe relación entre el nivel de juego en los sectores que desarrollan la imaginación en niños.



Fuente: Elaboración Propia



**Tabla Nro. 10:** Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	27,934 <sup>a</sup>	9	,001
Asociación lineal por lineal	2,473	1	,116
ON de casos válidos	50		

**Fuente:** Cuestionario dirigido a los niños, I.E.I Niño de la Espina” Juliaca.



## INTERPRETACIÓN

El p valor es de 0.00, el cual es inferior que el 5%; por tanto, se llega a concluir que según resultados hallados para **“rechazar Ho, y se acepta la Ha”**.

### 2) Planteamiento de Hipótesis Específica (b)

**Ho:** La influencia del juego en sectores en el desarrollo de la creatividad es negativa.

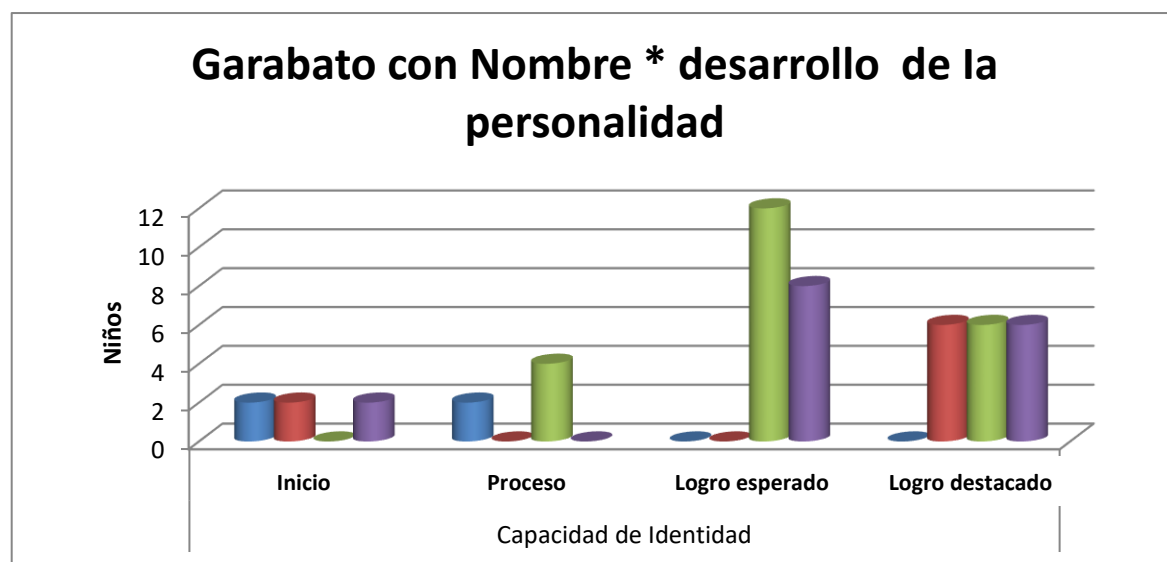
**Ha:** El nivel de juego del desarrollo del juego en sectores propiciando la creatividad es positivo.

**Tabla Nro. 11:** Relación del juego imaginario y el desarrollo de la creatividad.

			Capacidad de creatividad				Total
			Deficiente	Regular	Bien	Excele nte	
Juego imaginario	Inicio	Recuento	2	2	0	0	4
		Recuento esperado	,5	,5	1,6	1,4	4,0
	Proceso	Recuento	2	0	0	6	8
		Recuento esperado	1,0	1,0	3,2	2,9	8,0
	Logro esperado	Recuento	0	4	12	6	22
		Recuento esperado	2,6	2,6	8,8	7,9	22,0
	Logro destacado	Recuento	2	0	8	6	16
		Recuento esperado	1,9	1,9	6,4	5,8	16,0
Total	Recuento	6	6	20	18	50	
	Recuento esperado	6,0	6,0	20,0	18,0	50,0	

Fuente: Elaboración Propia

**Gráfico 11.** Relación del juego imaginario y el desarrollo de la creatividad.



Fuente: Elaboración Propia



**Tabla Nro. 12:** Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	28,636 <sup>a</sup>	9	,001
Razón de verosimilitud	34,820	9	,000
Asociación lineal por lineal	3,675	1	,055
N de casos válidos	50		

**Fuente:** Cuestionario dirigido al desarrollo del niño de la I.E.I Niño de la Espina” Juliaca.



## INTERPRETACIÓN

El p valor es de 0.00, es inferior al 5%; es así que, se llegó a concluir: que según resultados se “**rechaza Ho, y se acepta la Ha**”. El nivel de influencia del juego imaginario en el desarrollo de creatividad, es positivo.

### Planteamiento de Hipótesis Específica (c)

**Ho:** Las características y cualidades del juego en la creatividad de los niños, no es favorable.

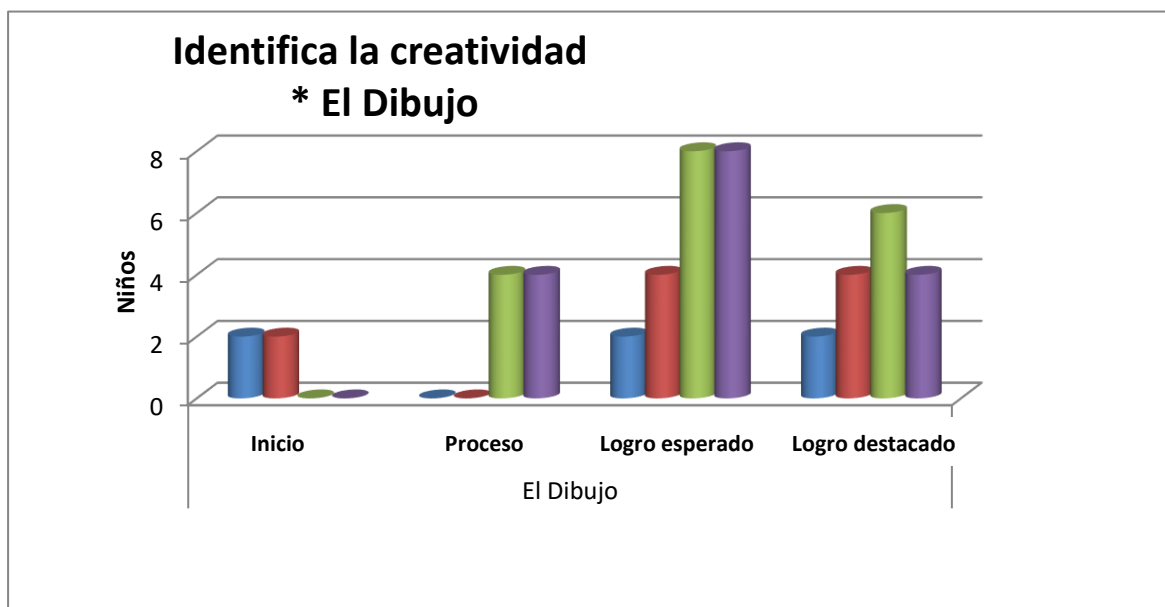
**Ha:** La imaginación de los juegos en el desarrollo de la creatividad en los niños, es favorable.

Fuente: Elaboración Propia

**Tabla Nro. 13:** Identificación de la creatividad como consecuencia del juego.

			El juego				Total
			Deficiente	Regular	Bien	Excelente	
Identifica la creatividad en el desarrollo del juego	Inicio	Recuento	2	0	2	2	6
		Recuento esperado	,5	1,0	2,6	1,9	6,0
	Proceso	Recuento	2	0	4	4	10
		Recuento esperado	,8	1,6	4,4	3,2	10,0
Logro esperado	Recuento	0	4	8	6	18	
	Recuento esperado	1,4	2,9	7,9	5,8	18,0	
Logro destacado	Recuento	0	4	8	4	16	
	Recuento esperado	1,3	2,6	7,0	5,1	16,0	
Total		Recuento	4	8	22	16	50
		Recuento esperado	4,0	8,0	22,0	16,0	50,0

**Gráfica 13.** Identificación la creatividad como consecuencia del juego.



Fuente: Elaboración Propia

**Tabla Nro. 14:** Pruebas de chi-cuadrado



	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	13,920 <sup>a</sup>	9	,125
Razón de verosimilitud	16,369	9	,060
Asociación lineal por lineal	,398	1	,528
N de casos válidos	50		

**Fuente:** Cuestionario dirigido al desarrollo del niño I.E. "Niño de la Espina" Juliaca.



## INTERPRETACIÓN

El grado de significación es 0.125 (p), es mayor que el  $\alpha=0.05$  establecido; se concluye: existe evidencias estadísticas para "**ACEPTAR  $H_0$** ". La creatividad como consecuencia del juego en los niños, no es favorable.

## 5.2. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

### Planteamiento de Hipótesis General

**Ho:** No existe relación significativa entre el juego y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 "NIÑO DE LA ESPINA" de la ciudad de Juliaca en el 2022.

**Ha:** Existe relación significativa entre el juego de los sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 "NIÑO DE LA ESPINA" de la ciudad de Juliaca en el 2022.

## 5.3. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Bien sabemos, todo juego es la expresión genuina del ser humano, por lo que enfatizamos, toda esta actividad estimula y facilita a los niños a contribuir un buen desarrollo de la creatividad.

El juego desarrolla la creatividad de los niños y niñas, a través de nuestra investigación determinamos que sí existe relación **del juego de sectores y el desarrollo de la creatividad de los niños**, toda esta afirmación ha sido producto del análisis de los instrumentos aplicados; además, los juegos expresan el estado psicológico, bienestar emocional y socialización para el desarrollo de la creatividad, de la motricidad fina (movimiento de los dedos que facilita inicios de la escritura).



Como **Mechan Custodio Limbania** Victoria (2020). En su investigación relacionada con los juegos, concluye: Influye en el nivel de creatividad original de los niños en la aplicación realizada el juego en sectores debidamente ambientados para favorecer el desarrollo significativamente.

Por ello podemos decir que en el trabajo de juego de sectores, los niños se relacionan con elementos del mundo interno y mundo exterior; muestra una relación directa y activa en el desarrollo de su creatividad, ya se va formando al realizar la primera escritura a través de dibujos y garabatos.

Con la práctica de los juegos, observamos cómo se va madurando el movimiento psicomotor e intelectual. Asimismo, es el agente principal para realizar la comunicación interpersonal y es una "terapia" comprobada para enfrentar sublimación de la agresividad.

Con referencia del objetivo **identificar la relación entre la originalidad y el desarrollo de la creatividad**, según el reporte de nuestro análisis, 36% de los niños manifiestan que los movimientos corporales y físicos de cada tipo de juegos ayuda el desarrollo de la coordinación cerebro-ojo-mano. Es así, el pequeño al sujetar un juguete con los dedos va visualizando los primeros trazos moviendo desde el hombro y todo su cuerpo. Toda esta acción va depender cómo va aprendiendo hacer el movimiento desde el codo, la muñeca y los dedos.



## BIBLIOGRAFÍA

- 2013, L. S.–J. ( 2013). *Juego en los sectores* .
- ÁLVAREZ DE CANOVAS, J. (1951). *Psicología pedagógica (estudio del niño español)*. Madrid.
- ANTÓN, R. y. (1991). *Aprenda jugando*, Barcelona: CEAC. AXLINE, V. (1975) *Terapia de juego*, México. Mexico.
- BANDET, J. y. (1975). *Cómo enseñar a través del juego*. Barcelona: Fontanella (2ª edición). España.
- BASTINOS, J. (1895). *Juegos infantiles. Recreos infantiles para la infancia y la juventud*. Barcelona: Librería de Antonio J. Bastinos. España.
- CAIATI, D. M. (1987). *Juego libre en el jardín de infancia*. Barcelona: CEAC. España.
- DIANA. LLOPIS, R. (1931). *Pedagogía*, Madrid: Ed. Reus (2ª edición). España.
- ESPINOZA CASTRO, J. L. (1996). "Creatividad: Estrategias y Técnicas". Editorial alambra mexicana; Edición 3000 ejemplares.
- ESTRADA, R. (1995). "Manual de la Creatividad". Editorial trilla; edición México.
- GOOD/J.E, B. ... (Edición México 1983.). "Psicología Educativa". Internacional.
- MONTESORI, M. (2009). *Material Educativo para los sectores* .
- NELSON, E. (s.f.). "Función Educativa y social de la plaza de juegos" en BILE. 1933.
- Perú., M. d. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Peru.
- PIAGET, J. (2017). *Inteligencias Múltiples*.
- HERNANDEZ SAMPIERI R., FERNANDEZ COLLADO C. y BAPTISTA LUCIO P. (2014). Metodología de la investigación (Sexta edición). Recuperado de <https://www.esup.edu.pe/wp->



content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-  
Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf



# ANEXOS



## INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Los instrumentos de recolección de datos son recursos de los cuales se vale el investigador para conocer el fenómeno o problemática a estudiar y obtener la información necesaria de la misma. Los instrumentos en cuanto al contenido quedan expresados en la especificación de los datos concretos que necesitamos obtener.

Se realiza, por lo tanto, en una serie de ítems que no son otra cosa que los indicadores bajo la forma de preguntas, de elementos a observar, conocer, etc. De este modo, el instrumento sintetiza en sí toda la labor previa de la investigación.

En esta investigación, los instrumentos que se emplearon será una ficha de observación tomado a niños de 5 años, estos instrumentos servirán para conocer el desarrollo de la creatividad.

La calificación se realizará según la Escala de Likert:

4 = Logro destacado

3 = Logro esperado

2 = Proceso

1 = Inicio

### **Confiabilidad del Instrumento para la variable JUEGO DE SECTORES.**

La Confiabilidad del test fue establecida averiguando su consistencia interna, es decir el grado de intercorrelación y de equivalencia de sus ítems. Con este propósito, se usó el coeficiente de Alfa de Cronbach que va de 0 a 1, siendo 1 indicador de la máxima consistencia.





### SESIÓN DE APRENDIZAJE

DATOS INFORMATIVOS					
<b>TÍTULO:</b>	ADAPTACION:" ACUERDOS DE CONVIVENCIA"			<b>DURACIÓN:</b>	120 minutos
<b>ÁREA:</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>	<b>ENFOQUE DE ÁREA:</b>	Desarrollo personal y ciudadanía activa	<b>PROYECTO:</b>	I
<b>DOCENTE:</b>	Rocio M Diaz Machaca	<b>GRADO Y SEC.</b>	5 años "A"	<b>FECHA:</b>	12/09/2022


#### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN.			
CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	APRENDIZAJE CONTEXTUALIZADO	EVIDENCIA
Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Reconocen la importancia de los acuerdos.	Fotos Portafolio y ficha.
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
<b>ENFOQUE DE DERECHOS</b>	<b>RESPECTO:</b> Tolerancia cordialidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los derechos humanos y convive democráticamente.</li> <li>Desarrolla experiencias donde ejerce sus derechos con suscompañeros, docentes y familia.</li> </ul>	

#### SECUENCIA PEDAGÓGICA

SECUENCIA DIDÁCTICA			
	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
I N I C I O	MOTIVACIÓN	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recepción de niños, niñas</li> <li>Saludo a los niños y niñas</li> <li>Ubicación de loncheras</li> <li>Juegan libremente en los sectores.</li> </ul>	E V A L U A C I O N
	SABERES PREVIOS	<b>Planificación de mi sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué haré?</li> <li>"canción Jesús nos satisface"</li> </ul> <b>Jesús nos satisface.</b> Video	
		<b>Problematización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Invitamos a los niñas y niñas con algunas</li> </ul>	P E R M A

Colores  
Plumones  
Goma  
Cartulinas  
temperas

<b>P R O C E S O</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN</b>	<p>preguntas preguntamos ¿a quiénes vimos en el video? ¿Cómo cumpliremos nuestras normas de convivencia?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchamos sus respuestas.</li> <li>- Interrogamos: ¿Cómo lo cumpliremos?</li> </ul> <p><b>Análisis de Información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños tienen conocimiento de los acuerdos de convivencia</li> <li>- ¿Cuáles son los acuerdos? ¿Qué debemos hacer para cumplirlas?</li> </ul> <p><b>Acuerdo a tomar decisiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ahora para conocernos todos, les presentamos los acuerdos tomados en el aula.</li> </ul>	<b>N E N T E</b>		
	<b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b>  <b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b>  <b>INTERÉS INCENTIVO</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los niños van a conocer los acuerdos de convivencia.</li> <li>- La maestra les comenta que importante son los acuerdos.</li> <li>- Los niños decorar su trabajo.</li> <li>- Los niños terminan sus trabajos.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas limpian las mesas, se lavan las manos, a chorro, con agua limpia y jabón antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos, servilleta de su lonchera, y está la colocan detrás o a un costado de la silla, agradecen a Diosito por los alimentos que no vamos a servir, finalizando su merienda practicaran las normas de cortesía diciendo gracias, provecho</li> </ul> <p>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajamos en equipo RESPETO.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños, niñas y docente se preparan para la</li> </ul>			



C I E R R E		<p>salida, ordenan su aula, se peinan se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? ¿Qué les gustaría hacer para el siguiente día, dándole las gracias a Jesús, nos despedimos con la canción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Llego la hora de despedimos</li> <li>- Hasta mañana mi señorita.</li> <li>- Hasta mañana mis amiguitos.</li> </ul>		
----------------------------	--	--	--	--



  
 Prof. Gisheld Ardiles Ríos  
**DIRECTORA**

Directora: Gisheld Ardiles Ríos

Prof. Sonia Luque Ccala

  
 Rocio Milagros Diaz Machaca

Rocio Milagros Diaz Machaca



## SESIÓN DE APRENDIZAJE

DATOS INFORMATIVOS					
TÍTULO:	" CARTEL DE CUMPLEAÑOS Y ASISTENCIA "			DURACIÓN:	120 minutos
ÁREA:	PERSONAL SOCIAL	ENFOQUE DE ÁREA:	Desarrollo personal y ciudadanía activa	PROYECTO:	I
DOCENTE:	Rocio M Diaz Machaca	GRADO Y SEC.	5 años "A"	FECHA:	13/09/2022

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN.			
CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	APRENDIZAJE CONTEXTUALIZADO	EVIDENCIA
Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en actividades grupales como recordar fechas de cumpleaños y asistencia.	Reconocen la importancia de los cumpleaños y asistencia.	Trabajos realizados en clase de cartón.
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
ENFOQUE DE DERECHOS	RESPECTO: Tolerancia y cordialidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los derechos humanos y convive democráticamente.</li> <li>Desarrolla experiencias donde ejerce sus derechos con sus compañeros, docentes y familia.</li> </ul>	

### SECUENCIA PEDAGÓGICA

SECUENCIA DIDÁCTICA			
	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
I N I C I O	MOTIVACIÓN	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recepción de niños, niñas</li> <li>Saludo a los niños y niñas</li> <li>Ubicación de loncheras</li> <li>Juegan libremente en los sectores.</li> </ul>	<b>E V A L U A C I O N</b>  <b>Colores</b> <b>Plumones</b> <b>Goma</b> <b>Cartulinas</b> <b>temperas</b>
	SABERES PREVIOS	<b>Planificación de mi sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué haré?</li> </ul> "canCIÓN Jesús nos satisface"  <b>Cuando un cristiano baila</b> <b>Video</b> <b>Canción de cumpleaños</b>	
		<b>Problematización:</b>	

<b>P R O C E S O</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Invitamos a los niñas y niños con algunas preguntas ¿a quiénes vimos en el video? ¿quiénes bailaron?</li> <li>- Escuchamos sus respuestas.</li> <li>- Interrogamos: ¿Por qué están muy contentos?</li> </ul>	<b>P E R M A N E N T E</b>
	<b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	<p><b>Análisis de Información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños tienen conocimiento de los cumpleaños</li> <li>- ¿Qué festejamos cuando nacen? ¿por debemos ser puntuales?</li> </ul> <p><b>Acuerdo a tomar decisiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ahora para conocernos todos, les presentamos el cartel de cumpleaños y la asistencia.</li> <li>-</li> </ul>	
<b>INTERÉS INCENTIVO</b>		<div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los niños van a conocer los cumpleaños se sus compañeros.</li> <li>- La maestra les comenta que importante son los cumpleaños y la asistencia</li> <li>- Los niños decorar su trabajo.</li> <li>- Los niños terminan sus trabajos.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas limpian las mesas, se lavan las manos, a chorro, con agua limpia y jabón antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos, servilleta de su lonchera, y está la colocan detrás o a un costado de la silla, agradecen a Diosito por los alimentos que no vamos a servir, finalizando su merienda practican las normas de cortesía diciendo gracias, provecho</li> <li>- Trabajamos en equipo RESPETO.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se peinan se asean, cogen sus</li> </ul>	




C I E R R E		<p>mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? ¿Qué les gustaría hacer para el siguiente día, dándole las gracias a Jesús, nos despedimos con la canción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Llego la hora de despedirnos</li> <li>- Hasta mañana mi señorita.</li> <li>- Hasta mañana mis amiguitos.</li> </ul>		
----------------------------	--	--	--	--



  
 Prof. Gisheld Ardiles Ríos  
**DIRECTORA**  
 Directora: Gisheld Ardiles Ríos



Prof. Sonia Luque Ccala



Rocio Milagros Diaz Machaca



## SESIÓN DE APRENDIZAJE

DATOS INFORMATIVOS					
<b>TÍTULO:</b>	ADAPTACIÓN: "CONOZCO A MIS AMIGOS PARA SOCIALIZAR"			<b>DURACIÓN:</b>	120 minutos
<b>ÁREA:</b>	PERSONAL SOCIAL	<b>ENFOQUE DE ÁREA:</b>	Desarrollo personal y ciudadanía activa	<b>PROYECTO:</b>	I
<b>DOCENTE:</b>	Rocio M Diaz Machaca	<b>GRADO Y SEC.</b>	5 años "A"	<b>FECHA:</b>	14/09/2022

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

**COMPETENCIAS:** CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.

CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	APRENDIZAJE CONTEXTUALIZADO	EVIDENCIA
Participa en acciones que promueve el bien común.	Se relaciona con los adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Muestran felicidad al conocer nuevos amigos	Relatan sus experiencias  Fotos de los niños y niñas.
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
<b>ENFOQUE DE DERECHOS</b>	<b>RESPECTO:</b> Tolerancia y cordialidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los derechos humanos y convive democráticamente.</li> <li>Desarrolla experiencias donde ejerce sus derechos con sus compañeros, docentes y familia.</li> </ul>	

### SECUENCIA PEDAGÓGICA

SECUENCIA DIDÁCTICA			
	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
I N I C I O	MOTIVACIÓN	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recepción de niños, niñas.</li> <li>Saludo a los niños y niñas.</li> <li>Ubicaciones de loncheras.</li> <li>Juegan libremente en los sectores.</li> </ul> <p><b>PLANIFICACIÓN DE MI SESIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿qué hare?</li> <li>Me divierto participando con mis amigos en la institución.</li> <li>Cantamos una canción.</li> </ul>	E V A L U A C I O N
	SABERES PREVIOS	<p><b>problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Invitamos a los niños y niñas que se sienten en media luna y preguntamos ¿te gustaría conocer a tus amigos?</li> </ul>	

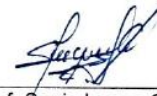


P R O C E S O	<b>PROBLEMATIZACIÓN</b>	¿Qué crees que haremos acá? ¿por qué vinieron al jardín?	P E R M A N E N T E	
	<b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	Elaboramos un papelote con todas sus respuestas para que compartan todas sus ideas. <ul style="list-style-type: none"> <li>Les indicaremos a las niñas y niños que en el Jardincito serán muy felices y aprenderán muchas cosas lindas como:</li> </ul> <p>Canciones Juegos</p> <p>El pato Renato no sabe cantar y todos los días se pone a ensayar cuac, cuac, cuac, cuac, cuac cuac, cuac, cuac, cuac, cuac cuac, cuac, cuac, cuac, cuac cuac, cuac, cuac.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La profesora los invita a los niños a pasar a su aula para preguntarles su nombre, darles un solapero</li> <li>Antes de retirarse les preguntamos a los niños y niñas, ¿Cómo se sintieron? ¿A qué amiguitos conocieron? ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Les gusto? ¿Qué aprendimos?</li> </ul>		
C I E R R E	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b>			
	<b>INTERÉS INCENTIVO</b>	<b>ACTIVIDADES DE SALIDA:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordena su aula, se peinan se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? ¿Qué les gustaría hacer para el siguiente día? Nos despedimos dándole las gracias a Jesús, Nos despedimos con la canción</li> <li>Hasta mañana mi señorita</li> <li>Hasta mañana mis amiguitos.</li> </ul>		



  
Prof. Gisheld Ardiles Rios  
**DIRECTORA**

Directora: Gisheld Ardiles Ríos



Prof. Sonia Luque Ccala

  
Rocio Milagros Diaz Machaca



### SESIÓN DE APRENDIZAJE

DATOS INFORMATIVOS					
<b>TÍTULO:</b>	ADAPTACION: "CARTEL 35"			<b>DURACIÓN:</b>	120 minutos
<b>ÁREA:</b>	<b>MATEMÁTICA</b>	<b>ENFOQUE DE ÁREA:</b>	Centrado en la Resolución de Problemas	<b>PROYECTO:</b>	I
<b>DOCENTE:</b>	Rocio M Diaz Machaca	<b>GRADO Y SEC.</b>	5 años "A"	<b>FECHA:</b>	15/09/2022

#### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD			
CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	APRENDIZAJE CONTEXTUALIZADO	EVIDENCIA
Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Aprende la numeración.	Cartel
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
<b>ENFOQUE DE DERECHOS</b>	<b>RESPECTO:</b> Tolerancia y cordialidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los derechos humanos y convive democráticamente.</li> <li>Desarrolla experiencias donde ejerce sus derechos con sus compañeros, docentes y familia.</li> </ul>	

#### SECUENCIA PEDAGÓGICA

SECUENCIA DIDÁCTICA			RECURSOS
PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS		
I N I C I O	<b>MOTIVACIÓN</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recepción de niños, niñas</li> <li>Saludo a los niños y niñas</li> <li>Ubicación de loncheras</li> <li>Juegan libremente en los sectores.</li> </ul>	E V A L U A C I O N
	<b>SABERES PREVIOS</b>	<b>Planificación de mi sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué haré?</li> </ul> "cancción"	
	<b>PROBLEMATIZACIÓN</b>	<b>Los números</b> Video  <b>Problematización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Invitamos a los niñas y niñas con algunas preguntas preguntamos ¿a quiénes vimos en el video? ¿Cómo</li> </ul>	

Colores  
Plumones  
Goma  
Cartulinas  
temperas



P  
E  
R  
M  
A  
N  
E  
N  
T  
E

**PROPÓSITO  
Y  
ORGANIZACI  
ÓN**

**GESTIÓN Y  
ACOMPaña  
MIENTO**

P  
R  
O  
C  
E  
S  
O

**INTERÉS  
INCENTIVO**

C  
I  
E  
R  
R  
E

son los números?

- Escuchamos sus respuestas.
- Interrogamos: ¿Cómo lo realizaremos?

**Análisis de Información:**

- Los niños tienen conocimiento de los números.
- ¿Cuáles son los números? ¿Qué debemos hacer para conocerlos?

**Acuerdo a tomar decisiones:**

- Ahora para conocer más sobre los números, les presentamos el cartel 35

**CARTEL 35**


- Todos los niños van a conocer los números utilizando el cartel 35 todos los días.
- La maestra les comenta que importante son los números.
- Los niños realizan su cartel 35 con ayuda de la maestra.
- Los niños terminan sus trabajos.

**ACTIVIDADES DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO:**

- Los niños y niñas limpian las mesas, se lavan las manos, a chorro, con agua limpia y jabón antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos, servilleta de su lonchera, y está la colocan detrás o a un costado de la silla, agradecen a Diosito por los alimentos que no vamos a servir, finalizando su merienda practican las normas de cortesía diciendo gracias, provecho


Trabajamos en equipo RESPETO.



## ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

- Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se peinan se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? ¿Qué les gustaría hacer para el siguiente día, dándole las gracias a Jesús, nos despedimos con la canción:
- Llego la hora de despedirnos
- Hasta mañana mi señorita.
- Hasta mañana mis amiguitos.



  
 Prof. Gisheld Ardiles Ríos  
 DIRECTORA

Directora: Gisheld Ardiles Ríos

Prof. Sonia Luque Ccala

Rocío Mitagros Díaz Machaca



### SESIÓN DE APRENDIZAJE

DATOS INFORMATIVOS					
TÍTULO:	" CARTEL FUNCIONAL " "CALENDARIO TIEMPO"			DURACIÓN:	120 minutos
ÁREA:	PERSONAL SOCIAL	ENFOQUE DE ÁREA:	Desarrollo personal y ciudadanía activa	PROYECTO:	I
DOCENTE:	Rocio M Diaz Machaca	GRADO Y SEC.	5 años "A"	FECHA:	16/09/2022

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN.			
CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	APRENDIZAJE CONTEXTUALIZADO	EVIDENCIA
Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en actividades grupales elaborando y cumpliendo el cartel funcional.	Reconocen la importancia de realizar las funciones del cartel.	Trabajos realizados en clase.
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
ENFOQUE DE DERECHOS	RESPECTO: Tolerancia y cordialidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los derechos humanos y convive democráticamente.</li> <li>Desarrolla experiencias donde ejerce sus derechos con sus compañeros, docentes y familia.</li> </ul>	

### SECUENCIA PEDAGÓGICA

SECUENCIA DIDÁCTICA			
	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
I N	MOTIVACIÓN	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recepción de niños, niñas</li> <li>➤ Saludo a los niños y niñas</li> <li>➤ Ubicación de loncheras</li> </ul> <p><b>Planificación de mi sesión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Qué haré?</li> </ul> <p>"El cocodrilo Dante"</p> <p>Se observará un video de "Cumplir funciones"</p>	<p style="text-align: center;">E V A L U A C I O N</p> <p>Colores Plumones Goma Cartulinas temperas</p>

I  
C  
I  
O

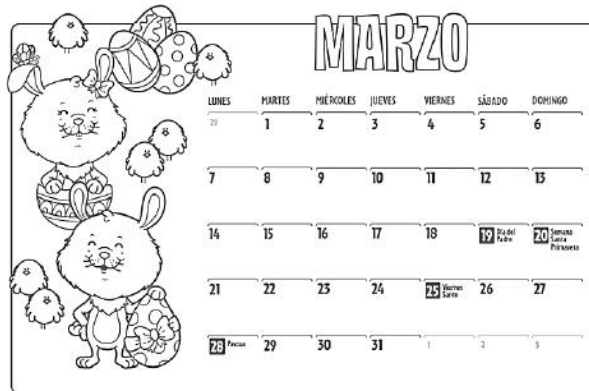
**SABERES PREVIOS**

**Problematización:**

- Realizamos a los niñas y niñas algunas preguntas ¿A quiénes vimos en el video? ¿Qué hacían los personajes en el video?
- Escuchamos sus respuestas.
- Interrogamos: ¿Por qué están muy contentos?

**Análisis de Información:**

- Los niños tienen conocimiento de cumplir con algunas funciones como estudiantes.
- ¿Qué funciones tienen ustedes? ¿Por qué debemos conocer el calendario?



**Acuerdo a tomar decisiones:**

- Ahora para conocernos todos, les presentamos el cartel de funciones y calendario.
- Todos los niños van a conocer las funciones del “Cartel de funciones”
- La maestra les comenta que importante es cumplir con nuestras funciones y conocer el calendario.
- Los niños decoran su trabajo.
- Los niños terminan sus trabajos.

**ACTIVIDADES DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO:**

- Los niños y niñas limpian las mesas, se lavan las manos a chorro con agua limpia y jabón antes de comer.
- Colocan los cubiertos, servilletas, sacan los alimentos de su lonchera y la colocan detrás o a un costado de la silla.
- Agradecen a Diosito por los alimentos que nos vamos a

P  
R  
O  
C  
E  
S  
O

**PROBLEMATIZACIÓN**

**PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN**

**GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO**

**INTERÉS INCENTIVO**

C  
I  
E  
R  
R  
E

P  
E  
R  
M  
A  
N  
E  
N  
T  
E



servir, finalizando su merienda practicarán las normas de cortesía diciendo gracias y provecho.

### ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

- Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se peinan, se asean, cogen sus mochilas y se forman.
- Luego les preguntamos ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué les gustaría hacer para el siguiente día?
- Dándole las gracias a Jesús, nos despedimos con la canción: "Llego la hora de despedirnos".

Hasta mañana mis amiguitos.



  
Prof. Gisheld Ardiles Ríos  
DIRECTORA

Directora: Gisheld Ardiles Ríos

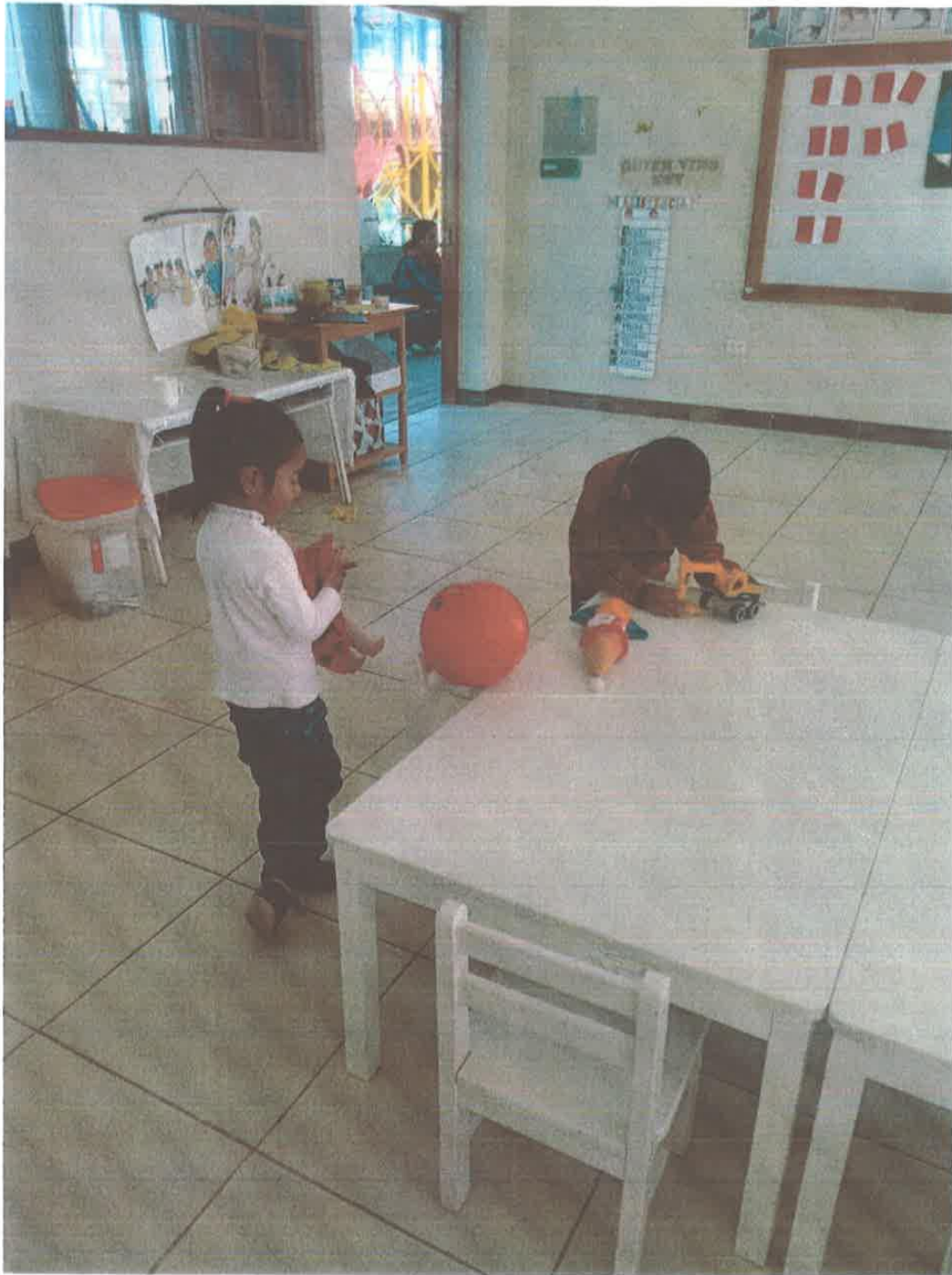


Prof. Sonia Luque Ccala



Rocio Milagros Díaz Machaca





REPOSICIONADO POR EL SERVICIO DE REPOSICIONADO DE DOCUMENTOS DE LA OFICINA DE INVESTIGACIÓN DE LA UANCV



### UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

#### FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DEL NIÑO(A): ..... EDAD: .....

INDICADORES	ESCALA			
	Sí	No	A veces	Siempre
<b>ORIGINALIDAD</b>				
Expresa con espontaneidad sus ideas.				
Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.				
Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.				
Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.				
<b>INDEPENDENCIA</b>				
Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.				
Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.				
Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.				
Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.				
<b>EJECUCIÓN Y REPRESENTACIÓN</b>				
El niño o niña muestra capacidad de comprender, formular y realizar actividades.				
Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.				
Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.				



### UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

#### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**TÍTULO:** JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA – PUNO 2022

**Autor del instrumento:** ROCIO MILAGROS DIAZ MACHACA

**Validado por la Magister:** NANCY YANA SALLUCA

**Nombre del instrumento:** GUÍA DE OBSERVACIÓN

#### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE

INDEPENDIENTE: JUEGO DE SECTORES

ANEXO 1: GUÍA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DEL NIÑO(A): ..... EDAD: .....

Escala de valoración

1	2	3	4
Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado

INDICADORES	ESCALA			
	1	2	3	4
<b>PLANIFICACIÓN</b>				
Expresa con espontaneidad sus ideas.			X	
Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			X	
Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.			X	
Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.				X
<b>EJECUCIÓN</b>				
Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.			X	
Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.			X	
Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.			X	
Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.			X	
<b>REPRESENTACIÓN</b>				
Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas,			X	



témporas, pulmones).			X	
Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.			X	
Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.			X	

### CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	INSTRUMENTO	
		SI	NO
CLARIDAD	¿Está formulado con lenguaje claro, sencillo y apropiado?	X	
OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de la variable y las dimensiones?	X	
ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variable de estudio?	X	
SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	X	
INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	X	
ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiado?	X	
CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento científico?	X	
COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactadas?	X	
METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por las variables y dimensiones?	X	
PERTINENCIA	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de la variable de estudio?	X	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: ACEPTABLE



## OPINIÓN DE APLICABILIDAD: DEFICIENTE - ACEPTABLE - EXCELENTE

CALIFICACIÓN	DEFICIENTE	ACEPTABLE	EXCELENTE
Congruencia ítem-dimensión		20%	
Amplitud de contenidos		20%	
Redacción de los ítems		20%	
Ortografía		20%	
Presentación		20%	
TOTAL		100%	

## DATOS DEL VALIDADOR:

NOMBRES Y APELLIDOS	NANCY YANA SALLUCA
DNI	41838732
DIRECCIÓN DOMICILIARIA	JR. CAMINO REAL 147
TELÉFONO y/o CELULAR	952735499
GRADO ACADÉMICO	MAGISTER
CORREO ELECTRÓNICO	
MENCIÓN	MAGISTER EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN



M.Sc. NANCY YANA SALLUCA  
DOCENTE UNA - PUNO



### UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

#### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**TÍTULO:** JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA – PUNO 2022

**Autor del instrumento:** ROCIO MILAGROS DIAZ MACHACA

**Validado por la Magister:** NANCY YANA SALLUCA

**Nombre del instrumento:** GUÍA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE:

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

ANEXO 2: LISTA DE COTEJO

NOMBRE DEL NIÑO(A): ..... EDAD: .....

INDICADORES	Sí	No	A veces	Siempre
Genera ideas.				X
Usa su imaginación.				X
Dirige con naturalidad actividades.				X
Muestra cualidad para convertir algo en otra cosa, de lograr nuevos roles.				X
Muestra confianza y seguridad en sí mismo.				X
Comprende, formula y realiza actividades.				X
Crea diferentes opciones sobre alguna actividad.				X

#### CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	INSTRUMENTO	
		SI	NO
CLARIDAD	¿Está formulado con lenguaje claro, sencillo y apropiado?	X	
OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de la variable y las dimensiones?	X	
ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variable de estudio?	X	
SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	X	



INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	X	
ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiado?	X	
CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento científico?	X	
COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactadas?	X	
METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por las variables y dimensiones?	X	
PERTINENCIA	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de la variable de estudio?	X	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: ACEPTABLE

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: DEFICIENTE - ACEPTABLE - EXCELENTE

CALIFICACIÓN	DEFICIENTE	ACEPTABLE	EXCELENTE
Congruencia ítem-dimensión		20%	
Amplitud de contenidos		20%	
Redacción de los ítems		20%	
Ortografía		20%	
Presentación		20%	
TOTAL		100%	

DATOS DEL VALIDADOR:

NOMBRES Y APELLIDOS	NANCY YANA SALLUCA
DNI	41838732
DIRECCIÓN DOMICILIARIA	JR. CAMINO REAL 147
TELÉFONO y/o CELULAR	952735499
GRADO ACADÉMICO	MAGISTER
CORREO ELECTRÓNICO	
MENCIÓN	MAGISTER EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN



M.Sc. NANCY YANA SALLUCA  
DOCENTE UNA - PUNO



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**TÍTULO:** JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA – PUNO 2022

**Autor del instrumento:** ROCIO MILAGROS DIAZ MACHACA  
**Validado por la Magister:** LIZBETH PATRICIA CAYRO JILAPA  
**Nombre del instrumento:** GUÍA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE

INDEPENDIENTE: JUEGO DE SECTORES

ANEXO 1: GUÍA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DEL NIÑO(A): ..... EDAD: 5.....

Escala de valoración

1	2	3	4
Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado

INDICADORES	ESCALA			
	1	2	3	4
<b>PLANIFICACIÓN</b>				
Expresa con espontaneidad sus ideas.			X	
Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			X	
Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.			X	
Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.			X	
<b>EJECUCIÓN</b>				
Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.			X	
Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.			X	
Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.			X	
Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.			X	
<b>REPRESENTACIÓN</b>				
Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas,			X	



témporas, plumones).			X	
Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.			X	
Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.			X	

## CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	INSTRUMENTO	
		SI	NO
CLARIDAD	¿Está formulado con lenguaje claro, sencillo y apropiado?	X	
OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de la variable y las dimensiones?	X	
ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variable de estudio?	X	
SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	X	
INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	X	
ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiado?	X	
CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento científico?	X	
COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactadas?	X	
METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por las variables y dimensiones?	X	
PERTINENCIA	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de la variable de estudio?	X	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: ACEPTABLE



### OPINIÓN DE APLICABILIDAD: DEFICIENTE - ACEPTABLE - EXCELENTE

CALIFICACIÓN	DEFICIENTE	ACEPTABLE	EXCELENTE
Congruencia ítem-dimensión		20%	
Amplitud de contenidos		20%	
Redacción de los ítems		20%	
Ortografía		20%	
Presentación		20%	
TOTAL		100%	

### DATOS DEL VALIDADOR:

NOMBRES Y APELLIDOS	Lizbeth Patricia Cayro Jilapa
DNI	43461338
DIRECCIÓN DOMICILIARIA	urb. Simon Bolivar LT D-11
TELÉFONO y/o CELULAR	973648770
GRADO ACADÉMICO	Magister Scientiae
CORREO ELECTRÓNICO	lcayro@unap.edu.pe
MENCIÓN	Administración de la Educación




**M.Sc. Lizbeth Patricia Cayro Jilapa**  
 DOCENTE FACE - UNA - PUNO  
 EDUCACIÓN INICIAL



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**TÍTULO:** JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA – PUNO 2022

**Autor del instrumento:** ROCIO MILAGROS DIAZ MACHACA  
**Validado por la Magister:** LIZBETH PATRICIA CAYRO JILAPA  
**Nombre del instrumento:** GUÍA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE:

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

ANEXO 2: LISTA DE COTEJO

NOMBRE DEL NIÑO(A): ..... EDAD: .....

INDICADORES	Sí	No	A veces	Siempre
Genera ideas.				X
Usa su imaginación.				X
Dirige con naturalidad actividades.				X
Muestra cualidad para convertir algo en otra cosa, de lograr nuevos roles.				X
Muestra confianza y seguridad en sí mismo.				X
Comprende, formula y realiza actividades.				X
Crea diferentes opciones sobre alguna actividad.				X

### CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	INSTRUMENTO	
		SI	NO
CLARIDAD	¿Está formulado con lenguaje claro, sencillo y apropiado?	X	
OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de la variable y las dimensiones?	X	
ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variable de estudio?	X	
SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	X	



INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	X	
ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiado?	X	
CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento científico?	X	
COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactadas?	X	
METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por las variables y dimensiones?	X	
PERTINENCIA	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de la variable de estudio?	X	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: ACEPTABLE

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: DEFICIENTE - ACEPTABLE - EXCELENTE

CALIFICACIÓN	DEFICIENTE	ACEPTABLE	EXCELENTE
Congruencia ítem-dimensión		20%	
Amplitud de contenidos		20%	
Redacción de los ítems		20%	
Ortografía		20%	
Presentación		20%	
TOTAL		100%	

DATOS DEL VALIDADOR:

NOMBRES Y APELLIDOS	Lizbeth Patricia Cayro Jilapa
DNI	43461338
DIRECCIÓN DOMICILIARIA	urb. Simon Bolivar LT D-11
TELÉFONO y/o CELULAR	973648770
GRADO ACADÉMICO	Magister Scientiae
CORREO ELECTRÓNICO	lcayro@unap.edu.pe
MENCIÓN	Administración de la Educación



M.Sc. Lizbeth Patricia Cayro Jilapa  
DOCENTE FACE - UNA - PUNO  
EDUCACIÓN INICIAL



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

SOLICITO: Autorización para aplicar instrumentos validados para una investigación.

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA

GISHELD ARDILES RIOS

Yo, ROCIO MILAGROS DIAZ MACHACA, identificado con DNI 47393371, con domicilio en el Jr. Víctor Humareda 481, ante usted con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente.

Que siendo egresada y Bachiller en Educación Inicial intercultural Bilingüe de la universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, es que me dirijo a su digna autoridad con la finalidad de solicitar su **AUTORIZACIÓN PARA APLICAR MIS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**, sobre EL JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA – PUNO 2021, para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial intercultural Bilingüe.

POR LO EXPUESTO: Ruego a usted acceder a mi solicitud.

Juliaca, 08 de septiembre de 2022

Rocio Milagros Diaz Machaca  
DNI: 47393371



Prof. Giselda Ardiles Rios  
DIRECTORA



### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA I.E.I. N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DEL DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, DEPARTAMENTO DE PUNO.

#### DEJA CONSTANCIA:

Que la señorita **ROCIO MILAGROS DIAZ MACHACA**, identificada con **DNI 47393371**, estudiante de la universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de la facultad de Ciencias de la Educación de la escuela profesional de Educación Inicial intercultural Bilingüe.

Quien ha realizado sus **SESIONES DE APRENDIZAJE** y **LISTA DE COTEJO** para aplicar el instrumento de investigación que es la **FICHA DE OBSERVACIÓN** de su TESIS titulado **EL JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE JULIACA – PUNO 2021**, la cual inició 12 de septiembre y culminó el 16 de septiembre en el horario 8:30 am a 12:45 pm demostrando puntualidad y responsabilidad concerniente a la aplicación de instrumentos de tesis satisfactoria.

Se le expide el presente documento para los fines convenientes y a petición del interesado.

Juliaca, 20 de octubre de 2022



*[Handwritten Signature]*  
Prof. Gishejd Ardiles Rios  
DIRECTORA



ANEXO 1  
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS  
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN  
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 16 - 08 - 2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: ROCIO MILAGROS DIAZ MACHACA

Dirección: VICTOR HUMAREDA N° 481

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 47393371

Teléfono: 941 000 060 email: mlarocio22@gmail.com

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: \_\_\_\_\_

Teléfono: \_\_\_\_\_ email: \_\_\_\_\_

Facultad y/o Escuela de Posgrado: FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Asesor: Dr. EDGAR ATAMARI ZAPANA

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación  Tesis  Trabajo de Suficiencia Profesional  Trabajo Académico

Título: JUEGO DE SECTORES EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5

AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA DE LA CIUDAD DE

JULIACA - PUNO 2022

Palabras claves, (3 a 5 términos): Juego de sectores, creatividad, representación, independencia, autoestima, originalidad.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV <sup>1,2</sup>?

1

<sup>1</sup> Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

<sup>2</sup> Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

- Bachiller
- Título
- 2da Especialidad
- Maestría
- Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

**Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.**

Con la autorización de depósito de mi producción intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

**Autorizo su publicación (marque con una X)**

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): \_\_\_\_\_
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

**¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?**

**Sí:** significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

**No:** significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



**Jurisdicción de su Licencia**

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN - P01

Firma de Autor



huella digital

16 - 08 - 2024

Fecha