

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Importancia del juego libre para la creatividad de los niños en educación
inicial

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda
Especialidad Profesional de Educación Inicial

Autor:

Naty Navarro Soplin

JAEN – PERÚ

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Intervención pedagógica en la enseñanza de la lectoescritura en niños

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y
forma

Naty Navarro Soplin (Autor)

Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

JAEN – PERÚ

2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
 FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
 PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Jaén, a los veinte días del mes de febrero del dos mil veinte, se reunieron en la I.E. Jaén de Bracamoros los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa, representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidentes), Mg. Blanca Barreto Escaroto (Secretaria) y Mg. Jorge Luis Artaza Salazar (Vocal), representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Importancia del juego libre para la creatividad de los niños en educación inicial", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial a la señora Naty Navarro Soplin.

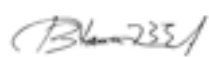
A las once horas cuarenta minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.


Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación de jurado lo declararon aprobado por unanimidad con el calificativo 12.15013

Por tanto, Naty Navarro Soplin, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial.

Siendo las doce horas con veinte minutos, el presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


 Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
 Presidente del Jurado


 Mg. Blanca Barreto Escaroto
 Secretaria del Jurado


 Mg. Jorge Luis Artaza Salazar
 Vocal del Jurado

**A Dios, por darme sabiduría e iluminar mi mente, para lograr mis
objetivos.**

A la memoria de mis padres Santos e Hilda,

A mi hijo Johrdan,

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA	
INTRODUCCIÓN	i
CAPITULO I: Objetivos general y específicos	6
1.1 Objetivo general	6
1.2 Objetivos específicos	6
CAPITULO II: El juego libre en los sectores del aula	7
2.1 Concepto	7
2.2 Características	8
2.3 Origen del juego libre	9
2.4 Secuencia metodológica de la hora de juego libre en los sectores	10
2.4.1 Planificación	10
2.4.2 Organización	11
2.4.3 Ejecución	11
2.4.4 Socialización	12
2.4.5 Representación	12
2.5 Los sectores del aula	13
2.6 Juego libre y creatividad	
2.7 La creatividad	16
2.8 Relación entre juego y creatividad	21
2.9 El juego cooperativo y la creatividad	22
2.10 Juego y aprendizaje creativo	23
2.11 Antecedentes de estudio	24
CONCLUSIONES	
REFERENCIAS CITADAS	

RESUMEN

La presente monografía titulada: El juego libre en los sectores y la creatividad en niños de educación inicial, tiene como objetivo general, determinar cuál es la importancia de la actividad lúdica en los sectores del aula, para la creatividad en los niños de educación inicial.

Se ha indagado en diversas fuentes que el juego libre en los sectores del aula, fortalece de manera decisiva la socialización y el aprendizaje cognitivo de las diferentes áreas, la psicomotricidad y el lenguaje.

Se puede afirmar que mediante el juego en los sectores del aula se busca potenciar la creatividad de los infantes, y les permite un aceptable desenvolvimiento en su vida cotidiana, y pueda alcanzar con éxito las competencias curriculares.

Palabras clave: Juego libre y creatividad.

INTRODUCCIÓN

La educación, conforme avanza la sociedad, exige a la escuela mayores logros, y si bien es cierto que comparativamente el nivel educativo entre los países desarrollados y los en vías de desarrollo, el reto es mayor en estos últimos, en ese sentido, las escuelas en Latinoamérica y sobre todo en nuestro país, tienen toda una tarea pendiente en la mejora de la educación, que debe comprometer a toda la sociedad en su conjunto; en ese contexto, la creatividad juega un papel importante para pasar de un país consumista a uno que sea capaz de brindar el valor agregado o el valor añadido a los insumos y materias primas que se produce, y en ese afán de transformar materia en bienes y servicios, desde la escuela, se estará estimulando las capacidades creativas de los niños.

El juego en los procesos didácticos desarrollados en la escuela, cada vez está más ausente de la convivencia educativa entre docentes y estudiantes, independientemente del nivel que está cursando el educando; la ausencia de la actividad lúdica, es más dramática cuanto ocurre en los primeros años de escolaridad de los infantes, al respecto, Gómez, T. Patricia, O. y Rodríguez, S. (2015), sostiene que el accionar lúdico, contribuye en las personas, a acrecentar su autoconfianza, su autonomía y a sentar las bases de su personalidad, convirtiéndose en una actividad recreativa y educativa principales, que debe ser incorporada en las vivencias del niño a partir de su realidad contextual, aprovechando las potencialidades del mundo que los rodea.

La actividad lúdica se caracteriza por ser innata en los escolares, desde los inicios de su interacción con el medio natural y social, solamente ellos saben jugar, entonces el hecho de privarles del ejercicios de esa cualidad es mutilarlos; y a decir verdad, la escuela desde el principio de su formación,

e inclusive desde antes de su ingreso a la escuela o cuna, primero la familia o el hogar, en muchos casos, no les permiten el acceso libre y espontáneo que tienen para hacer del juego una actividad cotidiana, placentera y formativa. Lamentablemente con el adelanto de la tecnología, en el contexto internacional y nacional, cada vez está menos presente en el repertorio de los infantes, la práctica del juego que demanda el movimiento del cuerpo como correr, saltar, rodar, en suma, la activación de la motricidad, porque con en uso excesivo de los aparatos tecnológicos, se activa el sedentarismo y se apaga la estimulación de la creatividad. La respecto García, (2019), sostiene que una de las causas principales que genera la ausencia del juego en los niños, es la escasa creatividad e imaginación “la creatividad es imprescindible y tiene singular importancia para la vida, es la llave maestra que se orienta a la permisión de la resolución de problemas y el manejo de situaciones diversas; mediante el juego, la creatividad de los infantes se despliega, y ellos se movilizan en un terreno distendido y amplio que les permite tener un pensamiento divergente y creativo.

La ausencia del juego en la vida de la primera infancia, también inhibe el desarrollo de la autonomía y la independencia; claro está que la autonomía y la heteronomía son dos conceptos que están presentes en la formación del niño, al respecto, Smilansky (1968), afirma que, a medida que evoluciona y crece, el infante se debe desprender de su madre, lo que se llama del “desapego” e ir adquiriendo cierta autonomía, el juego, en ese contexto, es fundamental para que esto ocurra, porque en situaciones o escenas del juego, el párvulo toma decisiones, resuelve problemas y actúa sin que el adulto le indique o le brinde las consignas de lo que él debe hacer; en consecuencia, jugando va adquiriendo su autonomía.

Además, agrega Smilansky (1968, p. 34), “el juego es una actividad universal y también un derecho universal de todos los niños, pero no siempre es sencillo asegurarlo y salvaguardarlo”. Po lo que, hay la necesidad imperiosa de que los padres y madres de familia, los docentes y la sociedad

en general contribuyan de una u otra manera, que los infantes, vivencien el juego dada su importancia en su formación, y porque es su derecho, que ninguna persona puede ni debe de privarles.

El juego libre, lamentablemente, muy pocas veces está presente en las aulas de educación inicial, muchas veces las docentes prohíben a sus hijos y/o alumnos, el acceso a este derecho universal, pero lamentablemente en nuestro país, las docentes de educación inicial, no están preparadas académicamente para crear las condiciones favorables que los niños hagan del juego libre una actividad cotidiana dado su carácter formativo, muchas veces las docentes no permiten que los niños jueguen de manera espontánea y libre, porque cuando empiezan a hacerlo, las docentes los regañan o les llaman la atención, lo que ellas prefieren es la quietud de los infantes y que actúen en lo que ellas los ordenan, con las consignas que prefieran y cuando lo deciden ellas. Una evidencia del escaso conocimiento de los intereses del infante, es que en una primera evaluación administrada por el Ministerio de Educación (2018), según los resultados, la mayoría de docentes del nivel, demuestran tener grandes deficiencias en su preparación pedagógica y didáctica en el aula.

Teniendo en cuenta la realidad descrita, nos formulamos el siguiente problema ¿Cuál es la importancia del juego libre para la creatividad de los niños y niñas de educación inicial?

La presente investigación se justifica porque la formación inicial es la base para estimular y hacer el aprestamiento para posteriores aprendizajes, dado que constituye el andamiaje para lograr el desarrollo de capacidades que constituyen los prerrequisitos para capacidades más complejas; en ese sentido, el estudio tiene singular importancia dado que los hallazgos plasmados en las conclusiones permitirán tomar decisiones orientadas a hacer del juego una actividad placentera de los niños y por extensión, contribuir al desarrollo de la creatividad.

Por otro lado, tiene relevancia aseverar que el abordaje de la creatividad, lamentablemente en la educación de hoy; no obstante, que hoy se habla de su desarrollo en las instituciones educativas; conviene subrayar que en el contexto escolar se percibe el entusiasmo de los alumnos por sobresalir, se muestran ávidos por exteriorizar su talento y capacidad hacia la sociedad. Pero por otro lado, el desarrollo de la creatividad en el jardín de niños, en educación primaria y educación secundaria, está postergada; son pocos los profesores de educación inicial que la estimulan o trabajan con sus estudiantes, fomentando solamente el aprendizaje repetitivo y memorístico.

El estudio tiene relevancia social porque permitirá abordar científicamente un tema poco estudiado pero que tiene importancia en la formación inicial de los infantes, dado que la actividad lúdica está presente naturalmente en los niños, y en la medida de su concreción, esa persona durante toda su vida se caracterizará por ser proactiva, emprendedora, activa, y en consecuencia contribuirá de un modo u otro al progreso de su sociedad.

El estudio también se caracteriza por abordar un tema orientado a solucionar un problema práctico que está presente en la cotidianidad y que es factible su tratamiento a través del análisis operativo y funcional del equipo investigador; y además, es bueno precisar que los hallazgos serán una gran contribución para los docentes que laboran en educación inicial, para los especialistas y también para los investigadores interesados en el tema en particular, para contribuir de manera propositiva en la formación inicial de los escolares.

La presente investigación monográfica ha sido estructurada de la siguiente manera: en el primer capítulo, se da a conocer el propósito de la investigación, en los objetivos general y específicos; mientras que en el capítulo segundo, se consideran contenidos relacionados al marco teórico

conceptual relacionados a la importancia de la actividad lúdica de forma libre, para la creatividad en educación inicial, conscientes de la relevancia que tienen las actividades lúdicas para estimular las capacidades creativas de los estudiantes, más aún si es son estimuladas desde edades tempranas, cuando los niños están recibiendo su formación preescolar; también se consideran en el reporte académico, las conclusiones, las recomendaciones y las referencias citadas. Durante todo el trabajo, que es de corte descriptivo, se ha recurrido a métodos científicos para su sistematización, y en particular a los métodos inductivo, deductivo, analítico y sintético.

CAPÍTULO I

OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICOS

1.1 Objetivo general. -

Determinar la importancia del juego libre para la creatividad de los niños de educación inicial.

1.2 Objetivos específicos. -

Describir la importancia del juego libre en los sectores de los niños de educación inicial.

Identificar aspectos relevantes de la creatividad en los niños de educación inicial.

Relacionar el juego libre en los sectores y su importancia para el desarrollo de la creatividad de los escolares del nivel inicial.

CAPÍTULO II

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES DEL AULA

2.1 Concepto. -

Para el Ministerio de Educación (2009), el juego libre que experimentan cotidianamente los niños en los sectores, se caracteriza por ser un conglomerado de actividades que se presentan de manera espontánea y personal que tiene su génesis en el mundo interior del infante y lo compromete a participar protagónicamente, dado que forma parte de su propia creación.

El Ministerio de educación (2010), hace una definición la hora que debe desarrollar el niño la actividad lúdica, y lo denomina el “juego libre”, se realiza en los sectores que la docente, con apoyo de la comunidad educativa ha implementado en su aula; y constituye una acción pedagógica - formativa de carácter cotidiano y además se concreta permanentemente; se recomienda que se realice en el contexto áulico o también a los exteriores, por un tiempo estimado de una hora, como actividades denominadas al aire libre, en escenarios los espacios abiertos como patios u otros que se encuentran próximos al plantel institucional.

Las aseveraciones realizadas por el Minedu, constituyen definiciones básicas; sin embargo, creemos que lo más relevante es que, también se involucre a los padres de familia, en este gran reto y necesidad, debe ser enfrentada y satisfecha desde la casa que constituye la primera escuela de toda persona y no solo dejar la responsabilidad únicamente a los docentes, dado que desde tiempos ancestrales se dice que la primera y principal escuela es la casa, es el hogar.

2.2. Características. -

El juego en general y particularmente el juego libre en los infantes, constituye una necesidad vital para lograr posteriores aprendizajes de manera significativa; permite a los niños representar las vivencias que se dan en el hogar, a través de los roles de los miembros de la familia y de la sociedad, a partir de su vivenciación, empiezan a construir significados, a plantearse hipótesis, a hacer predicciones, entre otras situaciones de relevancia. En seguida, se pasa a describir las características del juego libre, propuesto por el Ministerio de Educación (2005).

- a. Es una actividad que se caracteriza por ser libre, tiene un carácter inédito, y está colmada de espontaneidad que se gesta a partir de las vivencias propias del niño y están articuladas a su creación inédita.
- b. El afecto está presente en todo momento, acompañando al juego, lo que significa que por lo general tendrá un carácter de placentero, confortable y de gozo, y ocurre lo contrario, entonces pierde la esencia de juego.
- c. El juego tiene un carácter excepcionalmente flexible. El protagonista y el acompañante o monitor, desconocen el formato cómo va a desenvolverse, ahí radica su carácter de espontaneidad, que es la esencia de la actividad lúdica.
- d. Asimismo, su particularidad es, más que la meta, el proceso. El infante se despreocupa por el resultado o final, lo relevante es vivenciar con algarabía y gozo el presente lúdico.

Líneas arriba, se mencionan las peculiaridades del juego libre, con los cuales estamos completamente de acuerdo, sin embargo, se debe agregar que el juego libre les provee grandes posibilidades de solucionar problemas, como consecuencia de vivenciar, en libertad, el juego, sin la intromisión de las docentes, cuando esto ocurre, entonces se van creando las condiciones para que las

capacidades creativas se empiecen a gestar, quedando el reto de las docentes, de descubrirlos y potenciarlos.

2.3. Objetivos del juego libre. -

Para el Ministerio de Educación (2010), existen tres objetivos generales que corresponden al juego libre:

- Brindar espacios de desarrollo y aprendizaje en las diferentes esferas conductuales, a partir de la interrelación e interacción de los párvulos con los materiales y recursos que se encuentran en los sectores.
- Canalizar el empoderamiento de su aprendizaje y desarrollo partiendo de actividades o acciones creadoras; según la naturaleza de los materiales, los infantes van concretando aprendizajes y a la vez éstos van sirviendo de andamiaje para otros aprendizajes diferentes y a la vez más complejos.
- Encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias; los juegos para los niños tienen un carácter formativo porque parten de su realidad, y esa característica fortalece aún más sus experiencias enriquecedoras porque se gestan a partir de cuestiones vivenciales de los pequeños, que están cargadas de autenticidad.

2.4. Secuencia metodológica del juego libre en los sectores. -

Para el Minedu (2010), el juego que se concreta en sectores de las aulas del nivel inicial se realiza diariamente como actividad permanente, y tiene una duración aproximada de 60 minutos, donde el niño explora, manipula, construye, entre otras actividades.

2.4.1. Planificación. -

La planificación es una tarea inherente a la labor docente, independientemente del ciclo y nivel educativa en el que se desempeñe, aquí, los infantes con la monitora o profesora se ubican en el piso, recomendando formar un círculo en algún espacio estratégico del aula; y, concretan un diálogo horizontal por 10 minutos aproximadamente:

La docente les comunica que es hora de concretar las actividades de juego libre, precisando el tiempo de duración y el espacio de la actividad lúdica, que será en los sectores, lo cual tendrá una duración de una hora y cuando falta poco tiempo para concluir les alertará que se debe finalizar con la actividad lúdica.

La profesora y los alumnos precisan las normas o mejor dicho los acuerdos de convivencia que nació del consenso y como tal, serán cumplidos durante la concreción del juego, es bueno que los protagonistas repliquen: “no debemos golpearnos o hacernos daño entre compañeros”, “debemos compartir mutuamente los juguetes” o cualquier otra regla que se considere pertinente.

Los niños deciden libremente el juego que les resultaría importante realizar, y en función a él, seleccionarán los juguetes pertinentes, pero también elegirán al juego y al compañero/a de su preferencia para compartir la actividad lúdica, generalmente dicen: “Quiero jugar a hacer puentes con los carros”, “yo quisiera jugar hoy día con Bernabé”.

2.4.2. Organización. –

Agrupados de manera libre, los estudiantes se distribuyen espontáneamente en los espacios libres del salón, considerando los sectores de su preferencia. Si tienen a la vista “cajas temáticas”, los aprovecharán para ampliar su repertorio lúdico. Se recomienda que los integrantes de cada equipo sean a los más de 3 o 4 estudiantes, pudiendo variar la cantidad de los integrantes en función de criterios de motivación, particularidades de la actividad lúdica que eligieron, inclusive, por momentos preferirán jugar en pareja, inclusive de manera solitaria.

Cuando los niños/as ya tomaron posesión del espacio y el sector correspondiente, darán rienda suelta a su imaginación y creatividad, lo importante aquí es monitorear la actuación de los niños manejando criterios de autonomía e independencia.

2.4.3. Ejecución. –

Los estudiantes se colocan en algún sector del ambiente para empezar a desarrollar su idea que tenían. Se realizan acuerdos con sus pares para el uso de sus insumos lúdicos y los roles que formarán parte de la vivenciación: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”, son algunas frases que están presentes con mayor énfasis en la actividad lúdica de los niños.

Los estudiantes tomarán posesiones variadas en el espacio lúdico, que puede ser solos, de a dos o en equipos de tres o cuatro participantes, pudiendo variar, en función a la cantidad de alumnos. Es importante tener en cuenta que se debe dejar al niño en libertad para que desarrolle el juego / actividad que lo plazca, y que la asociación con sus compañeros sea de la manera más libre posible.

2.4.4. Socialización. -

La socialización, es importante, porque permite la relación horizontal entre los participantes; en este momento los niños comentan y comunican lo realizado durante la ejecución, explican lo que hicieron en su sector, concretando así, sus reflexiones. Es necesario recalcar que, la socialización tiene utilidad en el sentido que permite confrontar con lo planeado y lo ejecutado; así como recapitular lo sucedido en la actividad de juego. Este aspecto, contribuye a desarrollar su responsabilidad y otras actitudes que tienen cierta relación con la precitada.

2.4.5. Representación. -

Para el Ministerio de Educación (2009), aquí, es la oportunidad para que los párvulos representen de manera libre y espontánea, a través del dibujo, la

pintura u otras estrategias didácticas como el modelado, lo que vivenciaron en la actividad lúdica. La sugerencia es que esta actividad no tenga carácter de cotidiano o de todos los días, evitando así caer en la rutina.

Es bueno recalcar que, nada de lo expuesto hasta aquí significa que la docente tome un rol pasivo, sino por el contrario, esté presente con su rol activo para orientar los procesos de la actividad, claro está que debe tener mucho cuidado en no interferir que los niños hagan gala de su imaginación y creatividad teniendo líneas directrices de autonomía en su participación, interviniendo como una estrategia pedagógica y didáctica para dirigir paso a paso todo el proceso y animar a los pequeño a potenciar sus capacidades mediante el uso del juego.

Finalmente, Sarlé (2001), al referirse al juego libre en los sectores, asiente que el propósito de la estrategia didáctica es generar espacios de diálogo y potenciar los procesos de desarrollo comunicativo entre pares y también con la docente.

2.5. Los sectores del aula. –

Recapitulando todas las aseveraciones que se relacionan al contenido temático, es pertinente citar a Sarabia (2009), quien asocia al juego libre en sectores, en un espacio útil donde se pone de manifiesto la interacción de los estudiantes bajo la mirada intuitiva de la docente, y aprovechando como medio, los materiales presentes en los sectores.

Cabe relieves además que, con la estrategia didáctica descrita anteriormente, se generan espacios orientados a desarrollar y potenciar capacidades y competencias relacionadas con la toma de decisiones, así como también la solución de problemas, la socialización, el uso óptimo de espacios en el aula, selección de materiales y juguetes, de acuerdo a sus características. La docente tiene que prever anticipadamente los mobiliarios pertinentes y

adecuados de tal manera que haya un orden en la colocación de los materiales en los sectores.

Ausejo (2013), propone de manera puntual, los sectores que se puede implementarse en el aula:

- **Sector del hogar:** Donde se encuentran o cohabitan todos aquellos materiales asociados al hogar que incluye de comedor, cocina, etc.
- **Sector de construcción:** Aquí, generalmente se ubican: los cubos, conos, frascos, latas, play go, “legos”, etc.
- **Sector de dramatización:** Está asociado directamente al arte, los materiales presentes en este sector pueden ser todo tipo de disfraces y afines.
- **Sector de artes plásticas:** Materiales como témperas, colores en general, plumones, esponjas, hojas, papeles de colores, goma, cartulina, entre otros.
- **Sector de ciencias:** Materiales y recursos como lupas, microscopios, y todos los de su género, así como los herbarios, etc.
- **Sector de la biblioteca:** Materiales que tienen afinidad para la biblioteca, se recomienda que, en el caso de libros, la literatura sea de preferencia para niños/as.
- **Sector de juegos tranquilos:** Materiales como rompecabezas, dominós, juegos de encaje, etc.

La implementación y renovación de los sectores deben ser permanentes, en función al calendario comunal, y variando su presentación para llamar la atención de los niños y niñas, también se deben aprovechar los kits de materiales distribuidos por los órganos intermedios.

2.6. El juego libre y la creatividad. -

El juego es un rasgo o cualidad que corresponde a la infancia y que de una u otra manera, forma parte del desarrollo de los niños, en ese sentido, Ortega (1992), asiente que el juego en los niños está asociado a una plataforma de interrelación del niño con otras personas, pero también consigo mismo,

permitiéndole adaptarse y enfrentar las consignas y los retos que le presenta la naturaleza del juego; y que va a desencadenar en aprendizajes, sean las experiencias altamente exitosas o también con algunos obstáculos encontrados en su desarrollo o ejecución.

La importancia del juego libre radica, en que le permite al párvulo adaptarse a la realidad y poner en juego su mundo imaginario, ir construyendo su propia identidad a partir de su interrelación con el contexto y también le permite concretar la socialización; en ese orden de ideas, Vygotsky (2000), sostiene que la actividad lúdica se da en un contexto social y cultural y que permite al infante internalizar la experiencia a partir de una determinada operación externa.

En mi experiencia pedagógica cotidiana, ha sido posible observar que los niños, al estar participando en los juegos, se enfrentan a diferentes problemas, conflictos, hipótesis y supuestos y como consecuencia del ensayo y error, que es la forma más clásica de aprender, van descubriendo hallazgos que les resulta ser importantes, es de esta manera que están activando sus capacidades y habilidades creativas.

Según nuestro punto de vista, el juego libre y la creatividad están tan imbricados, que el desarrollo del segundo estará en función a la prolijidad y sistematización con que las docentes planifiquen y ejecuten las actividades del juego libre; sin recurrir a cuestiones mecánicas y prediseñadas, sino más bien, de dejar que los niños de manera libre y espontánea manipulen y utilicen sus juegos en absoluta libertad; en ese afán de jugar por sí solos, bajo la mirada estratégica de la docente, permitirá a los niños aprender de manera significativa, entonces las docentes deben adoptar una postura que no sea de interferir y dar respuestas y soluciones a posibles dificultades o hipótesis que se plantearán los niños.

2.7. La creatividad. –

Según Iglesias (1999) La creatividad es “una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar a lo largo de nuestras vidas”; es decir, no depende de las prestaciones biológicas de cada individuo, ésta se va desarrollando en función a los estímulos que recibe la persona en la cotidianidad de su contacto con los materiales educativos.

Particularmente, existen discrepancias con la apreciación del autor precitado, en el sentido que lo toma como una habilidad más, aún cuando es una macrohabilidad que tiene complejidad en su desarrollo y estimulación, dado que los docentes tienen que demostrar experticia y mucho conocimiento para estimularla en los niños de la manera más adecuada posible.

Mientras que, para Martínez (2008) es la capacidad que permite cambiar formas tradicionales de pensar y actuar, planteando soluciones oportunas. La creatividad, exige sensatez ante problemas, fluidez y claridad en todos los sentidos, también está relacionada con la flexibilidad y la originalidad, sobre todo expresados a través de la comunicación; finalmente una predisposición y actitud analítica y asociada a ella, el desarrollo del pensamiento.

Es necesario recalcar que, la creatividad tienen el carácter de original que conducen al cambio de la realidad, pero también a la innovación y a la transformación de resultados en una realidad concreta; lo contrario u opuesto a la capacidad creadora es la imitación, reproducción o copia; y, son asistemáticos porque están cargadas de un componente importante de rutinarios, mecánicos y reproductivos que apagan la luz que por naturaleza tienen los niños y niñas que es la creatividad que solamente debe ser cultivada a partir de experiencias directas concretadas desde la casa por los padres y desde la escuela, función que corresponde por excelencia, a los profesores y mejor aún cuando se inicia desde los primeros años de la escolaridad, ahí radica la importancia del rol de las docentes de educación inicial.

Conviene subrayar que la creatividad constituye un rasgo o cualidad que está presente en toda persona, de manera más potente en la niñez; aún cuando, a través de la historia se conoce que un bien tiempo, fue considerado como un atributo propio de los dioses, en otra época lo consideraban como un privilegio de algunas personas en particular; pero siempre ha estado presente en el candelabro como interés de estudios e investigaciones, junto al tema de la inteligencia.

Es a partir del S. XVII y con mayor énfasis en el XVIII, cuando la “creatividad” es asociada por los expertos, directamente al arte, como una expresión manifiesta de la estética. Avanzando con el proceso evolutivo de la humanidad, es a partir del S. XIX, cuando se posesiona en el contexto educativo y comienza a ser motivo de abordaje en las investigaciones y estudios, llegándosele a considerar como un rasgo de gran trascendencia en la vida del hombre y que debe estar presente en la escuela.

A la luz de la actualidad, podemos condensar lo dicho hasta aquí, en relación al abordaje de la creatividad, que constituye todo un tema de complejidad en la que hay posiciones encontradas entre los expertos; dado que unos lo catalogan como una cualidad innata y otros, como adquirida; sin embargo, entre expertos y educadores, pocos o nadie duda de su relevancia y su cultivo desde los primeros años de vida de la persona.

Es pertinente precisar que según Tunnermann (como se citó en Rojas, 2016), existe una tendencia irreversible a la desmaterialización del proceso productivo, que se ha ido acentuando en este nuevo siglo, nos referimos al significativo derrumbe de la materia, a nivel mundial, observamos que cada vez está perdiendo más fuerza el valor de la materia prima en contraposición está el acelerado incremento valorativo de los intangibles, nos referimos al conocimiento y la información, en muchos contextos, sobre todo en los desarrollados, hacen referencia a la “economía del saber”; constituyendo esta situación, en una valiosa oportunidad para direccionar meticulosamente la

educación, que permita hacer de cada escolar un potencial creativo, crítico e innovador (pág. 103). Sánchez (2009), precisa que, en el nuevo siglo, que ya estamos recorriendo, “encontramos elementos como la información, el conocimiento y la creatividad, que proveerán a los países grandes ventajas competitivas; en consecuencia, se debe fomentar el espíritu creativo de las personas; pues en esta nueva era, el conocimiento es el nuevo capital económico que debe ser formado para una sociedad moderna, sin perder su esencia cultural.”

Particularmente creemos que ese espacio de interacción entre actores y agentes educativos llamado escuela, es el más adecuado para estimular la creatividad de los alumnos, mejor aún si su desarrollo se realiza con mucha contundencia desde los primeros años de escolaridad, con actividades cargadas de experiencias que permitan al alumno proponer, descubrir, crear, reflexionar, criticar, problematizar situaciones; reemplazando a las viejas prácticas pedagógicas que sólo se limitan a repetir textos, a mecanizar al estudiante con el predominio del memorismo, a poner en relieve el protagonismo y rol activo del docente, en detrimento del protagonismo del alumno, a priorizar prácticas pedagógicas anacrónicas y desfasadas.

En la realidad peruana, el problema de la educación es histórico, de siglos, tal es así que su sistema educativo no es el de los mejores en la región, el estilo pedagógico predominante es el memorístico, acrítico, irreflexivo, mecánico y tradicional, en contraposición de una educación que desarrolle capacidades de creatividad, pensamiento crítico, que permita a los estudiantes hacer gala de su autonomía, independencia y libertar para aprender; y, desarrollar, potenciar su capacidad resolutive de problemas; muchos estudios muestran las grandes brechas de nuestro sistema educativo, comparativamente con otros países inclusive de la región; al respecto, Vexler (2004), al referirse a los resultados de la prueba PISA, describe el bajo rendimiento de nuestros escolares en las diferentes disciplinas del conocimiento, sobre todo en el desarrollo de competencias de comunicación, cálculo y numeración y en el aspecto actitudinal.

La creatividad, es entendida como la capacidad para engendrar algo nuevo, las personas creativas son capaces de exteriorizar con detalles y de manera inédita, el resultado de su pensamiento, como consecuencia de la activación de procesos mentales internos, para presentar una idea nueva. Para Castelló y Ferrando (como se citó en Bermejo, 2010), la creatividad está asociado a la capacidad de pensamiento divergente, se caracteriza porque favorece la búsqueda de soluciones o alternativas diferentes ante un problema, tal es así que, los sujetos con un alto nivel de creatividad, presentan con una lucidez bárbara, esa inventiva elevada, con ideas nuevas, originales e inéditas. Por otra parte, en el pensamiento de De Bono (1986), lo concibe a la creatividad “como la capacidad para organizar la información de manera no convencional, lo que implica la utilización de procedimientos para resolver problemas y situaciones que se alejan de los ya establecidos.”

Algo semejante ocurre cuando Gutiérrez (2011), refiriéndose a la creatividad, asiente que es una capacidad inherente al ser humano, de crear para producir y producir proyectos originales, usar nuevos comportamientos o encontrar soluciones a los problemas, pero también satisfacer a las necesidades inmediatas y mediatas.

La creatividad incluye tanto habilidades como actitudes como la fluidez para proponer ideas, la flexibilidad en el pensamiento, la originalidad para presentar una propuesta, la capacidad para identificar problemas de manera prolija, la imaginación, la curiosidad, la toma de riesgos, la tolerancia a la ambigüedad, un alto nivel de energía, también la intuición, la independencia y la apertura (Dabdoub, 1997).

Prosiguiendo con nuestro análisis, se puede aseverar que, el interés por el estudio de la creatividad se ve impulsado en la década de los cincuenta como resultado de las investigaciones realizadas por Guilford (como se citó en Santaella, 2006), define a la creatividad como “la forma de pensamiento que se desencadena en un sujeto como consecuencia de la percepción de un problema; y que incluye

los componentes de sensibilidad, fluidez, flexibilidad, originalidad y redefinición”; para Torrance (como se citó en Santaella, 2006), “es el proceso de descubrir problemas, formar ideas o hipótesis, probarlas, modificarlas y comunicar los resultados; y comprende las dimensiones de fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad”.

Pero también es importante, considerar en este apartado, teorías que nutren a la materia referida a la creatividad, como la teoría componencial de Amabile (1996), va más allá de la teoría humanista de la creatividad, que se ciñe meramente a los factores de la personalidad ignorando por completo la influencia de los factores ambientales; Considera que el ambiente es crucial en los procesos creativos, pero también en el componente individual, que incluyen aspectos particulares, habilidades cognitivas y lo que juega un papel muy importante, el ambiente o el entorno social. Mas adelante, perciben a la creatividad como un producto, es decir cuando ya está consolidado el hallazgo, cuando ya está etiquetado y ese resultado es visto con un carácter de novedoso, aceptable y apropiado.

2.8. Relación entre juego y creatividad.-

El juego como actividad innata está presente en la niñez porque gracias a ello, puede explorar su mundo real y a partir de él, activar su imaginación, en consecuencia, es una actividad importante cuyos beneficios son múltiples y variados, que van desde las bondades personales hasta su gran contribución hacia la socialización, así como también, despierta la curiosidad.

El juego libre que se da en el contexto educativo, constituye una estrategia que concretan los docentes para estimular a los escolares y potencien el desarrollo de sus habilidades en condiciones favorables dada la presencia de los recursos y materiales con los que cuenta e interactúa.

Por otro lado, Olena Klimenko (2008) en su artículo “La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI”, postula que indiscutiblemente existe un fuerte vínculo entre creatividad y juego; asociándolos como potenciales

necesidades de abordaje por la escuela, ahora más que nunca, por los retos que nos depara el mundo. La educación, según la apreciación de Zuleta Araujo (2005), se ha basado definitivamente en un intento conductista y reproductivo, donde la regla la mecanización en la enseñanza aprendizaje de los alumnos; el gran monstruo que se encuentra por sobre todo el proceso educativo se resume en un sintagma sencillo, pedagogía de la respuesta.

Por lo que, se puede referir que existe una fuerte imbricación entre el juego y la creatividad, y esa relación es mejor cuando el juego se presenta como una acción libre, espontánea, que se da a partir de la motivación intrínseca y extrínseca de los escolares cuando tienen a su alrededor un arsenal de insumos, materiales, recursos y está la profesora presta a hacer el monitoreo, el apoyo pedagógico, la ayudantía, a través de la concreción de consignas y preguntas estratégicas que animan aún más a los escolares a enfrentar los retos y resolverlos.

2.9. El juego cooperativo y la creatividad. –

La evolución de los procesos psicológicos superiores de los individuos se da en la interrelación de las personas con los demás, dado la singularidad del individuo que es un ser social, y que lleva una vida social activa. En ese orden de ideas, Bandura, Albert (1979) afirma que la presencia de los juegos cooperativos en el aula, favorecen o contribuyen a potenciar la acciones de convivencia social, conducentes a la inclusión de los párvulos en general, ya sea de inmediato o de manera progresiva si es que el niño o la niña muestra actitudes de timidez o cualquier otra actitud negativa; pero también favorece la participación, dado que el mismo hecho de estar en grupo, se motivan y se contagian de participar todos juntos en el juego; finalmente, el hecho de interrelacionarse unos niños con otros niños, hace que se socialicen y vayan gestando espacios de dialogo, pero también les permite actuar y operar en equipo, colaborándose, auxiliándose, ayudándose mutuamente, ocurriendo así los aprendizajes.

Cuando el docente comete inconductas funcionales en el desarrollo de su trabajo pedagógico, muchas veces, atrofia o no permite la construcción de conocimientos significativos por los niños, por lo que, el profesor debe tratar en lo posible de ser un estratega y no incurrir en errores que muchas veces van desde la planificación, pasando por la ejecución y la evaluación curricular, los docentes en su mayoría, se ufanan de ser dueños de la verdad y no permiten el trabajo cooperativo, tampoco dejan a sus niños actuar o interactuar con su entorno, a explorar su medio, esto conlleva a los niños a ser inactivos, no les gusta hablar o emitir sus opiniones, en la mayoría de los casos, prefieren estar solos y cuando esto ocurre, los docentes los describen como niños tranquilos, que en la mayoría de los casos, son catalogados como “buenos niños”.

El docente, en su labor cotidiano debe dedicar un tiempo libre para la creatividad; es bueno que organice o considere muchas y variadas, no puede ni debe reprimir su libertad para hacer gala de esa cualidad de crear; aunque los niños necesitan ciertas reglas; sin embargo, necesitan también de tiempo libre para desarrollar su imaginación y espontaneidad. Debe mostrar interés por lo que hace su alumno, sobre todo debe felicitar y alabar sus participaciones, con estímulos que les haga sentir bien; aún cuando se equivoque, el docente debe ser consciente que en las edades, el error es parte del aprendizaje y es mejor cuando el mismo niños descubre donde cometió error, generándose espacios para la autocorrección, y es seguro que en otra oportunidad no volverá a errar en la misma cosa.

2.10. El juego como forma de aprendizaje creativo. –

Los juegos, en efecto, son recursos que deben aprovecharse habitualmente desde la educación infantil, de manera ininterrumpida hasta la formación de los adultos; porque, dicho de otro modo, favorecen, de una forma increíble, la desinhibición, además, tributa para romper esquemas previos y relativizan el éxito y el fracaso. En este sentido, el juego en una forma de aprendizaje creativo

donde entran en juego los esquemas psico somáticos de los niños, contribuyendo de esta manera a una buena formación desde la edad preescolar.

Por otro lado, el estudio de la creatividad, que recientemente ha tenido interés por parte del mundo científico, desde que Guilford pusiera en el escenario el tema con carácter de relevante, sin embargo, existen ideas y posiciones encontradas, de tal manera que no se poden de acuerdo en su definición, aún cuando cada vez se incrementa su estudio, no solamente en el escenario educativo o en la escuela, también está presente en la empresa, la política y otros sectores. Tal es así que Guilford, como mayor referente del tema en mención, sostiene que “la relevancia del tema de la creatividad, está asumiendo en las últimas década mensajes como *“sin creatividad no sería posible diferenciar a los seres humanos de los monos”*, *“si los hombres no fueran creativos, seguiríamos viviendo en las cavernas, con la ceguera frente a la realidad”*”; en ese orden de ideas, se puede inferir que la creatividad se caracteriza por tener un carácter de suma relevancia y también es vital en la vida del hombre, dado que por un lado defiende que la gran mayoría de las cosas o ideas que son interesantes, relevantes, importantes y humanas, son el producto o el resultado de la creatividad, y además, debido a esto, sin ella hubiese sido imposible experimentar la evolución de la sociedad. Por otro lado, se refiere a una satisfacción o gozo del ser humano, que siente al apreciar los resultados de su esfuerzo creativo, que de uno u otro modo, va a contribuir al progreso de nuestra sociedad.

2.11 Antecedentes de estudio

Recurriendo a la bibliografía especializada, se ha encontrado trabajos de investigación relacionados con el que hemos abordado; sin embargo, se ha considerado los que a continuación se indica:

Cuba, N. y Palpa, E. (2015), en su investigación titulada: “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la I.E.P. de la localidad de Santa Clara”, donde se plantearon como objetivo

principal, determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en infantes; donde concluyen que, existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la institución educativa inicial de la localidad de Santa Clara; también refieren que existe una relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños que participaron en la muestra; de igual manera, también encuentran una relación directa entre la hora del juego libre en los sectores, asociado a la originalidad y la sensibilidad ante los problemas, en los niños de cinco años de la institución educativa inicial de la localidad de Santa Clara.

El trabajo precitado, tiene importancia, sin embargo, creemos que deberían considerar también el estudio de la creatividad gráfica, dado que los niños por la edad en la que se encuentran, manifiestan sus pensamientos y sentimientos a través del dibujo libre.

Por su parte, Cañari, M. (2018), desarrolló la investigación titulada “El Juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de cuatro años de la institución educativa particular “El Nazareno” – Nuevo Chimbote. Donde se planteó como objetivo, determinar la relación entre juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de cuatro años de la institución educativa considerados en la muestra de estudio. Al final del trabajo, arribaron a las conclusiones siguientes: El nivel de creatividad lúdica en los niños, se aprecia en la tabla y figura 07 de una muestra de 30 niños, que, 18 niños que representan el 60% el desarrollo de su creatividad lúdica está en inicio; el 33.34% está en proceso el desarrollo de la creatividad, y solamente 2 niños que representan el 6.66% lograron su desarrollo de creatividad lúdica. Por lo que, de acuerdo a esos hallazgos se deduce que la mayoría de los niños y niñas de educación inicial, de la institución educativa estudiada, están en el nivel de inicio en el desarrollo de la creatividad.

Los aportes de la presente investigación son de singular importancia, sin embargo, creemos que han recurrido a un cierto sesgo al abordar la creatividad

lúdica, puesto se, coincidiendo con algunos autores como Montessori, el juego o la actividad lúdica en un insumo que activa las habilidades y capacidades creativas de los niños y las niñas.

CONCLUSIONES

- PRIMERA.-** La investigación realizada permitió conocer los lineamientos relacionados al juego libre como una herramienta que contribuye el desarrollo de la autonomía en los niños y las niñas.
- SEGUNDA.-** El juego libre en los sectores de las aulas de educación inicial, estimulan a los niños para manipular, explorar, describir; así como interactuar en forma individual y el forma colectiva, contribuyendo a la socialización.
- TERCERA.-** Existe una relación íntima entre las actividades de juego libre en los sectores y la creatividad, dado que si la primera estrategia se desarrolla de manera libre y espontánea, contribuye a activar las capacidades creativas de los estudiantes, mejor aún si es que se brinda las oportunidades del juego desde el principio de la escolaridad.
- CUARTA.-** Desde los primeros años de vida es fundamental proporcionar un espacio adecuado para desarrollar la creatividad pues ésta ayuda al aprendizaje de los niños dentro de los espacios áulicos y activa la creatividad.
- QUINTA.-** El desarrollo de la creatividad está muy relacionada con la atención, la motivación y el desarrollo de potenciales capacidades, habilidades y destrezas, útiles para la persona durante su vida.
- SEXTA:** El juego está relacionado directamente con la creatividad, dado que permite, de modo indiscutible, estimular el pensamiento creativo, crítico, así como los prepara para la toma de decisiones de los niños y niñas.
- SÉPTIMA:** A través del juego libre en los sectores del aula, se nutren las relaciones sociales, así como el aprendizaje de las

diferentes áreas como las de psicomotricidad, cognición, lenguaje, entre otras capacidades.

REFERENCIAS CITADAS

- Araujo, Zuleta. *Pedagogía y creatividad*. Barcelona, Alfaomega. 2005. 213.
- Amabile, Teresa. *Arte y creatividad en los niños*. Nueva York, Sage Publicaciones. 1996.
- Bandura, Albert. *Modificación de la conducta*. México DF. Trillas. 1979.
- Bermejo, R., Hernández, D., Ferrando, M., Sainz, M. y Prieto, D. (2010). *Creatividad, inteligencia sintética y alta habilidad*. [artículo en línea]. Recuperado de
- <http://ezproxy.concytec.gob.pe:2161/ContentServer.asp?T=P&P=AN&K=51503625&S=R&D=fua&EbscoContent=dGJyMNHr7ESeprQ4y9fwOLCmr06ep7VSsaa4TK6WxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGvsEq0rq5MuePfgeyx44Dt6fIA>
- Cañari, M. (2018). *El Juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de cuatro años de la institución educativa particular “El Nazareno” – Nuevo Chimbote*. Recuperado de
- http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cuba, N. y Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la I.E.P. de la localidad Santa Clara*. Recuperado de
- <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Dabdoub, Luis (1997). *Diseño de estrategias para una enseñanza creativa*. España: Universidad de Santiago de Compostela, (Tesis maestría). Recuperado de
- <http://www.naque.es/revistas/pdf/R30.pdf>
- De Bono, E. (2016). *El pensamiento creativo*. Madrid, España: Paidós.
- García, Franco. *Seis consecuencias de la ausencia del juego en niños*. Recuperado de <https://eresmama.com/consecuencias-ausencia-del-juego-en-ninos/> 2019.

- Gómez, T. Patricia, O. y Rodríguez, S. *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Universidad de Tolima. Colombia. 2015. 386,
- Gutiérrez, Feliciano (2011). *Nuevo diccionario pedagógico*. La Paz, Bolivia: Gráfica Gonzáles. 542.
- Iglesias, Carlos. *La creatividad es “una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar”*. Barcelona, 1999. 341.
- Martínez, José. *La psicología en la transformación educativa*. Sao Paulo: Thompson. 2008.
- Ministerio de Educación. *Guía de juego y comunicación*. Lima, Perú. 2005. 214.
- Ministerio de Educación. *La hora del juego libre en los sectores*. Lima, Perú. 2009. 87.
- Ministerio de Educación. *Guía de orientaciones para el buen trato de niños y niñas en el nivel Inicial*. Lima. Perú. 2010. 65.
- Ministerio de Educación. *Evaluación del desempeño docente*. Lima, Perú. 2018. 73.
- Ausejo Izaguirre, Luz Elena. *El juego simbólico en la “hora del juego libre en los sectores”*. Apurímac, Perú. 2013. 104.
- Ortega, Ricardo. *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla, España: Alfar. 1992. 82.
- Olena Klimenko. *La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI*. Universidad de La Sabana Cundinamarca, Colombia. 2008. 141.
- Rojas, Arturo (2016). Retos a la Educación Peruana en el Siglo XXI. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación. Volumen 14, N° 1. Pp.101-115.
Doi: 10.15366/reice2016.14.1.006
- Sánchez, Manuel (2009). A propósito del libro de texto escolar en la sociedad de la información. *Revista educación y pedagogía*. 21(53), pp. 125-138.
Recuperado de <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/view/9837/9036>

- Sarlé, Piere. *Juego y aprendizaje escolar*. Argentina: Novedades educativas. 2001. 72.
- Santaella, Manuel (2006). La evaluación e la creatividad. *Sapiens. Revista universitaria de investigación*, 7(2), pp. 89-106. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf>
- Smilansky, Segundo. *Los efectos del juego socio-dramático en niños preescolares. desfavorecidos*. Nueva York, Estados Unidos de América: Wiley. 1968. 348.
- Vexler, Idel. *Informe sobre la educación peruana situaciones y perspectiva*. Lima, Perú. 2004. 63.
- Vygotsky, Lev. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Crítica. 2000. 354.

IMPORTANCIA DEL JUEGO LIBRE PARA LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL

REPORTAR DE INVESTIGACIÓN

11% BOSQUE DE SIMILITUD	11% FUENTES DE INFORMACIÓN	0% PUBLICACIONES	7% TRABAJO DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	--------------------------------------	----------------------------	-------------------------------------

FUENTES INICIALES

1	repositorio.une.edu.pe Fuente de Información	2%
2	dspace.upi.edu.ec Fuente de Información	2%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Información	2%
4	repositorio.usanpedra.edu.pe Fuente de Información	2%
5	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Información	1%
6	Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.utp.edu.co Fuente de Información	<1%
8	Submitted to Universidad Católica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1%

9	www.foyslogis.org Fuente de Información	<1%
10	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Información	<1%
11	Submitted to Universidad Cooperativa de Colombia Trabajo del estudiante	<1%
12	pt.scribd.com Fuente de Información	<1%
13	psicolog.org Fuente de Información	<1%
14	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.