



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO LIBRE Y LA CREATIVIDAD EN
NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
1783 SANTA ROSA DE PANAKIARI- SATIPO
2023.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL
AUTOR**

FRANCISCO PAQUI, ANGY

ORCID: 0000-0003-1248-7445

ASESOR

TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS

ORCID: 0000- 0002-0509-9914

CHIMBOTE – PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0252-074-2023 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **14:40** horas del día **19** de **Agosto** del **2023** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO LIBRE Y LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1783 SANTA ROSA DE PANAKIARI- SATIPO 2023**.

Presentada Por :
(1607091006) **FRANCISCO PAQUI ANGY**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO LIBRE Y LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1783 SANTA ROSA DE PANAKIARI- SATIPO 2023. Del (de la) estudiante FRANCISCO PAQUI ANGY , asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 09% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 08 de Setiembre del 2023

Mg. Roxana Torres Guzmán
Responsable de Integridad Científica

Agradecimiento

Agradezco en primer lugar a Dios, por darme la vida.

A mi familia, por su apoyo incondicional.

A mi hijo porque son mi motor de vida.

A mis amigos por acompañarme en esta carrera.

A mis docentes, que me guiaron hasta el final.

Gracias, mil veces, gracias.

Dedicatoria

Esta tesis está dedicada a mi FAMILIA, por enseñarme a continuar a pesar de las dificultades. Gracias una vez más, por demostrarme el valor de la unión familiar.

Índice general

Caratula.....	i
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Índice general.....	vi
Lista de Tablas.....	viii
Lista de figuras.....	ix
Resumen.....	x
Abstract.....	xi
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II.MARCO TEÓRICO.....	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Bases teóricas.....	10
2.2.1. El juego.....	10
2.2.1.1. Definición.....	10
2.2.1.2. Las características del juego.....	13
2.2.1.3. Clases de juego.....	13
2.2.1.4. El juego como herramienta educativa sugerida.....	15
2.2.1.5.La teoría del juego de Lev Semyonovich Vygotsky.....	16
2.2.2. La creatividad.....	19
2.2.2.1. Definición.....	19
2.2.1.2. Características de la creatividad.....	21
2.2.2.3. Las diversas facetas de la creatividad.....	22
2.2.2.4. La teoría de la creatividad.....	23
2.3. Hipótesis.....	24

III.METODOLOGÍA.....	26
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	26
3.2. Población y muestra.....	26
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información.....	28
3.5. Método de análisis de datos	29
3.6. Aspectos Éticos.....	30
IV.RESULTADOS	33
4.1. Resultados.....	33
4.2. Discusión	38
V.CONCLUSIONES	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
ANEXOS	50
Anexo 01 Matriz de consistencia.....	51
Anexo 02 Instrumento de recolección de información.....	53
Anexo 03 Validez del instrumento	55
Anexo 04 Confiabilidad del instrumento.....	61
Anexo 05: Formato de Consentimiento informado	62
Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información	64

Lista de Tablas

Tabla 1 Nivel del juego libre en los niños de la Institución Educativa N° 1783	33
Tabla 2 Nivel de la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783...	34
Tabla 3 Estadístico de correlación entre el juego libre y la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783	35
Tabla 4 Estadístico de correlación entre el juego libre y la Originalidad en los niños de la Institución Educativa N° 1783	36
Tabla 5 Estadístico de correlación entre el juego libre y la la elaboración en los niños de la Institución Educativa N° 1783.....	37

Lista de figuras

Figura 1 Porcentaje de juego libre en los niños de la Institución Educativa N° 1783.....	33
Figura 2 Porcentaje de la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783.....	34

Resumen

La presente investigación ha tenido como objetivo conocer el juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años. Esta investigación tuvo como objetivo general: Determinar la relación entre el juego libre y la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023. Basado en la problemática por el bajo rendimiento escolar en la enseñanza de la creatividad y para ello se utilizó nuevas técnicas e ideas para realizar actividades para lograr mejores resultados, por tanto, se justifica que la aplicación de los juegos libres es posible mejorar las creatividades utilizando juegos innovadores para que puedan aprender. Se obtuvieron los siguientes resultados: Que existen suficientes argumentos estadísticos e investigativos para afirmar que, en función a los resultados, que el coeficiente de correlación es 0.853, por lo que existe relación directa y positiva, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: Se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis alterna (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que el juego libre se relaciona positivamente con la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.

Palabras clave: Creatividad, estrategia, juego libre

Abstract

The present investigation has had to know Free play and creativity in children from four to five years old This research had as general objective: To determine the relationship between free play and creativity in children of the Educational Institution No. 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023. Based on the problem of poor school performance in teaching creativity and for this, new techniques and ideas were used to carry out activities to achieve better results, therefore, it is justified that the application of the games free it is possible to improve the creatives using innovative games so that they can learn. The following results were obtained: That there are sufficient statistical and investigative arguments to affirm that, based on the results, that the correlation coefficient is 0.853, so there is a direct and positive relationship, with the p value (bilateral significance) being 0.000 being less than 0.05. Therefore: The Null Hypothesis (Ho) is rejected and the Alternative Hypothesis (Ha) is accepted, with a degree of significance of 5% and a confidence level of 95%; which concludes that free play is positively related to creativity in children of the Educational Institution No. 1783 Santa Rosa de Panakiari - Rio Negro - Satipo 2023.

Keywords: Free play, creativity and relationship.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los docentes son parte del proceso educativo de los estudiantes, para eso deben estar plenamente capacitados para proporcionar aprendizajes significativos; dicho objetivo se logra si el docente es capaz de planificar, estructurar y secuenciar sus sesiones de clase, de manera ordenada, permitiendo además que los alumnos sea protagonista de la clase y de su propia formación. Existe un gran problema el juego libre y la creatividad en su desarrollo del niño y lo que quiere hacer en su formación básica.

A nivel internacional, según Díaz (2008) la realidad no es tomada en cuenta por la comunidad educativa a nivel mundial es el desarrollo de las creatividades de los niños en los meses primeros, lo que genera problemas cuando los niños pasan del nivel primario al nivel inicial porque las mayorías de los alumnos no siempre pueden comunicares. Además, muestran miedo al expresar sus opiniones.

A nivel nacional según MINEDU (2016), muchos docentes al inicio de su carrera carecen de la formación necesaria para fomentar la creatividad, utilizando como guía la idea de que el niño requiere de un aprendizaje optimo y apropiado por los docentes desconocen que la creatividad es una habilidad que debe practicarse constantemente en sus aulas porque da lugar a algo novedoso, como una técnica, un producto o una nueva forma de ver el mundo. Esto se debe a que la creatividad tiende a desafiar los estereotipos convencionales, que pueden limitarnos a ideas que en ocasiones son de naturaleza superficial.

Según el currículo Nacional (2017) En el desafío de la formación docente, propone nuevos cambios en los modelos estudiados. Para ello, considera necesario

actualizar estrategias de aprendizaje que permitan a los estudiantes adquirir autonomía en su aprendizaje de acuerdo a sus necesidades, atención, destrezas y habilidades. Además, los estudiantes se involucran en la creación de nuevos conocimientos y desarrollan habilidades como el juicio crítico y la reflexión.

El juego libre es un complemento del juego dirigido o estructurado, según Leandres (2019) el niño quien un juego divertido para que descubra las habilidades. En el segundo escenario, el adulto determina la duración, el destino y la estructura organizativa del grupo, y el niño debe cumplir con las reglas establecidas. Guilford (2018) define la creatividad como las aptitudes que distinguen a las personas creativas, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente.

El marco metodológico es un diseño de nivel cuantitativo, no experimental, descriptivo-correlacional. Entre 17 niños y niñas se incluirán en la muestra poblacional, y serán juzgados mediante una lista de cotejo debidamente validada por dictamen profesional.

La investigación se sustenta teóricamente porque pretende resaltar la noción de juego libre en la creatividad en comparación con otras investigaciones de nivel inicial. También se habla del uso del juego no estructurado para fomentar la creatividad y el conocimiento fáctico. un niño menor de cuatro años está en el primer nivel.

Según el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, que aborda el problema global del trabajo infantil que impacta negativamente en la salud de los niños, los juegos y actividades recreativas deben estar al alcance de los menores tanto en el hogar como en la escuela (UNICEF, 1989); el juego es la actividad primordial del niño, y hoy más que un hecho es un derecho reconocido por organismos nacionales

e internacionales que trabajan a favor de la niñez de los propios estudiantes y minimizando la participación de los profesores.

Esta propuesta que ayuda en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes se vuelve más crucial debido al debate en torno a la conexión entre el juego infantil y el ocio y la necesidad de informar a la población sobre la importancia de permitir que los niños y niñas realizar los juegos y puedan ser realizado en ambiente el juego es el método fundamental de aprendizaje. Los niños deben tener acceso a una gama más amplia de juguetes y áreas de juego, ya que esto les permitirá desarrollar sus habilidades (Salas, 2012).

Enunciado del problema ¿Qué relación existe entre el juego libre y la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023?

Objetivo general. Determinar la relación entre el juego libre y la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.

Objetivos específicos. Establecer la relación entre el juego libre y la Originalidad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023. Establecer la relación entre el juego libre y la elaboración en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023

Justificación de la investigación, en estudio actual avanzará en la comprensión teórica de cómo el juego influye en la libertad creativa de los estudiantes y también revelará la conexión entre los dos campos de estudio. Este estudio es significativo porque

permitirá a los estudiantes exteriorizar su implicación en el juego libre y la expresión creativa, permitiendo que el docente se plantee una revisión contundente y reflexiva de su práctica pedagógica en lo que respecta a esta actividad y habilidades de comunicación oral. También se contribuirán dos herramientas conocidas como el Plan de Creatividad, que se desarrollaron, ampliaron y utilizaron con estudiantes de hasta cuatro años, lo que muestra más evidencia de que pueden desarrollarse. Esta investigación será significativa porque responde a las tendencias de innovación actuales y a los lineamientos curriculares sugeridos por el MINEDU para el mejoramiento de la calidad educativa, respondiendo a las necesidades e intereses del estudiante de 4 años, siendo un apoyo para los docentes de nivel inicial, y proporcionando una base teórica y práctica más sólida.

II.MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Navarro (2020) presentó una investigación sobre el tema Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años a la Universidad Estatal de Milagro de Ecuador con el fin de obtener la licenciatura en Educación Inicial. El objetivo general fue examinar cómo incide el juego en el crecimiento de la creatividad tanto en niños como en niñas de tercer y cuarto año de educación primaria del Centro de Educación Básica Juan E. Vargas, que funciona durante el año académico en el Cantón Milagro, Provincia del Guayas. Saca varias conclusiones, una de ellas es que es urgentemente necesario fortalecer el papel de docentes y estudiantes en el proceso de aprendizaje de los niveles iniciales. Otra conclusión es alentar a los niños a realizar acciones creativas para producir conciencia aplicada y autoevaluación. Finalmente, la capacidad de los niños para desarrollar sus habilidades y destrezas se ve perjudicada si no tienen acceso al juego.

Deza (2019) trabajo de investigación El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 y 3 años de edad del C.I.B.V Emblemático Chorledeg periodo lectivo 2018-2019, Se fijó el objetivo de comprender cómo el juego afecta la creatividad de los niños entre los dos y los tres años. Se utilizó una metodología cuasiexperimental, que implicó la aplicación de pruebas de entrada y salida. Sus hallazgos incluyen lo siguiente: El desarrollo de la creatividad está directamente relacionado con el enfoque, el impulso y el desarrollo de habilidades que los estudiantes necesitarán a lo largo de sus vidas.

Otro hallazgo es que la capacidad de pensamiento original del estudiante está directamente relacionada con el juego. El juego también mejora la expresión oral, la psicomotricidad y las relaciones interpersonales.

Vera (2018) trabajo titulada Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de la etapa preescolar del Centro de Educación inicial el Clavelito año lectivo 2017 y 2018, Ecuador”, Su tesis de grado buscó desarrollar una serie de métodos para el crecimiento creativo de los jóvenes educandos del Centro de Educación Primaria El Clavelito. Porque se utilizan métodos de investigación-acción y planificación de intervenciones para fomentar la creatividad de los alumnos. Sus hallazgos incluyen lo siguiente: el juego es importante para la educación porque fomenta la socialización, el placer y los valores morales; sin embargo, este proyecto es valioso porque ayuda a concientizar sobre cómo fomentar la creatividad en los estudiantes del Preescolar El Clavelito. Dado que todas las estrategias se crean para fomentar la creatividad innata del niño, los juegos ayudan en la expresión y el procesamiento emocional de los niños. Por último, pero no menos importante, los maestros de esta guardería emplearon juegos, estrategias y juegos basados en oraciones para fomentar la creatividad de los niños.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Cuba (2018) tesis titulada: La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara. El objetivo presuntivo del estudio es determinar si el juego no estructurado en los sectores y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años están relacionados. Existe un vínculo entre el ambiente del hogar y el desarrollo

de la creatividad en niños de 5 años, según la investigación descriptivo-correlacional con diseño no experimental de correlación cruzada, entre sus hallazgos. El tiempo de juego no estructurado en el entorno, por otro lado, está asociado con el desarrollo de la creatividad. La fluidez, la adaptabilidad y la originalidad de los niños de cinco años El tiempo de juego libre y el surgimiento de la sensibilidad a los problemas que enfrentan los hijos de los participantes del estudio también están correlacionados.

Torrejón (2018) trabajo de investigación titulada: Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N° 109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas. El diseño descriptivo de la investigación tuvo como objetivo principal conocer el grado de creatividad tanto en niños como en niñas en el distrito inicial de Jazán, Bongará y Amazonas. Entre sus conclusiones podemos destacar que, de un total de 15 niños, los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Nro. La creatividad de 109 alumnos de primer grado de Jazán oscila entre baja (60 por ciento) y media. (20 por ciento) a alto (20 por ciento). Por lo tanto, el docente debe emplear métodos eficientes para fomentar la creatividad en los estudiantes. La prueba de creatividad para niños en edad preescolar basada en Torrance también es aplicable porque se creó a partir de un estudio de diagnóstico y, al mismo tiempo, se adaptó a las realidades de los estudiantes.

García (2019) en su tesis titulada: El juego libre en el aprendizaje de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino – Lima, Perú 2019, tuvo como objetivo: Establecer qué aspecto del aprendizaje ocurre con mayor frecuencia durante el juego no estructurado. Esta investigación se realizó utilizando una metodología que se

relaciona con el enfoque cuantitativo; es un estudio fundamental que es de naturaleza descriptiva. El diseño era sencillo y descriptivo. Según los resultados de la investigación realizada, 17 Cuna Jardín de El Agustino predominó entre los alumnos de 4 años de la escuela primaria N° 1 en la composición de la dimensión cognitiva relacionada con el juego libre. Del mismo modo, el 50% de los estudiantes puntuaron más alto en una dimensión que en la otra; Le sigue el tamaño del motor con un logro del 36%; en el aspecto social, solo el 13% de los estudiantes obtuvo buenas calificaciones; y el tamaño de la creatividad alcanzó el 33%. La investigación también reconoce el juego libre como la actividad pedagógica más importante y necesaria en el aula, ya que contribuye al desarrollo integral de los niños. El desarrollo de las diversas capacidades de los niños debe asegurarse mediante la práctica diaria en el aula, así como brindándoles el tiempo y el espacio necesarios para ello.

2.1.3. Antecedentes Regionales

Solís (2019) investigación que llevo por título Juego libre en los sectores y su relación en la Autonomía de niños y niñas de 3 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Chimbote 2019. El objetivo fue determinar cómo se relaciona el juego libre en los espacios y la independencia de los niños y niñas de 3 años que participan en el programa de educación inicial no escolar PRONOEI Santa Leonor. Los métodos utilizados fueron no experimentales, correlacionales y cuantitativamente descriptivos. Población: Se han considerado niños y niñas de tres años del programa de educación inicial no escolarizada PRONOEI Santa Leonor, Chimbote 2019. 20 niños y niñas de tres años del programa de educación inicial no escolar

PRONOEI Santa Leonor, Chimbote 2019, conformarán la muestra de estudio. Herramientas: cuaderno de campo, lista de cotejo (12 ítems), ficha de observación y técnica: observación. Conclusión: La capacidad de jugar libremente al aire libre se correlaciona significativamente con la autonomía de los niños y niñas de 3 años participantes del Programa de Educación Inicial No Escolar (PRONOEI) Santa Leonor, Chimbote 2019. con un coeficiente de correlación de 0 851. La autonomía de las relaciones con uno mismo y el juego libre en espacios públicos se relacionan en el Programa de Educación Inicial No Escolar (PRONOEI) 2019 Santa Leonor, Chimbote, con un coeficiente de correlación de 0.884 para niñas y niños menores de 3 años. se relacionan las áreas y la independencia de las relaciones con los demás en el Programa de Educación Inicial No Escolar (PRONOEI) Santa Leonor, Chimbote 2019. con un coeficiente de correlación de 0 punto 728 en el nivel.

Limas y Quispe (2018) investigación titulada: La aplicación del programa jugando en los sectores para desarrollar la noción de la clasificación, fue de carácter preexperimental, el estudio involucró a 112 estudiantes en total, divididos en dos secciones cada una para los turnos de mañana y tarde, todos ellos con 5 años de edad. Al permitir que los estudiantes del grupo de estudio conozcan la clasificación en colecciones figurativas y no figurativas, se cree que la aplicación del programa, que se utilizó en varios sectores, tuvo un impacto significativo en ellos. Según los hallazgos del estudio, la forma en que se desarrolla el concepto de clasificación depende en gran medida del programa que se emite en 18 sectores diferentes.

Pariona (2021) investigación titulada Juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Chimbote 2020, Como abordaje temático: tiene como objetivo general explorar el papel del juego desordenado en el espacio donde se encuentran los niños y niñas de 5 años de Señor de Arequipa No. 353, Chimbote 2020 impulsa su creatividad. El diseño cuantitativo del estudio, el grado de análisis explicativo y el corte longitudinal son aspectos de la metodología. La muestra estuvo conformada por 22 niños y niñas del grado 5. La herramienta utilizada es una guía de observación totalmente probada y fiable. En el caso de los resultados descriptivos, se logró una calificación inicial del 45% y una calificación final del 68% a nivel de logotipo, respectivamente. El valor p de 0,000 y el coeficiente de correlación de 0,690 se derivaron de la inferencia utilizando la estadística T de Student. Esto lleva a la siguiente conclusión: los niños de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 5 a la edad de 5 años tienen una influencia significativa en el desarrollo de la creatividad a través del juego libre en los campos o aula de clase.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Definición

Garvey (1985) argumenta que el comportamiento imitativo de los niños y los juegos de lucha con animales sirven como precursores de las responsabilidades de la edad adulta. De acuerdo con esta teoría, observar cómo los niños representan varios roles y escenarios de juego mientras juegan les ayudará a aprender a defenderse y tener éxito en sus vidas futuras.

De igual manera, según Calero (1998), el juego libre es una herramienta que sirve para fomentar potencialidad para habilidades de las actividades de los educandos. El niño se prepara para la edad adulta a través del juego al participar en actividades como juegos de rol, dramatizaciones e interacción social con sus compañeros.

Según Montero (2017), un juego es una actividad fundamental para el desarrollo del niño, además de ser divertida, amena y lúdica los niños desarrollan sus mundos emocionales y sociales, así como sus habilidades físicas, motrices y técnicas a través del juego también mejoran su comprensión de sí mismos y del mundo que los rodea.

Teoría cognitiva propuesta por Piaget.

El juego, según Piaget (1980), es un componente de la función cognitiva general del sujeto, que enfatiza, explora y la manipula en tal sentido el autor realiza dos avances teóricos significativos. Piaget primero hizo una conexión entre los juegos y el aprendizaje de los niños sobre la sociedad y las normas aceptadas. Atribuye la segunda actuación a un sistema de relajación mediante la manipulación y exploración de objetos por parte de los niños, y en algunos casos su participación.

El juego creado por Calero (1998) sirve de base para el desarrollo de estas habilidades. Actualmente, los docentes utilizan el juego como una estrategia didáctica para ayudar a los estudiantes a desarrollar sus capacidades para el aprendizaje. Las experiencias directas y los juegos ayudarán al niño a obtener una mejor comprensión del mundo que lo rodea, en particular cuando se utiliza una

variedad de materiales, ya sean estructurados o no estructurados. Esto permitirá a los niños van de lo concreto a lo abstracto, contribuyendo al desarrollo del pensamiento lógico infantil.

Teoría sociocultural. Vygotsky ha demostrado que el juego es una actividad social en la que los niños aprenden a través de la interacción con otros compañeros. de los cuales tienen más conocimientos y otros con habilidades diferentes, y que les permite realizar representaciones de roles. El niño es capaz de utilizar su imaginación de forma notable en el juego simbólico para cambiar unos objetos por otros que sí tienen significado para él. Un ejemplo de cómo este manejo de las cosas contribuye a la capacidad simbólica del niño es cuando corre con la escoba como si fuera un caballo.

Desde hace muchos años, al observar cómo juegan sus hijos, psicólogos, pedagogos, educadores y padres se han cuestionado qué es realmente el juego. Existen muchas concepciones de juego diferentes en respuesta a esta consulta, algunas de las cuales se presentan a continuación.

De acuerdo con Huizinga (1997), Jugar es una acción libre, específica de la cultura y del hombre, que se lleva a cabo en un lugar y tiempo específicos, siguiendo reglas que se aceptan libremente. Además, la tensión y la alegría están presentes durante esta actividad.

Esta idea es apoyada por Ortega (1992), quien afirma que el juego sirve como la primera oportunidad del niño para interactuar con otros, así como un medio para que él se adapte y haga frente a las reglas del juego, así como a las cosas que se vuelven. elementos importantes y el entorno en el que juega. Dáz (1997) enfatiza

que el juego es un recurso para socializar, por lo que es Interactuar con otros niños, juguetes y elementos imaginativos como representaciones concretas o simbólicas es, por tanto, un acto deliberado por parte del niño. Por último, pero no menos importante, se piensa que el juego es una actividad gratuita que siempre va de la mano con la relación y el conocimiento de la persona con su entorno, especialmente con el niño, y que es parte fundamental del aprendizaje, la socialización y la comunicación.

2.2.1.2. Las características del juego

Un gran porcentaje de los investigadores, incluidos los enumerados anteriormente, consideran que las siguientes características son inherentes al juego:

a) No tiene restricciones porque el niño es libre de explorar su entorno en esta libertad; sucede naturalmente y sin condiciones.

b) Sugiere una actividad mental o física que ayuda en el crecimiento de las habilidades cognitivas y motoras de un individuo.

c) Es innato porque está presente al nacer y se desarrolla por sí solo, para producir algo importante y es placentero en el educando y favorece la expresión de las emociones.

2.2.1.3. Clases de juego

Sin embargo, la clasificación que hace el educador es la que ha tenido mayor aceptación porque se enfoca en el desarrollo cognitivo y enfatiza sus etapas evolutivas. Diferentes investigadores han clasificado el juego utilizando diferentes criterios. Como resultado, el juego se clasifica como:

a) Un juego con ejercicios sensoriales y motores, que dura hasta unos dos años. Con frecuencia prestan atención a cómo se sienten sus cuerpos y lo que están produciendo. Establece diferencias con respecto a otras personas y cosas jugando a través de la vista, el olfato, el tacto, el oído y el movimiento.

b) Un juego simbólico. Ocurre entre las edades de dos y seis años, cuando un niño está enfocado en su entorno y es capaz de usar símbolos para transformar la realidad y activar su imaginación. Al resolver sus conflictos internos y fomentar una imagen positiva de sí mismos, los niños pueden convertirse en individuos sociables.

Según Lizana (2013), el juego también se denomina juego de rol. Su componente fundamental tanto cuando actúa solo como cuando interactúa con otros, el adulto se involucra en esta actividad. Esta actividad se considera una actividad preescolar fundamental. En este juego, los jugadores jóvenes superan una paradoja común de su edad: el deseo de actuar y funcionar como adultos a pesar de sus limitaciones reales.

c) Los juegos de reglas dan a los niños la oportunidad de empezar a pensar estratégica y lógicamente. Entre las edades de cinco y seis años es cuando típicamente se manifiesta. Estas reglas tienen una calidad de verdad absoluta en lugar de ser requeridas por el acuerdo de los jugadores. Solo a partir de los 11 o 12 años es posible comprender que cada juego se puede jugar de una manera única y que las reglas son una formulación explícita de acuerdos. Esta realización requiere mucha práctica.

2.2.1.4. El juego como herramienta educativa sugerida.

Según Aizencang (2017), desde una perspectiva educativa, los juegos parecen tener un significado diferente que cumple una propuesta planificada en las actividades donde se convierten en herramientas didácticas para tener en cuenta en la educación infantil, y en alguna ocasión se imparte con las participaciones voluntaria de los alumnos.

Para Sarlé (2018) afirma que se viene pensando desde la década de 1960, cuando el juego apareció por primera vez como una estructura didáctica conocida como gamework y se propuso como una actividad para ser utilizada en las escuelas de la educación inicial, con un método único de las aulas. organización. Las actividades y lecciones que el docente imparte a una clase están vinculadas a cada espacio en lo que se denominan rincones.

Al igual que otros juegos educativos, el juego de trabajo tiene cuatro fases bien diferenciadas: la planificación, donde los alumnos seleccionan un rincón y hacen una propuesta de tarea; desarrollo, donde los alumnos juegan en los distintos rincones; ordenar; y evaluación.

Para Pitluk (2019) argumenta que el juego libre en los sectores implica la capacidad de jugar en el aula utilizando los espacios divididos en sectores sin ningún orden de trabajo, siendo el juego de los niños guiado simplemente por sus propios intereses y los de otros niños que juegan. en el mismo sector.

El juego se desarrolla en sectores y no en esquinas, alejándose a partir del concepto de trocear materiales en áreas predeterminadas que se reconstruyen

constante e ingeniosamente. Además, es una idea de juego no planificada que fomenta la interacción y el intercambio entre los niños.

2.2.1.5. La teoría del juego de Lev Semyonovich Vygotsky.

Según Vygotsky (2003), la dirección principal en el desarrollo de los niños es que el papel de la vista para asimilar el mundo comienza a crecer a partir de una situación sujeta a una posición dominante, donde la importancia de los diversos objetos auxiliares no consiste en despertar la ilusión del espectador ajeno al juego, sino en el hecho de que el juego en sí mismo, asimilando audazmente cualquier tema, podía montarse sobre él. movimiento que podría pasar por animación. Las distinciones entre este juego-espectáculo y el teatro como forma de arte se confunden con frecuencia. Es bien sabido que algunos educadores utilizan el teatro como herramienta de enseñanza, en parte porque la imaginación de un niño puede ser impulsada por una forma efectiva de autoexpresión a través del movimiento. Para enfatizar el valor de la creación artística a una edad temprana, esta es una situación conveniente. El hombre necesitará usar su imaginación creativa para superar su futuro. Siendo la función básica de la imaginación orientar la conducta matinal en función del futuro y a partir de ese futuro, el principio educativo del trabajo pedagógico consistirá en orientar la conducta del alumno en la dirección de prepararlo para el futuro, ya que el crecimiento y ejercicio de la su imaginación es una de las principales fuerzas en el proceso de lograr t. La imaginación creativa encarnada en el presente prepara la formación de una personalidad creativa proyectada hacia el futuro.

2.2.1.6. El juego, el significado toma el lugar de la acción y el objeto como elementos dominantes.

Según Reyes (1996), la actividad mediata, a la que el niño se va aclimatando en el proceso de desarrollo, implica postergar deseos y aceptar tendencias irreales”. Vygotsky cree que si las necesidades que no se pudieron satisfacer de inmediato durante los años escolares no hubieran surgido en su época, el juego no habría surgido porque parece ocurrir cuando un niño comienza a exhibir tendencias poco realistas. Un niño en edad preescolar ingresa a un mundo imaginario donde esos deseos poco realistas encuentran un lugar, y este mundo es a lo que nos referimos como juego. Vygotsky presenta los argumentos al comienzo de su análisis que reducen el aspecto lúdico de una afición a su componente ficticio o controlado. Se corre el riesgo de que se equipare a una actividad similar al álgebra, en cuyo caso tanto el juego como el álgebra podrían ser considerados como un sistema de signos que generaliza la realidad, sin darle ninguna de las características que creo propias de ella. el juego. Esto parece aún más restrictivo para Vygotsky. Aunque todavía no podía escribir los símbolos, el joven se presentaba como un algebrista que podía representarlos a través de la acción. Es crucial entender la función de la motivación en el juego porque, en mi opinión, no es precisamente una acción simbólica en el sentido estricto de la palabra. Segundo, este argumento que enfatiza la importancia de los procesos cognitivos pasa por alto tanto las circunstancias que rodean la acción del niño como su motivación. Finalmente, las estimaciones que se han hecho hasta ahora no ayudan en absoluto a nuestra comprensión del papel que jugará el juego en el desarrollo futuro. Todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria,

así como toda situación ficticia contiene reglas de conducta. Esto también se aplica a los juegos de imaginación, como los llamados reglas. Por ejemplo, jugar al ajedrez crea un escenario hipotético porque el alfil, el rey, la reina y otras piezas solo pueden actuar de cierta manera y defender y tomar piezas son únicamente conceptos específicos del ajedrez. Hay un tipo específico de situación ficticia en el juego de ajedrez, aunque no hay un reemplazo directo para las relaciones de la vida a una situación imaginaria.

2.2.1.7. El papel del juego como actividad mediadora e influyente.

Para comprender el desarrollo infantil, Vygotsky traza el viaje del niño desde el estado inicial, en el que se fusionan los impulsos y la percepción, hasta el estado en el que ya no están conectados. Esto sucede en los preescolares y se muestra en el juego por la separación del pensamiento y el objeto: la acción proviene de las ideas más que de las cosas, un trozo de madera se convierte en un muñeco y un palo se convierte en un muñeco, etc. un equino. Las reglas establecen que las ideas, más que los objetos reales, son las que determinan cómo se hace algo. Es difícil subestimar el significado total de esto porque presupone un cambio tan radical en la relación del niño con el mundo inmediato, concreto y real.

2.2.1.8. Dimensiones del juego libre

Convención (1989) considera dos dimensiones que se detalla a continuación.

1. Objetos

En el juego libre, los niños interactúan con objetos tangibles llamados objetos, estos pueden ser juguetes, materias primas u objetos cotidianos que los niños usan para hacer cosas y expresarse los niños pueden aprender habilidades

cognitivas, motoras y sociales mientras usan objetos en el juego libre mientras experimentan con diferentes técnicas de manipulación, construcción y representación.

2. Espacios

Los entornos físicos en los que los niños participan en sus actividades lúdicas se denominan espacios de juego libre, estas áreas pueden estar al aire libre, como un parque o un patio trasero, o al interior, como una sala de juegos, los espacios de juego libre deben ser seguros y fomentar la exploración y la creatividad, un ambiente bien diseñado ofrece oportunidades para que los niños se muevan, interactúen con otros, experimenten con objetos y usen su imaginación. Hay dos tipos de espacios: organizados (como un área de juego en un salón de clases) y no organizados (como un espacio abierto en un jardín).

2.2.2. La creatividad

2.2.2.1. Definición

Guilford (2002) desarrolló un elaborado modelo del intelecto llamado cubo de inteligencia como base explicativa de su teoría. Todo comportamiento inteligente debe estar definido por una operación, un contenido y un producto, por eso. El modelo basado en el análisis combinatorio de Guilford tiene tres dimensiones. Su teoría fundamentalmente intelectual, denominada transmisión o transferencia, afirma que la persona creativa está impulsada por el impulso intelectual de investigar problemas y encontrar soluciones. Los contenidos, procesos y productos del pensamiento, por tanto, parecen constituir las tres dimensiones.

Medina (2017) menciona que la creatividad es un don que se le otorga al hombre, en especial a los preescolares, donde son ellos los encargados de saber desarrollarlos de manera provechosa para la solución de problemas donde, a la larga, se convierten en individuos significativos que descubren nuevos frentes. Según algunas investigaciones, los niños que participan en actividades creativas desarrollan habilidades para resolver problemas porque son muy concienzudos, persistentes, observadores, imaginativos y decididos. Tienen en cuenta sus características, el entorno en el que se desenvuelven y el entorno social. entre otras cosas, con aquellos con quienes pasan sus días. Para ayudarnos a escapar de los problemas, incluso crean herramientas y dispositivos. Son individuos que pudieron cultivar su imaginación y usar su hemisferio derecho.

Salavera (2015) señala que la creatividad es innata en las personas y que los primeros años de vida son el mejor momento para trabajarla. Sin embargo, en muchos casos, la creatividad no se trabaja de manera espontánea y cuidadosa, sino que los educadores insisten en mecanizarla. niños de 5 años enseñándoles la suma, la resta, las vocales y otras habilidades sin prestar atención a lo que un bebé quiere abordar precisamente porque, como señala Howard Gardner, los primeros años son los años más formativos. Como ya se mencionó, los maestros manejan un estilo mecánico de instrucción que utiliza un enfoque diferente para cada estudiante y profesional, al mismo tiempo que hacen que los estudiantes aprendan de manera cíclica. un problema, de esta interacción nace la creatividad, según Vázquez (2011), la creatividad es un término americano que hace referencia a una cualidad que es innata en todas las personas, aunque algunas personas la pueden tener más desarrollada que otras. La creatividad difiere mucho de la imaginación

porque esta última se deriva del mundo real y de objetos concretos, entonces la creatividad en sí misma es un método fresco y contemporáneo para generar conceptos o respuestas completamente nuevas a los problemas que surgen regularmente. Según Artur Koestler, la creatividad es el acto de combinar o conectar dos dimensiones que, hasta el momento de hacerlo, eran ajenas entre sí. Según Abraham Moles, es la capacidad de reorganizar de manera novedosa los componentes del campo de la percepción y la capacidad de dar lugar a operaciones en cualquier campo fenoménico. Por último, pero no menos importante, está comprobado que la creatividad es una aptitud que se desarrolla a partir de la formación y el valor que se le otorga.

2.2.1.2. Características de la creatividad

Al generar ideas y fomentar soluciones innovadoras, Los deseos individuales o grupales se pueden cumplir de manera más rápida, fácil, eficiente o económica cuando se usa la creatividad. También se le conoce como pensamiento imaginativamente constructivo, divergente, original o creativo. El pensamiento divergente implica ejecutar una nueva acción o el mismo plan de forma diferente. Es una actividad apoyada en la imaginación. Para encontrar respuestas, soluciones y términos lógicos precisos, . La ciencia se encarga de concentrar la creatividad de diversas ramas y disciplinas. En cambio, la interacción de tres variables —el campo (grupos sociales), el dominio (área o disciplina) y el individuo— lleva al desarrollo de la imaginación constructiva en sociología. Esto demuestra cómo una persona cambia sus acciones dentro de un dominio dependiendo de cómo la perciba un grupo social. La seguridad en sí mismo, la perspicacia, el estilo

intuitivo, la imaginación, el entusiasmo y la curiosidad intelectual son características comunes de las personas creativas

En las artes, es una práctica común medir la creatividad de un autor contrastando su trabajo con el de sus contemporáneos. Para ello, se pueden utilizar criterios como la fluidez, la originalidad, la sensibilidad, la abstracción, la síntesis o la flexibilidad para medir el nivel de innovación y facilidad de creación de un artista. (Pérez et al. 2012)

2.2.2.3. Dimensiones de la creatividad

según Menchen, et al. (1984) considera dos dimensiones

1.Originalidad.

Es la simplicidad de ver las cosas de una manera singular y drásticamente diferente. A diferencia del caso en que sólo se quedaría en la extravagancia o la novedad, también nos ofrece la posibilidad de ver lejanas asociaciones y soluciones tan buenas o mejores que las ya existentes.

Es uno de los rasgos del acto creativo y se sustenta en lo singular, lo inaudito y lo singular. Dado que recrean el juego con ideas frescas, los estudiantes son expertos en ser originales. Los niños son maestros de la originalidad porque son lo suficientemente audaces, decididos y atrevidos como para inventar nuevos escenarios de juego en un esfuerzo por mejorar sus juegos la capacidad de pensar fuera de la caja y salirse de la norma es lo que se entiende por originalidad los conceptos únicos e innovadores son originales como va más allá de lo ordinario, la originalidad es en este sentido una constante de la creatividad. Tanto es así que los conceptos novedosos se caracterizan con frecuencia como inéditos,

inesperados, extraordinarios y, por qué no, revolucionarios. Ser creativo requiere vitalidad porque cuando alguien sugiere algo novedoso, se transforma en un ser diferente, lo que puede ser desagradable en algunas situaciones el pensador original también necesita tener la fortaleza para lidiar con la burla y la indiferencia de los demás. Sugiere que ser creativo implica tratar ideas inusuales o poco convencionales con respeto.

2. Elaboracion

Esta característica nos permite crear y agregar simultáneamente los elementos con mucha facilidad, así como un problema o situación que se presente.

Es la capacidad del niño para encontrar una gran cantidad de respuestas o posibles soluciones a situaciones desafiantes. Los niños son curiosos por naturaleza y, como resultado, exploran y prueban múltiples hipótesis que presentan. Esto se debe a que sus estructuras de pensamiento son dinámicas, móviles y capaces de exhibir varias soluciones a un problema dado.

2.2.2.4. La teoría de la creatividad.

De acuerdo con Prado (2016), el mundo de una persona, así como su propio entorno y el de sus pares, se enfocan cuando se ubican en él dado que resolver un problema también requiere encontrar su solución, esta experiencia permite que surja la creatividad. Una persona es creativa o no creativa según el problema que identificó por primera vez.

La premisa subyacente de esta teoría es que cuando dos personas se encuentran, su equilibrio personal se altera, lo que les lleva a buscar una solución para restaurarlo.

Según esta teoría, el ser humano creador es un vigilante de su entorno porque debe interactuar con él de alguna forma. Esto implica un conflicto existencial entre el deseo del ser humano de permanecer en su cómodo mundo cercano y su deseo de abrirse a su microambiente.

Por tanto, la creatividad es la presencia constante del centinela, protector y abierto al mundo humano frente al cerrado.

Las ventajas de la creatividad

La autoestima y el autoconocimiento son dos beneficios que nos ofrece la creatividad. También nos ayuda a configurarlos. Por otro lado, ayuda en el desarrollo de la comunicación, lo que potencia el proceso de socialización; en otras palabras, la creatividad fomenta el desarrollo integral del ser humano.

Si bien es cierto que la creatividad es un punto donde la imaginación y la realidad se encuentran, también es lo que nos permite expresar nuestras emociones y conocimientos debido a que la creatividad se considera algo con lo que los niños están naturalmente dotados, es importante trabajar constantemente en el desarrollo de esta habilidad.

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

H1: Existe relación entre el juego libre y la creatividad en los niños de la institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.

H0: No existe relación entre el juego libre y la creatividad en los niños de la institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.

2.3.2. Hipótesis Específicos

H1₁: Existe la relación entre el juego libre y la Originalidad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023

H1₀: No existe la relación entre el juego libre y la Originalidad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023

H2₁: Existe la relación entre el juego libre y la elaboración en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.

H2₀: No existe la relación entre el juego libre y la elaboración en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023

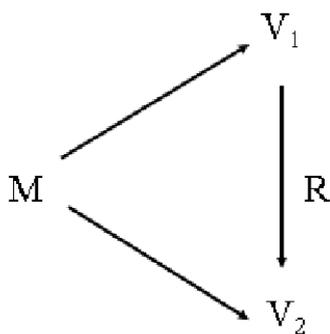
III.METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

Hernández et al. predecir que será descriptivo. Por querer relacionar las dimensiones de las variables, (2018) plantean que el nivel se determina como un ámbito correlaciona.

La investigación de este tipo es cuantitativa porque tiene como objetivo cuantificar los datos en general para utilizar el análisis estadístico.

Se utiliza una metodología de investigación no experimental. El siguiente diagrama representa el diseño correlacional:



Donde:

M = La muestra

Ov1 = Juego libre

Ov2 = Creatividad

R = relación de variables.

3.2. Población y muestra

Para Tamayo (2011), considera que la población lo “define como el conjunto del fenómeno a estudiar, donde las unidades poblacionales tienen una característica común que se estudia y produce los datos de investigación”.

En la presente investigación participaron 25 niños y niñas de la Institución Educativa Inicia N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023

La muestra retrata con precisión los principales rasgos de la población de la que se extrajo. que es un ejemplo. El tamaño y la validez de la muestra son los que determinan su generalización. De acuerdo con Tamayo (2011), la muestra es un subconjunto de la población que se elige por ser único y porque representa fielmente sus características con el fin de conocer más sobre sus particularidades y características de la población. La muestra estuvo constituida por 17 niños de la Institución Educativa Inicial N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, VALORES Y NIVEL
Variable independiente: El juego	según Calero (2008), el juego libre es una herramienta que sirve para fomentar potencialidad para habilidades de las actividades de los educandos. El niño se prepara para la edad adulta a través del juego al participar en actividades como juegos de rol, dramatizaciones e interacción social con sus compañeros.	El juego libre puede verse como una alternativa al juego directo u organizado. Al principio, el niño decide a qué, a qué ya quién quiere jugar, establece las reglas, elige el equipo y decide cuándo termina el juego	Objetos Espacios	Juguetes. nuevos objetos relacionados con el entorno. Lugar. la magnitud.	Instrumento: Guía de observación Medida: Ordinal Nunca A veces Siempre

Variable dependiente: Creatividad	Medina (2017) menciona que la creatividad es un don que se le otorga al hombre, en especial a los preescolares, donde son ellos los encargados de saber desarrollarlos de manera provechosa para la solución de problemas donde, a la larga, se convierten en individuos significativos que descubren nuevos frentes.	La originalidad, la abstracción y la elaboración son los elementos clave de la creatividad.	Originalidad	Novedad. apariencia de inmediato. Singularidad. Iniciativa	Instrumento: Guía de observación Medida: Ordinal Nunca A veces Siempre
			Elaboración	Determinación. Procesar, poner en acción y crecer.	

Fuente: Elaboración propia.

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información

Según Rojas (2010), Los métodos de investigación generalmente se consideran como una colección de instrumentos, procedimientos y reglas que dirigen la creación, administración y gestión de las herramientas de recopilación de datos y el posterior análisis de los datos recopilados.

El método observacional: Permite la interacción directa entre el investigador y los actores mientras se documenta la existencia o ausencia de la acción observada.

El instrumento de investigación de Abanto (2016) define el instrumento como “cualquier medio que permite recoger y procesar información que se ha logrado gracias a las técnicas utilizadas, tales como: guía de observación, guía de entrevista, cuestionario”.

Un conjunto de preguntas estructuradas y dirigidas componen los cuestionarios, según Slkind (1998), citado en Valderrama (2017). Debido a que las personas pueden completar los cuestionarios sin la asistencia o intervención directa del investigador, ahorran tiempo.

De acuerdo a la siguiente información, los instrumentos utilizados en la presente investigación fueron guías de observación conformadas por dos rasgos que corresponden a cada una de las variables de estudio.

La observación manual es una variable independiente. compuesto por ocho sesiones que se centran en las dos dimensiones. La observación manual es una variable dependiente nueve ítems que juntos miden las tres dimensiones.

3.5. Método de análisis de datos

Las estadísticas inferenciales se utilizarán para obtener resultados de la hipótesis con respecto al análisis de los resultados, mientras que las estadísticas descriptivas se utilizarán para mostrar resultados relacionados con los objetivos de investigación.

Dado que Excel es un programa de hoja de cálculo, se utilizó para procesar los resultados descriptivos para la creación de tablas de frecuencia y gráficos. Mediante el uso de métodos estadísticos, estos datos se procesarán y obtendrán de la Guía de observación. Usando el programa SPSS, la prueba no paramétrica (prueba anormal), el contraste de datos y las pruebas de hipótesis generales y específicas producirán resultados inferenciales. donde la hipótesis se realiza a pruebas generales y

especializadas. Sin ignorar las medidas de variación, es decir, el nivel de homogeneidad grupal o dispersión del evaluador, que nos ayudan a comprender la progresión en la que se dividen los puntajes.

3.6. Aspectos Éticos

De acuerdo con la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, toda investigación que involucre personas debe ser planificada y apegarse a las normas de ética de la investigación. En este sentido, se tendrán en cuenta los siguientes criterios al momento de realizar la aplicación de la investigación .

La protección de las personas está en el centro de toda investigación; siendo la persona el fin y no el medio, es necesario brindarle las condiciones que promuevan su bienestar y seguridad, las cuales serán determinadas de acuerdo al nivel de riesgo en que pueda incurrir, creando la posibilidad de que se beneficie de su participación. Siempre se debe tener en cuenta que en las investigaciones que involucran a personas, es crucial respetar y proteger su identidad, dignidad y aprecio por la diversidad sociocultural, así como su privacidad, confidencialidad, credo y religión. De acuerdo con este principio, los participantes deben ser plenamente respetados en sus derechos fundamentales, especialmente si se encuentran en una situación de vulnerabilidad. Los participantes también deben estar adecuadamente informados.

Los derechos de libre participación e información de un proyecto de investigación deben ser explícitos y definidos. Se requiere una participación libre e informada. Las personas deben comprender el objetivo de la investigación en la que participan y tenerlo claro. Así mismo, se debe enfatizar la libertad que debe existir al momento de optar por participar en un proyecto de investigación; la persona debe partir de la opción libre y voluntaria y nunca puede ser coaccionada. El participante debe ser informado

por escrito al respecto y firmar un compromiso para que las personas sean consideradas sujetos de investigación, propietarios de sus datos, conscientes de su participación y conscientes de que su información será utilizada para fines académicos predeterminados.

El principio rector del proyecto de investigación debe ser la beneficencia y se deben proporcionar las condiciones necesarias para garantizar el bienestar de los participantes de la investigación. Esto significa que todas las actividades de investigación deben considerar un equilibrio entre beneficios y riesgos que sea tanto favorable como justificado para proteger la dignidad y el bienestar de los participantes. Al respecto, quien realice la investigación debe actuar de acuerdo con unos lineamientos generales, los cuales se expresan a continuación: no causar, ni pretender causar, acción alguna contra la integridad de la persona, minimizar todos los posibles resultados adversos y aumentar los beneficios. Para garantizar que cada participante desarrolle todo su potencial en una variedad de entornos, el proceso de investigación debe proteger y promover al individuo.

Se debe considerar en la investigación es la preservación del medio ambiente y el respeto a la biodiversidad. Así, partiendo de esta afirmación, se puede afirmar que toda investigación debe anteponer las consideraciones éticas a las científicas y respetar no sólo a los sujetos sino también la dignidad de los animales, la preservación del medio ambiente, el cuidado de las plantas y su entorno. En este sentido, es fundamental que el investigador tome las precauciones necesarias para evitar cualquier daño que pueda causar el proceso de investigación, como el uso descuidado de las fotocopias. El investigador debe actuar siempre con justicia en el ejercicio de su trabajo el investigador debe partir de una concepción de la justicia y de un pensamiento crítico.

El investigador debe, por lo tanto, priorizar los intereses de la justicia y el bien mayor sobre los suyos propios. Ante ello, debe formular y ejecutar un juicio razonable, deliberativo y, al hacerlo, considerar las implicaciones para tomar las precauciones necesarias, garantizando en todo momento el respeto a la investigación y evitando prácticas desleales. Es importante darse cuenta de que para mantener la equidad y la justicia, el acceso a los resultados de la investigación debe estar disponible para todos los que acepten participar en el estudio sin reservas. Por ley, el investigador tiene el deber de tratar de manera justa a todas las partes involucradas en la investigación, así como a los procedimientos y servicios relacionados con ella. También tienen derecho a acceder libremente a los resultados de la investigación.

Lo mismo se aplica a la necesidad de mantener siempre la integridad científica. Por muchas razones, incluida la seguridad del sujeto de la investigación y el avance de la dignidad del sujeto, la integridad es un factor crucial a considerar durante la investigación. El investigador debe ser completamente transparente en todo su trabajo y siempre debe evitar ser víctima de engaños. También debe evaluar los riesgos y beneficios potenciales y declarar cualquier daño potencial que podría resultar de la actividad de investigación. De manera similar, el objetivo de la integridad científica es crear un entorno propicio para el crecimiento de la investigación, comenzando por el investigador, pero excluyendo a los demás. Este procedimiento debe revisarse para tener en cuenta la acción pedagógica de la persona, así como sus acciones, que deben regirse por las acciones de la persona.

IV.RESULTADOS

4.1. Resultados

4.1. Determinar la relación entre el juego libre y la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.

Tabla 1

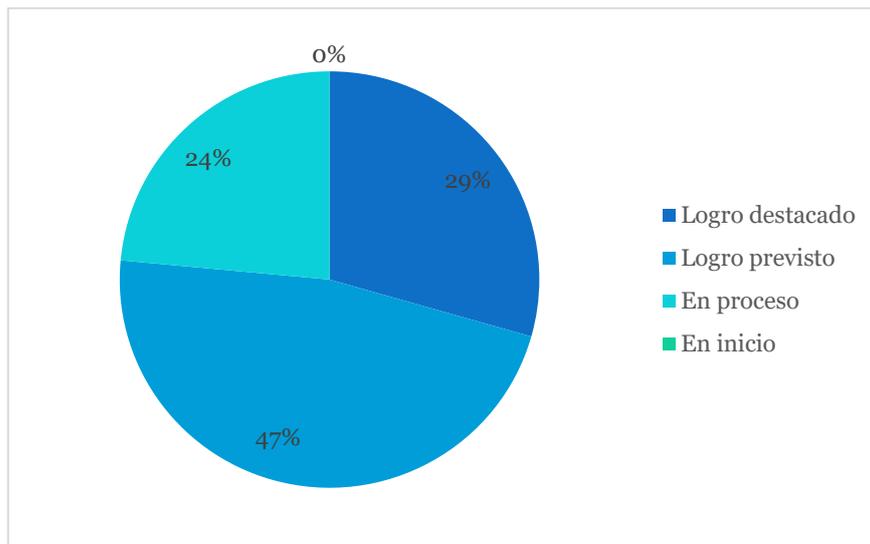
Nivel del juego libre en los niños de la Institución Educativa N° 1783

Escala	Frecuencia	porcentaje
Logro destacado	5	29%
Logro previsto	8	47%
En proceso	4	24%
En inicio	0	0%
TOTAL	17	100%

Nota. Resultados de la aplicación del instrumento guía de observación.

Figura 1

Porcentaje de juego libre en los niños de la Institución Educativa N° 1783



Fuente: Tabla 3

En los resultados del juego libre, se encontró que el 29 por ciento de los estudiantes de la muestra había logrado resultados sobresalientes, seguido por el 47 por ciento que había alcanzado las expectativas y el 24 por ciento que aún estaba en proceso. Como resultado, se puede concluir que, en una mayor proporción de casos, los niños de 5 años que realizan actividades recreativas se encuentran en el nivel esperado.

Tabla 2

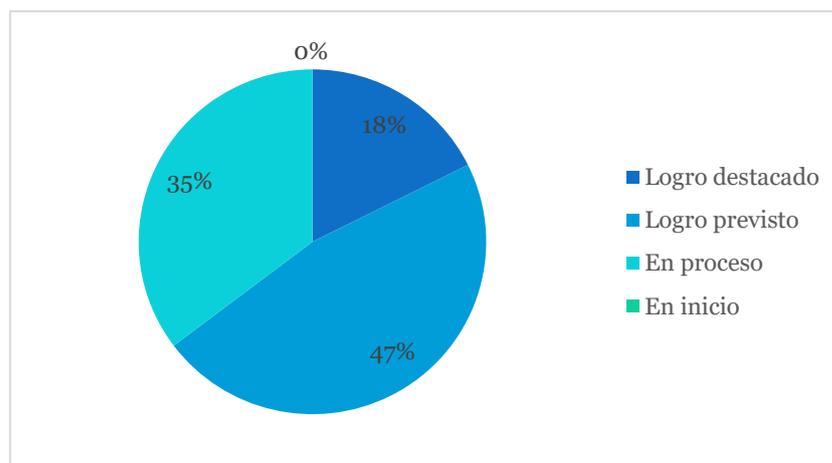
Nivel de la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783

Escala	Frecuencia	porcentaje
Logro destacado	3	18%
Logro previsto	8	47%
En proceso	6	35%
En inicio	0	0%
TOTAL	17	100%

Nota. Resultados de la aplicación del instrumento guía de observación.

Figura 2

Porcentaje de la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783



Fuente: Tabla 4

En los resultados de la creatividad, se encontró que el 18 por ciento de los estudiantes de la muestra había logrado resultados sobresalientes, seguido por el 47 por ciento que había alcanzado las expectativas y el 35 por ciento que aún estaba en proceso. Como resultado, se puede concluir que, en una mayor proporción de casos, los niños de 5 años que desarrollan motricidad gruesa se encuentran en el nivel esperado.

Estadístico a utilizar

Rho de Spearman

Tabla 3

Estadístico de correlación entre el juego libre y la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783

		Juego Libre		Creatividad
Tau_b de Kendall	Juego Libre	Coefficiente de correlación	1,000	,873**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	17	17
	Creatividad	Coefficiente de correlación	,873**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	17	17

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

La Tabla 3 muestra un coeficiente de correlación de 0.873, indicando una relación directa y positiva. El valor de p (significación bilateral) es 0,000, que es inferior a 0,05. Así, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, se desmiente la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis Alternativa (Ha), concluyendo que el juego libre se relaciona positivamente con la

creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.

Establecer la relación entre el juego libre y la Originalidad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.

Estadístico a utilizar

Rho de Spearman

Tabla 4

Estadístico de correlación entre el juego libre y la Originalidad en los niños de la Institución Educativa N° 1783

		Juego Libre Originalidad		
Tau_b de Kendall	Juego Libre	Coefficiente de correlación	1,000	,771**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	17	17
Originalidad		Coefficiente de correlación	,771**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	17	17

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

La Tabla 4 muestra un coeficiente de correlación de 0.771, indicando una relación directa y positiva. El valor de p (significación bilateral) es 0,000, que es inferior a 0,05. Así, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, se desmiente la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis Alternativa (Ha), concluyendo que el juego libre se relaciona positivamente con la la

Originalidad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.

Establecer la relación entre el juego libre y la elaboración en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.

Estadístico a utilizar

Rho de Spearman

Tabla 5

Estadístico de correlación entre el juego libre y la elaboración en los niños de la Institución Educativa N° 1783

		Juego Libre Elaboración	
Tau_b de Kendall	Juego Libre	Coefficiente de correlación	1,000 ,831**
		Sig. (bilateral)	. ,000
		N	17 17
Elaboración		Coefficiente de correlación	,831** 1,000
		Sig. (bilateral)	,000 .
		N	17 17

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

La Tabla 5 muestra un coeficiente de correlación de 0.831, indicando una relación directa y positiva. El valor de p (significación bilateral) es 0,000, que es inferior a 0,05. Así, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, se desmiente la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis Alternativa (Ha), concluyendo que el juego libre se relaciona positivamente con la

elaboración en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.

4.2. Discusión

La Tabla 3 muestra un coeficiente de correlación de 0.873, indicando una relación directa y positiva. El valor de p (significación bilateral) es 0,000, que es inferior a 0,05. Así, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, se desmiente la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis Alternativa (Ha), concluyendo que el juego libre se relaciona positivamente con la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.

Pariona (2021) tuvo un resultado equivalente. La prueba previa arrojó un nivel de referencia del 45 por ciento y la prueba posterior arrojó un nivel de logotipo del 68 por ciento, que son los resultados descriptivos. Se utilizó el coeficiente de correlación de 0,690 para llegar al valor p de 0,000 en el resultado de inferencia de T-Student. Así, se puede decir que el juego libre tiene un impacto significativo en el desarrollo creativo de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° Ayacucho 2020, pág. 353. Cuba (2018) también llegó a la misma conclusión, al señalar una conexión entre el tiempo de juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez, flexibilidad y originalidad en niños de 5 años. Del mismo modo, existe un vínculo entre el tiempo de juego no estructurado y el desarrollo de la sensibilidad a los problemas que enfrentan los hijos de los participantes del estudio.

El trabajo expuesto y el trabajo de estudio exhiben paralelismos significativos y tienen resultados altamente pertinentes, según las comparaciones entre los dos

tipos de trabajo. Es decir, el niño y la niña dan mucha importancia y relevancia al trabajo académico porque el juego libre favorece significativamente el desarrollo de la creatividad.

La Tabla 4 muestra un coeficiente de correlación de 0.771, indicando una relación directa y positiva. El valor de p (significación bilateral) es 0,000, que es inferior a 0,05. Así, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, se desmiente la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis Alternativa (H_a), concluyendo que el juego libre se relaciona positivamente con la la Originalidad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.

Hallazgos similares de Deza (2019) sugieren que el crecimiento de la creatividad está estrechamente relacionado con el enfoque, el impulso y el desarrollo de habilidades que los estudiantes necesitarán a lo largo de sus vidas. La conexión directa del juego con el pensamiento imaginativo del estudiante lleva a una segunda conclusión. El juego también mejora la expresión oral, la psicomotricidad y las relaciones interpersonales.

La Tabla 5 muestra un coeficiente de correlación de 0.831, indicando una relación directa y positiva. El valor de p (significación bilateral) es 0,000, que es inferior a 0,05. Así, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, se desmiente la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis Alternativa (H_a), concluyendo que el juego libre se relaciona positivamente con la elaboración en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.

Hallazgos similares fueron realizados por Limas Y Quispe (2018), cuya aplicación del programa en los sectores de estudio permitió que los estudiantes que conformaron el grupo de estudio aprendieran sobre clasificación en colecciones tanto figurativas como no figurativas. El estudio llega a la conclusión de que el programa que se ejecuta en 18 sectores tiene un gran impacto en cómo se desarrolla el concepto de clasificación. La importancia de las comparaciones y similitudes se deriva del hecho de que la creatividad de niños y niñas se fomentará a través del juego no estructurado

V.CONCLUSIONES

1. El resultado del coeficiente de correlación de spearman de 0,873, lo que indica una correlación positiva alta, con un valor de p es de 0,000, inferior a 0,05, en respuesta al objetivo general planteado, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, se puede concluir que existe una correlación positivamente alta entre el juego libre y la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.
2. Con el valor del coeficiente de correlación de spearman de 0,771, indica una relación positiva alta entre el juego libre y la Originalidad en los niños de la Institución Educativa Santa Rosa de Panakiari - Rio Negro - Satipo 2023, con un valor p inferior a 0,05 con resultados significativos.
3. El coeficiente de correlación de spearman de 0,831, lo que indica una relación positiva alta con un nivel de significación del 5% y un nivel de confianza del 95%, se puede concluir que existe una correlación positiva alta entre el juego libre y la elaboración en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari - Río Negro - Satipo 2023 la elaboración

VI.RECOMENDACIONES

La técnica del juego libre debe ser utilizada por los docentes en el ámbito de la escuela primaria porque favorece el desarrollo de la creatividad de los niños.

valor motivador porque es una actividad que satisface perfectamente las necesidades e intereses de los niños menores de cuatro años.

El juego libre tiene un efecto formativo porque favorece de forma potente y eficaz el desarrollo de los sentidos (vista, tacto), la percepción y la psicomotricidad, que son fundamentales para el desarrollo integral del niño.

Debido a que fomenta la creatividad y el surgimiento del gusto estético, el valor estético ofrece la misma satisfacción íntima que recibir tu propio trabajo.

Valor de la comunicación, ya que descubrieron un medio vital de expresión y comunicación a través de sus creaciones en el juego.

A los docentes de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023 utilicen la teoría como pilar fundamental de su trabajo, poniéndola en práctica en su quehacer diario, y utilizando la técnica del juego. como material didáctico para fomentar la creatividad de los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez, A. (1993). *La motivación en los alumnos de bajo rendimiento académico: desarrollo y programas de intervención*. Madrid.
- Aizencang, A. (2017). *El juego como propuesta educativa*. Mexico.
- Andalucía, G. (2016). *La creatividad y su importancia*. Chile.
- Arranz, A. (08 de 15 de 2017). *Aprendizaje Asociativo: el aprendizaje obtenido a partir de la asociación*. Obtenido de <https://blog.cognifit.com/es/aprendizaje-asociativo/>
- Astorga, C.(2016). *Revista la sigologia . españa*.
- Ballón, J. (2010). *Autoestima materna y calidad de la relación de pareja en madres de nivel socioeconómico medioalto de lima metropolitana . lima*.
- Belloch C. (1998). *Las tecnologías de la información y comunicación* Valencia: Universidad de Valencia.
- Beltrán, M. (2017). *El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*. Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga.
- Bermejo, V. (2011). *Desarrollo Cognitivo*. Madrid: Madrid.
- Calderón, E. (2014). *La autoestima y el aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la institución educativa n° 1190 felipe huamán poma de ayala, del distrito de lurigancho-chosica, ugel n°06, 2014*. lima - peru .
- Convención, L. (1989). *sobre los Derechos del Niño*. UNICEF, Chile.
- Calero, J. (1998). *El juego Libre*. España.

- Calero, Jorge, J. (1998). *El juego Libre*. España.
- Carnegie, D. (2012). *Como ganar amigos, influir sobre las personas*. Argentina: Sudamericana.
- Carrasco, & Díaz. (2014). *Metodlogía de la investigación científca*. Lima - Perú: 2014.
- Centurion et al. (2016). *Stress and Cognitive Reserve as independent factors of neuropsychological performance in healthy elderly*. Brasil.
- Chandler, A. (8 de 8 de 2018). *Estrategia*. Obtenido de lepatru 007: www.administracion101.wix.com/administracion101
- Chiappe, A., & Sánchez, J. (2014). *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. Bogotá: Redie.
- Clemente, M.(2012). *motivacion para el logro y rendimiento escolar en estudiantes del area de comunicacion y educacion DE LA I. E. N° 20825 “túpac amaru ii” ugel 15-de la i. e. n° 20825 “túpac amaru ii” ugel 15-huarochirí, 2012*. lima, peru .
- Covey, S. (2012). *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva*. Estados Unidos: Paidos.
- Covey, S. (2016). *Lecciones poderosas para el cambio personal*. Colombia: Paidos.
- Crispín, M. (2011). *Aprendizaje autónomo, orientaciones para la docencia*. México: Iberoamericana.
- Cruz. (2001). *Autoestima y gestión de calidad*. iberoamericana S.A. México. mexico.

- Cuba, M. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Lima.
- Davis, K. (2003). *Comportamiento humano en el trabajo*. México D.F: McGraw-Hill.
- educarchile. (2013). *educarchile*. Obtenido de educarchile: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=107118>
- Flores, D. (2005). *Autoconcepto, autoestima y su relación con el rendimiento académico*. Monterrey, N, L .
- García, A. (2014). *Relación entre la autoestima y la motivación de logro en los estudiantes de la academia preuniversitaria “Alfred Nobel”*. Tumbes: Tumbes.
- García, C. (2015). *El juego libre en el aprendizaje de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino – Lima, Perú 2015*. Lima.
- Gardner, H. (2005). *Inteligencia emocional*. S/E. Lima, Perú .
- Garrido, K. (2015). *Importancia del juego*. Mexico.
- González, R. (2014). *Revista de Psicodidáctica*. España: Redalyc.
- Guilford, J. (1952-1967). *La creatividad*. Estados Unidos.
- Guilford, J. (2018). *La creatividad*. Mexico.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación, sexta edición*. México: mcgraw-hill / interamericana editores, S.A. DE C.V.
- Hernandez, et al. (2010). *Metodología de la investigación*. España: McGrawHill.
- Hill, N. (2014). *Piense y hágase rico*. Estados Unidos: Obellisco.

- Huizinga, H. (1939). *El juego y su importancia*. Mexico.
- James, W. (1999). *La escuela de la autoestima*. barcelona.
- Leandres, Y. (2019). *El juego libre*.
- Limas, J., & Quispe, R. (2017). *La aplicación del programa jugando en los sectores para desarrollar la noción de la clasificación*. Chimbote.
- Lizana, Z. (2013). *El juego infantil, tipos y su importancia*. Lima.
- Loría, R. (2011). *Comunicación oral y escrita*. Colombia: Promade.
- Ludwig, A. (2011). *Procesos de Investigación*. España: McGrawHill.
- Mahillo. (2008). *La motivación como motor de las acciones*. Madrid: Madrid.
- Manrique, M. (11 de 02 de 1999). *Estudio sobre locus de control en pacientes farmacodependientes*. Lima- Perú. Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Locus_\(psicolog%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Locus_(psicolog%C3%ADa))
- Martínez, L. (2014). *¿Qué son las TIC'S?* México: Red Durango de Investigadores Educativos, A. C.
- Martorell, E. (2012). *desarrollo humano* . mexico.
- Medina, L., & Velasquez Curo, A. (2017). *La creatividad*. Uruguay
- Menchen, F.; Dadamia, O. y Martínez, J. (1984) *La creatividad en la educación..* Ed. Escuela Española
- Millán M. (2013). *Comunicación Escrita*. Londres: Londres.
- MINEDU. (2009). *La importancia del juego*. Lima.
- Montero, J. (2017). *El juego*. Lima.

- Navarro, J. (2017). *Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años presentada a la Universidad Estatal de Milagro de Ecuador*. Ecuador.
- Ortega, E. (1992). *El juego infantil*. Chile.
- Papalia, D., Duskin Feldman, R., & Gabriela Martorell, G. (2012). desarrollo humano. mexico..
- Pariona, N. (2021). *juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la institución educativa señor de arequipa n° 353, Chimbote 2020*. Chimbote.
- Pitluk, L. (2019). *El juego como propuesta educativa*. Lima.
- Porto, J. P. (2008). *que es educacion* . lima.
- Rivera, G. (2014). *La motivación del alumno y su relación con el rendimiento académico en los estudiantes de Bachillerato Técnico en Salud Comunitaria del Instituto República Federal de México de Comayagüela, M.D.C., durante el año lectivo 2013*. Honduras: Honduras.
- Robbins, A. (2015). *Despertando al gigante interior*. California: Debolsillo.
- Rodriguez, D. (2018). *Motivación para el logro en víctimas de la violencia sociopolítica que pertenecen a la asociación nacional de familiares de secuestrados, detenidos y desaparecidos del Perú (anfasep) de la provincia huamanga, 2017*. Chimbote – Perú.
- Salas, M. (2017). *Programa jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una I.E. del Callao*. Lima.
- Salavera, J. (2015). *La creatividad y sus importancias para los niños*. Lima.

- Santandreu, R. (2016). *El arte de no amargarse la vida*. España: Oniro.
- Sarlé, L. (2018). *El juego como propuesta educativa*. Chile.
- Saura, o. (2011). *teoria de las neseidades de maslow* .
- Sharma, R. (2015). *El monje que vendió su Ferrari*. Canadá: Plaza Janes.
- Silva. M. (2017). *Autoestima y habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 105 –años de la Institución Educativa Inicial N° 105 –años de la Institución Educativa Inicial N° 105 –Jicamarca – 2017*. peru.
- Solis, A. (2018). *Juego libre en los sectores y su relación en la Autonomía de niños y niñas de 3 años del Programa No Escolarizado De Educación Inicial (PRONOEI) santa Leonor, Chimbote 2018*. Chimbote.
- Steven, G. (1985). *El juego Libre*. Reino unido.
- Stoner. (2012). *La particularidad de la Psicología Humana*. España: España.
- Tamayo y Tamayo, M. (2012). *El Proceso de Investigación Científica*. México: McGrawHill.
- Tello, S. (2016). *"Autoestima y conductas autodestructivas en adolescentes (Estudio realizado con adolescentes de 14 a 17 años en el instituto IMBCO de Nebaj,Quiché)"*. guatemala.
- Torrejón A. (2018). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas*. Amazonas.
- UNICEF. (1989). *Convención sobre los derechos del niño*. Obtenido de http://www.unicef.org/peru/spanish/convencion_sobre_los_derechos_del_

Vera, E. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 y 3 años de edad del C.I.B.V Emblemático Chorledeg periodo lectivo 2016-2017*. Ecuador.

Vera Guido, L. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de la etapa preescolar del Centro de Educación inicial el Clavelito año lectivo 2016 y 2017*. Ecuador.

Zapata, R. (2009). *Teorías y modelos sobre el aprendizaje*. España: Alcalá.

ANEXOS

Anexo 01 Matriz de consistencia

EL JUEGO LIBRE Y LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1783 SANTA ROSA DE PANAKIARI – RIO NEGRO – SATIPO 2023.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Qué relación existe entre el juego libre y la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023?	<p>objetivo general:</p> <p>Determinar la relación entre el juego libre y la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo 2023.</p> <p>objetivos específicos:</p> <p>Establecer la relación entre el juego libre y la Originalidad en los niños de la Institución Educativa N° 1783</p>	<p>hipótesis general:</p> <p>Existe relación entre el juego libre y la creatividad en los niños de la institución Educativa n° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo – Rio Negro – Satipo 2023.</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <p>H1: Existe la relación entre el juego libre y la creatividad en los niños de la Institución Educativa n° 1783</p>	<p>Variable 1:</p> <p>El Juego Libre</p> <p>Dimensiones:</p> <p>✓ Objeto</p> <p>✓ Espacio</p> <p>Variable 2:</p> <p>Creatividad</p> <p>Dimensiones:</p> <p>✓ Originalidad</p> <p>✓ Elaboración</p>	<p>TIPO</p> <p>Cuantitativo</p> <p>NIVEL</p> <p>Descriptivo y correlacional</p> <p>DISEÑO</p> <p>No experimental</p> <p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</p> <p>Guía de observación</p> <p>POBLACIÓN</p> <p>Todos los niños de la Institución Educativa Inicial N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo – Rio Negro – Satipo</p>

	<p>Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo – Rio Negro – Satipo 2023</p> <p>Establecer la relación entre el juego libre y la elaboración en los niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo – Rio Negro – Satipo 2023</p>	<p>Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo – Rio Negro – Satipo 2023.</p> <p>H0: Existe la relación entre el juego libre y la creatividad en los niños de la Institución Educativa n° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo – Rio Negro – Satipo 2023.</p>		<p>2023.</p> <p>MUESTRA 17 niños</p> <p>PRUEBA ESTADÍSTICA T-Student</p>
--	---	---	--	--

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 02 Instrumento de recolección de información

INSTRUCCIÓN: La docente percibe las sobre el juego libre y la creatividad del niño o niña.

guía de observación de juego libre

Nombres y Apellidos:

Edad:

0	1	2
Nunca	A veces	Siempre

N°	ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
	Dimensión: Objeto			
01	Sugiere ideas para realizar diferentes juegos.			
02	Crea situaciones de juegos nuevas innovadoras.			
03	Encuentra soluciones distintas para un mismo juego			
04	Expone el juego sin miedo frente de sus compañeros			
05	Cumple con las tareas que se deja en aula			
	Dimensión: Espacio			
06	Al realizar un juego complementa con nuevas ideas.			
07	Al observar objetos crea nuevos juegos.			
08	Crea juegos ingeniosos e imaginativos.			
09	Tiene una buena apreciación de sí mismo			
10	Reconoce los buenos actos de los demás			
	PUNTAJE PARCIAL			
	PUNTAJE TOTAL			

Guía de observación de la creatividad

Nombres y Apellidos:

Edad:

0	1	2
Nunca	A veces	Siempre

N°	ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
	Dimensión: Originalidad			
01	Sugiere ideas para realizar diferentes juegos.			
02	Crea situaciones de juegos nuevas innovadoras.			
03	Encuentra soluciones distintas para un mismo problema.			
04	Al realizar un juego complementa con nuevas ideas.			
05	Al observar objetos crea nuevos juegos.			
	Dimensión: Elaboración			
06	Crea juegos ingeniosos e imaginativos.			
07	Cuando crea juegos con objetos nuevos lo hace en secuencia.			
08	Las ideas que tiene procura ejecutarlos.			
09	Añade elementos para mejorar su juego.			
10	Desarrolla juegos con materiales concretos y logra su propósito de creatividad			
	PUNTAJE PARCIAL			
	PUNTAJE TOTAL			

Anexo 03 Validez del instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

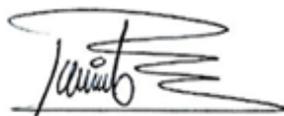
I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres: Jacinto Reinoso Milagros
- 1.2. Grado Académico: Doctora en educación
- 1.3. Profesión: Lic. Educación inicial
- 1.4. Institución donde labora: ULADECH
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente
- 1.6. Denominación del instrumento: el juego libre y la creatividad
- 1.7. Autor del instrumento: Francisco Paqui, Angy
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Objeto							
Sugiere ideas para realizar diferentes juegos.	x		x		x		
Crea situaciones de juegos nuevas innovadoras.	x		x		x		
Encuentra soluciones distintas para un mismo juego	x		x		x		
Expone el juego sin miedo frente de sus compañeros	x		x		x		
Cumple con las tareas que se deja en aula	x		x		x		
Dimensión 2: Espacio							
Al realizar un juego complementa con nuevas ideas.	x		x		x		
Al observar objetos crea nuevos juegos.	x		x		x		
Crea juegos ingeniosos e imaginativos.	x		x		x		
Tiene una buena apreciación de sí mismo	x		x		x		
Reconoce los buenos actos de los demás	x		x		x		



JACINTO REINOSO MILAGROS

DNI 18226389

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

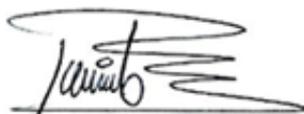
I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres: Jacinto Reinoso Milagros
- 1.2. Grado Académico: Doctora en educación
- 1.3. Profesión: Lic. Educación inicial
- 1.4. Institución donde labora: ULADECH
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente
- 1.6. Denominación del instrumento: el juego libre y la creatividad
- 1.7. Autor del instrumento: Francisco Paqui, Angy
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem cooresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Originalidad							
Sugiere ideas para realizar diferentes juegos.	x		x		x		
Crea situaciones de juegos nuevas innovadoras.	x		x		x		
Encuentra soluciones distintas para un mismo problema.	x		x		x		
Al realizar un juego complementa con nuevas ideas.	x		x		x		
Al observar objetos crea nuevos juegos.	x		x		x		
Dimensión 2: Elaboración							
Crea juegos ingeniosos e imaginativos.	x		x		x		
Cuando crea juegos con objetos nuevos lo hace en secuencia.	x		x		x		
Las ideas que tiene procura ejecutarlos.	x		x		x		
Añade elementos para mejorar su juego.	x		x		x		
Desarrolla juegos con materiales concretos y logra su propósito de creatividad	x		x		x		



JACINTO REINOSO MILAGROS

DNI 18226389

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres: Teresa Nonura Maqui
 1.2. Grado Académico: Doctora en educación
 1.3. Profesión: Lic. Educación inicial
 1.4. Institución donde labora: UNT
 1.5. Cargo que desempeña: Docente
 1.6. Denominación del instrumento: el juego libre y la creatividad
 1.7. Autor del instrumento: Francisco Paqui, Angy
 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

Nº de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Objeto							
Sugiere ideas para realizar diferentes juegos.	x		x		x		
Crea situaciones de juegos nuevas innovadoras.	x		x		x		
Encuentra soluciones distintas para un mismo juego	x		x		x		
Expone el juego sin miedo frente de sus compañeros	x		x		x		
Cumple con las tareas que se deja en aula	x		x		x		
Dimensión 2: Espacio							
Al realizar un juego complementa con nuevas ideas.	x		x		x		
Al observar objetos crea nuevos juegos.	x		x		x		
Crea juegos ingeniosos e imaginativos.	x		x		x		
Tiene una buena apreciación de sí mismo	x		x		x		
Reconoce los buenos actos de los demás	x		x		x		



TERESA NUNURA MAQUI
 DNI 18097914

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres: Teresa Nonura Maqui
- 1.2. Grado Académico: Doctora en educación
- 1.3. Profesión: Lic. Educación inicial
- 1.4. Institución donde labora: UNT
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente
- 1.6. Denominación del instrumento: el juego libre y la creatividad
- 1.7. Autor del instrumento: Francisco Paqui, Angy
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

III. Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Originalidad							
Sugiere ideas para realizar diferentes juegos.	x		x		x		
Crea situaciones de juegos nuevas innovadoras.	x		x		x		
Encuentra soluciones distintas para un mismo problema.	x		x		x		
Al realizar un juego complementa con nuevas ideas.	x		x		x		
Al observar objetos crea nuevos juegos.	x		x		x		
Dimensión: Elaboración							
Crea juegos ingeniosos e imaginativos.	x		x		x		
Cuando crea juegos con objetos nuevos lo hace en secuencia.	x		x		x		
Las ideas que tiene procura ejecutarlos.	x		x		x		
Añade elementos para mejorar su juego.	x		x		x		
Desarrolla juegos con materiales concretos y logra su propósito de creatividad	x		x		x		



TERESA NUNURA MAQUI
DNI 18097914

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres: **Pilar Bocanegra Rodríguez**
- 1.2. Grado Académico: **Doctora en educación**
- 1.3. Profesión: **Lic. Educación inicial**
- 1.4. Institución donde labora: **UNT**
- 1.5. Cargo que desempeña: **Docente**
- 1.6. Denominación del instrumento: **el juego libre y la creatividad**
- 1.7. Autor del instrumento: **Francisco Paqui, Angy**
- 1.8. Carrera: **Educación Inicial**

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem cooresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Objeto							
Sugiere ideas para realizar diferentes juegos.	X		X		X		
Crea situaciones de juegos nuevas innovadoras.	X		X		X		
Encuentra soluciones distintas para un mismo juego	X		X		X		
Expone el juego sin miedo frente de sus compañeros	X		X		X		
Cumple con las tareas que se deja en aula	X		X		X		
Dimensión 2: Espacio							
Al realizar un juego complementa con nuevas ideas.	X		X		X		
Al observar objetos crea nuevos juegos.	X		X		X		
Crea juegos ingeniosos e imaginativos.	X		X		X		
Tiene una buena apreciación de sí mismo	X		X		X		
Reconoce los buenos actos de los demás	X		X		X		



PILAR BOCANEGRA RODRÍGUEZ
DNI 17974395

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres: Pilar Bocanegra Rodríguez
- 1.2. Grado Académico: Doctora en educación
- 1.3. Profesión: Lic. Educación inicial
- 1.4. Institución donde labora: UNT
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente
- 1.6. Denominación del instrumento: el juego libre y la creatividad
- 1.7. Autor del instrumento: Francisco Paqui, Angy
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

✚ Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Originalidad							
Sugiere ideas para realizar diferentes juegos.	x		x		x		
Crea situaciones de juegos nuevas innovadoras.	x		x		x		
Encuentra soluciones distintas para un mismo problema.	x		x		x		
Al realizar un juego complementa con nuevas ideas.	x		x		x		
Al observar objetos crea nuevos juegos.	x		x		x		
Dimensión: Elaboración							
Crea juegos ingeniosos e imaginativos.	x		x		x		
Cuando crea juegos con objetos nuevos lo hace en secuencia.	x		x		x		
Las ideas que tiene procura ejecutarlos.	x		x		x		
Añade elementos para mejorar su juego.	x		x		x		
Desarrolla juegos con materiales concretos y logra su propósito de creatividad	x		x		x		



PILAR BOCANEGRA RODRÍGUEZ
DNI 17974395

Anexo 04 Confiabilidad del instrumento

		ÍTEMES																				
		juego libre										creatividad										
Nº alun		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
1		1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	27
2		2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	25
3		2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	31
4		2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	29
5		2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	36
6		1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
7		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	28
8		2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	36
9		1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
10		1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	27
11		2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	25
12		2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	31
13		2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	29
14		2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	36
15		1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
16		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	28
Sumator		25	21	23	28	18	21	28	21	23	23	23	25	25	23	23	25	19	25	23	18	460
Media		1.56	1.31	1.44	1.75	1.13	1.31	1.75	1.31	1.44	1.44	1.44	1.56	1.56	1.44	1.44	1.56	1.19	1.56	1.44	1.13	4.34
Varianza		0.25	0.21	0.25	0.19	0.11	0.21	0.19	0.21	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.15	0.25	0.25	0.11	18.07

<p>Donde:</p> <p>$K =$ número de ítemes</p> <p>$s_i^2 =$ varianza de los puntajes por cada ítem</p> <p>$s_T^2 =$ varianza de los puntajes totales</p>	$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_T^2} \right]$	$\sum Si^2$ 4.34	α 0.76
		$\sum St^2$ 18.07	

Anexo 05: Formato de Consentimiento informado

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Ciencias Sociales)**

Título del estudio: EL JUEGO LIBRE Y LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1783 SANTA ROSA DE PANAKIARI – RIO NEGRO – SATIPO – RIO NEGRO – SATIPO 2023.

Investigador (a): FRANCISCO PAQUI ANGY

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: EL JUEGO LIBRE Y LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1783 SANTA ROSA DE PANAKIARI – RIO NEGRO – SATIPO – RIO NEGRO – SATIPO 20230. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)
estimados padres le familia solicito la autorización para la ampliación del instrumento

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1.
2.
3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....

Beneficios:

.....

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información

ÍTEMES																						
juego libre											creatividad											
dimension 01					dimension 02						dimension 01			dimension 02			dimension 03				Total	
Nº alun	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total	
1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	27	
2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
3	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	31	
4	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	29	
5	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	36	
6	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	28	
8	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	36	
9	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
10	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	27	
11	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
12	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	31	
13	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	29	
14	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	36	
15	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	28	