

**UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO**  
**BENEDICTO XVI**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN  
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS, PROVINCIA SAN IGNACIO. DEPARTAMENTO  
CAJAMARCA.**

**TESIS**  
**PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE**  
**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORAS:**  
**PEÑA HUAMÁN, JENNY KARINA**  
**SEGURA CABRERA, LEYDI MARILIN**

**ASESOR:**  
**Dr. REEMBERTO CRUZ AGUILAR**

**TRUJILLO - PERÚ**  
**2018**

## **PÁGINA DE AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

Monseñor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.  
Fundador y Gran Canciller de la UCT Benedicto.

R.P. Dr. Juan José Lydon McHugh, O.S.A.  
Rector

Dra. Sandra Olano Bracamonte.  
Vicerrectora Académica

R. P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz  
Director de la Escuela de Posgrado

Dr. Helí Miranda Chávez  
Director Instituto de Investigación

Mg. Andrés Cruzado Albarrán.  
Secretario General

Dr. Reemberto Cruz Aguilar  
Decano de la Facultad de Humanidades

## DEDICATORIA

Dedicamos esta obra fruto de nuestro esfuerzo:

A nuestro Dios quien supo guiarme por el buen camino, darnos fuerzas y sabiduría para seguir adelante y superar los problemas encontrados.

A nuestras familias por su comprensión, que sin su apoyo no se hubiese concretado nuestras aspiraciones.

A nuestros padres en especial, por su apoyo, consejos, comprensión, amor en los momentos difíciles, y por brindarnos aliento para conseguir el éxito.

*Jenny Karina y Leidy Marilin*

## **AGRADECIMIENTO**

Nuestro profundo y leal agradecimiento y sincero reconocimiento:

A la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, por darnos la oportunidad de formarnos en sus claustros y formar parte de la comunidad Ucetista.

A los docentes formadores del Programa de Titulación por convalidación, que contribuyeron decididamente con nuestra formación profesional.

Al Dr. Reemberto Cruz Aguilar, por sus orientaciones y conocimientos, aliento y comprensión.

Al Profesor Jorge Alberto Velásquez Quezada, por su apoyo y acompañamiento en la organización de la Tesis.

A los niños de educación inicial de la comunidad Los Llanos, por su sonrisa, amistad y paciencia.

A cada una de las personas, que contribuyeron a que este proyecto de vida se alcanzara.

*Las autoras*

## DECLARATORIA SOBRE AUTENTICIDAD

Peña Huamán Jenny Karina, con DNI 43655739 y Segura Cabrera Leidy Marilín, con DNI. 45644556 .Egresadas del Programa de Titulación por convalidación en educación inicial, de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, dejamos constancia que para la elaboración del presente trabajo académico hemos seguido en forma rigurosa los siguientes procesos:

- a. La elaboración del proyecto e informe en todo su contenido, es de nuestra autoría., por tanto, es original.
- b. No se ha sido presentado o publicado por cualquier medio en otra universidad o evento para cualquier fin académico.
- c. Se ha citado convenientemente autores revisados y se respalda con las referencias para evitar plagio.
- d. Se ha seguido los procedimientos académicos y administrativos propuestos por la Facultad de Humanidades respecto al diseño y desarrollo de la tesis.

Declaramos bajo juramento en base a la verdad y a la ética, que el contenido en todas sus formas de este documento, en tal sentido asumimos cualquier omisión que pueda presentarse respecto a la información presentada, lo cual es de nuestra entera responsabilidad. Damos cuenta también, que el porcentaje de similitud con otros trabajos académicos, según el Software Turnitin es de 20%. cifra permitida por la Universidad Católica de Trujillo de acuerdo a sus reglamentos.

De identificarse fraude, plagio, autoplagio, piratería o falsificación, asumimos las consecuencias y sanciones que de nuestra acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Universidad Católica de Trujillo.



Peña Huamán Jenny Karina

DNI: 43655739



Segura Cabrera Leidy Marilín

DNI: 45644556

## ÍNDICE DE CONTENIDO

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Declaratoria sobre autenticidad .....	iv
Índice .....	v
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix

### I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema.....	10
1.2 Formulación del problema.....	11
1.2.1 Problema general .....	11
1.2.2 Problemas específicos .....	11
1.3 Formulación de objetivos .....	12
1.3.1 Objetivo General .....	12
1.3.2 Objetivos Específicos .....	12
1.4 Justificación de la investigación .....	12

### II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.....	14
2.2 Bases teórico científicas.....	16
2.3 Marco conceptual .....	24
2.4 Formulación de hipótesis.....	25
2.4.1 Hipótesis general .....	25
2.4.2 Hipótesis específicas.....	26
2.5 Variables .....	26
2.5.1 Variable independiente .....	26
2.5.2 Variable dependiente .....	27
2.6 Operacionalización .....	28

### III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo de investigación.....	29
3.2 Métodos de investigación.....	29
3.3 Diseño de investigación .....	30

3.4 Población y muestra.....	30
3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos .....	31
3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	31
3.7 Consideraciones éticas .....	32

#### **IV. RESULTADOS**

4.1 Presentación y análisis.....	33
4.2 Contratación de las hipótesis. ....	43
4.3 Discusión de resultados.....	47

#### **V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....51**

#### **VI. REFERENCIAS .....53**

#### **ANEXOS**

## ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 3.1 <i>Población-muestra de estudio de los estudiantes</i> .....	30
Tabla 4.1 <i>Resultados en la dimensión fluidez</i> .....	33
Tabla 4.2 <i>Resultados en la dimensión flexibilidad</i> .....	35
Tabla 4.3 <i>Resultado en la dimensión originalidad</i> .....	36
Tabla 4.4 <i>Resultado en la variable originalidad</i> .....	38
Tabla 4.5 <i>Rendimiento porcentual por dimensiones de creatividad</i> .....	40
Tabla 4.6 <i>Prueba de normalidad para prueba de hipótesis</i> .....	42

## INDICE DE FIGURAS

	Pág.
<i>Figura 4.1</i> Representación de los resultados en la dimensión fluidez .....	33
<i>Figura 4.2</i> Representación de los resultados en la dimensión flexibilidad .....	35
<i>Figura 4.3</i> Representación de los resultados en la dimensión originalidad .....	36
<i>Figura 4.4</i> Representación de los resultados en la variable creatividad .....	38
<i>Figura 4.5</i> Representación del rendimiento porcentual por dimensiones.....	40

## RESUMEN

La investigación de tipo aplicada, buscó como objetivo determinar cuál es la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 4 años de la I.E 1267 Los Llanos, San Ignacio, Cajamarca en el año 2017. Se trabajó con una muestra de 15 estudiantes hombres y mujeres de cuatro años. Para la captación de los datos relacionados a las dos variables de estudio, se utilizó una guía de observación estructurada con las que dan cuenta sobre cómo las actividades lúdicas mejoran la creatividad en los niños. Así mismo para la selección de la información teórica de fuentes escritas, se hizo uso de la técnica de análisis documental respectivamente.

A partir del análisis de información mediante el uso de herramientas estadísticas descriptivas e inferenciales, se encuentran como resultado un  $p = 0.002$ , por tanto inferior a 0.05. Estos resultados son suficientes para aceptar la hipótesis formulada por las investigadoras: Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de cuatro años de la Institución educativa 1267 “Los Llanos” San Ignacio.

**Términos claves:** Estrategias lúdicas, creatividad, flexibilidad, originalidad, fluidez.

## **ABSTRACT**

The research of applied type, aimed to determine what is the influence of playful activities in the development of creativity in students of 4 years of the IE 1267 Los Llanos, San Ignacio, Cajamarca in 2017. We worked with a sample of 15 male and female students of four years. In order to capture the data related to the two study variables, a structured observation guide was used, which shows how playful activities improve creativity in children. Likewise, for the selection of theoretical information from written sources, the documentary analysis technique was used respectively.

From the analysis of information through the use of descriptive and inferential statistical tools, the result is  $p = 0.002$ , therefore less than 0.05. These results are enough to accept the hypothesis formulated by the researchers: The playful strategies significantly influence the development of the creativity of the four-year students of the educational institution 1267 "Los Llanos" San Ignacio.

Key terms: Playful strategies, creativity, flexibility, originality, fluency.

## I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1 Planteamiento del problema

Las últimas políticas educativas planteadas por la UNESCO, para los próximos años contempla que es deber de los estados en los diferentes partes del mundo, asumir responsablemente el cumplimiento de los grandes desafíos para encarar la pobreza, las desigualdades, la inequidad y sobre todo garantizar la una educación de calidad, inclusiva y con equidad para todos especialmente en la primera infancia.

Los esfuerzos que tomen cada país en su política educativa nacional, respecto al financiamiento y atención prioritaria de sus ciudadanos, servirá para que pueda mejorar las condiciones de vida y por ende el desarrollo del país, asegurando además una justa satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje tal como se recomienda en las conferencias mundiales de educación.

El Proyecto Regional de Educación para América latina y el Caribe, desde Jomtien año 2000 hasta la actualidad, buscan reducir las brechas de pobreza, analfabetismo, inequidad del servicio educativo. Estas práctica inequívocas y de pésima gestión por algunos estados, generan retraso en el desarrollo socio económico de sus ciudadanos y el retraso de sus pueblos, por tanto están condenados a seguir distribuyendo la riqueza a sectores segmentados.

En nuestro país la educación viene tomando rumbos concertados y de buen avance, se requiere de mejor fuente de financiamiento para atacar frontalmente la inequidad en el servicio educativo de muchas falencias, necesitamos que la política educativa descentralizada sea mejor gestionada y que los órganos de ejecución como las instituciones educativas, tiendan la mejorar atención de los niños, especialmente en educación inicial como eje prioritario.

Los propósitos educativos que señala el currículo nacional, pondera que las estrategias que deben manejar los maestros de inicial, entre otras señala que es urgente y necesario desarrollar la creatividad, le imaginación y la motricidad en los estudiantes de inicial en todos los ciclos de estudio. Estas capacidades

permitirán que los niños tomen la base para que en la etapa escolar de los siguientes ciclos no sean vulnerables de la repitencia o deserción escolar que tanto afecta los estudiantes.

En la provincia de San Ignacio, y distrito de San Ignacio en la localidad de los Llanos en la institución educativa de E. I. N° 1267 en el aula de 4 años en la cual estudian 15 niños, se observa que el 71% tienen dificultades para desarrollar actividades lúdicas, como la creatividad, curiosidad e imaginación, por lo tanto, tienen dificultades para explorar y describir los objetos.

Frente a este problema se planteó la necesidad de organizar un programa de actividades lúdicas que serían desarrolladas por los niños con la finalidad de lograr la fluidez originalidad y flexibilidad en todas las áreas curriculares. Este proyecto tiene mucha importancia porque se convierte en un instrumento para desarrollar la creatividad de los niños y niñas y por lo tanto se facilitará el inicio en el aprendizaje de la lectura y la escritura de quienes por primera vez se involucran en tan importante aspecto de la vida real.

## 1.2. Formulación del problema

### 1.2.1. Problema general

¿Cuál es la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cuatro años de educación inicial de la I.E 1267 “Los Llanos”, San Ignacio Cajamarca, 2018?

### 1.2.2 .Problemas específicos

- a. ¿Cuál es el nivel de creatividad en cuanto a fluidez, originalidad y fluidez en los niños de cuatro años, antes de la aplicación del programa de estrategias lúdicas?
- b. ¿Cuál es el nivel de creatividad en cuanto a fluidez, originalidad y fluidez en los niños de cuatro años, después de la aplicación del programa de estrategias lúdicas?
- c. ¿Existe diferencias significativas entre las puntuaciones antes y después del programa der estrategias lúdicas?

### 1.3. Formulación de objetivos.

#### 1.3.1. Objetivo general.

Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de manera de la creatividad en los niños de cuatro años de la Institución Educativa 1267 “Los Llanos”, San Ignacio – 2018.

#### 1.3.2 Objetivos específicos.

- a. Identificar el nivel de la creatividad antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa inicial 1267 “Los Llanos” San Ignacio correspondiente al 2018.
- b. Establecer los niveles de la dimensión: Fluidez de la variable creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa inicial 1267 “Los Llanos” San Ignacio, correspondiente al 2018, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.
- c. Establecer los niveles de la dimensión: Flexibilidad de la variable creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa inicial 1267 “Los Llanos” San Ignacio, correspondiente al 2018, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.
- d. Establecer los niveles de la dimensión: originalidad de la variable creatividad en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa inicial 1267 “Los Llanos” San Ignacio, correspondiente al 2018, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.
- e. Comparar las puntuaciones antes y después respecto a las estrategias lúdicas para determinar el grado de desarrollo de la creatividad.

### 1.4. Justificación de la investigación.

Desde la perspectiva práctica y consiente de una realidad sentida en las acciones educativas, la investigación enfocada en la creatividad en los niños, surge de un previo diagnóstico de respecto a la creatividad de los niños. Se observa que en el proceso educativo que enfrentan los infantes, poco se enfatiza en la capacidad creadora e imaginativa de los niños, considerando que la creatividad desarrolla el pensamiento y la habilidad para crear nuevas

cosas a partir de las vivencias y observaciones que tienen en contacto con la realidad social, natural y cultural en su entorno.

La educación inicial como institución formadora en el inicio de las acciones pedagógicas que enfrenta el ser humano, cumple con roles académicos y administrativos importantes desde diversas perspectivas, siendo una de ellas la social. En ese sentido el jardín de infantes, tiene encomendado una serie de tareas orientadas al plano personal y social del niño y la niña, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional, bases básicas para incorporarlo como un miembro activo y participativo.

Desde la perspectiva práctica, es deber de la institución formadora, de los docentes y jerárquicos, planificar, implementar, ejecutar y evaluar el proceso educativo acompañando con soportes metodológicos suficientes para generar actividades motivadoras y placenteras que ayuden al logro de competencias que el ser humano necesita en esta etapa escolar.

Las actividades lúdicas, sus procesos metodológicos y tanto didácticos como de la evaluación permitirá a los docente de educación inicial, tomar como referencias para aplicar en sus actividades curriculares para mejorar las condiciones creativas y creadoras de los estudiantes. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica en estrategias lúdicas, innovadoras y creativas para asegurar mejores resultados de aprendizaje.

En el plano teórico, la investigación toma referencia de los fundamentos teóricos de Walon como es la teoría de la creatividad, la de Vygotsky, respecto a la teoría sociocultural del aprendizaje. Estos aspectos teóricos orienta la investigación desde la acción hasta construir el nuevo conocimiento que se espera alcanzar.

El presente trabajo de investigación pretende aportar con la orientación teóricas metodológicas dirigidas a los docentes, padres de familia, tutores y otros que se esfuerzan por apoyar a los niños en su actividad creadora.

## II MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes de la investigación.

Gutiérrez (2010), realizó una tesis de tipo descriptiva correlacional “Práctica Educativa y Creatividad en Educación Infantil”, investigación para obtener el grado de Doctor en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga, en sus resultados concluye:

“La práctica educativa y la creatividad de los docentes, son elementos claves e importantes en el desarrollo y potencialización de la creatividad en los estudiantes de cinco y seis años de Educación Infantil”. De igual manera hace referencia precisa y determinante, que “una metodología educativa constructivista fomenta y facilita el desarrollo de la creatividad, mientras que las prácticas educativas lineales, rígidas y tradicionales, no tienden a fomentar la creatividad, e incluso pueden frenarla o inhibirla, trae graves y lamentables consecuencias en su desarrollo integral de los estudiantes.” (p.413).

Espru (2013), estudio aplicado dirigido a determinar “la influencia del medio estimula o inhibe la creatividad de los niños ocho niños entre siete y ocho años de edad, asistentes al segundo grado de primaria de la Escuela del STUNAM (Sindicato de Trabajadores de la Universidad Nacional Autónoma de México). La metodología fue que cuatro de ellos fueron sometidos a un ambiente flexible (experimental) y los otros cuatro a un ambiente rígido (testigo). El autor llegó a la conclusión:

“La creatividad de los niños se desarrolla en mayor grado en un ambiente flexible más no en uno rígido, pues el grupo sometido a un ambiente flexible evidenció una mayor fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en sus trabajos. Lo que no sucedió con el grupo sometido a un ambiente rígido, ya que se comprobó un decremento en sus capacidades creativas y un incremento de estereotipos en sus producciones en las asignaturas que llevaban en este grado de estudios” (p. 109).

Ruiz (2010), desarrolló la investigación para licenciatura en la Universidad Mayor de San Marcos, Lima, denominada Cuáles son las similitudes o

diferencias en las estrategias docentes y en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años entre una

Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Pública del distrito de San Miguel. Para ello la investigadora concluye en lo siguiente:

“Una metodología inadecuada por los docentes de inicial, repercute negativamente en el desarrollo de la creatividad, debido a que se ignoran los principios de una educación creativa e innovadora que fomente la libertad, la flexibilidad; así como el pensamiento crítico y divergente. La tesis tuvo como objetivo general comparar las estrategias docentes y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años entre dos instituciones una privada y una pública en la cual encontró diferencias significativas a favor de la privada (p.115).

Guzmán (2010), realizó una investigación descriptiva correlacional “Influencia de las actitudes del docente en el desarrollo de la creatividad en los educandos de educación inicial , tesis presentada a la Universidad Católica del Perú, para obtener el título de licenciatura en educación inicial trabajó con una muestra de cuatro instituciones educativas de los distritos de Jesús María, Miraflores y San Isidro; específicamente, participaron 201 niños(as) con edad promedio de cinco años y siete docentes tutores responsables de cada aula. Obtuvo como principal conclusión:

“Las actitudes favorables o desfavorables de los maestros influyen decididamente en el mayor o menor nivel de creatividad de los educandos”, así como que “existe una alta correlación entre la ausencia de autoritarismo de los profesores hacia los educandos y el nivel de creatividad de estos; es decir, a menor autoritarismo de los profesores, mayor creatividad en los alumnos” (p. 40).

Pollack (2012), a través de la tesis descriptiva comparativa de Licenciatura en Educación Inicial de la Universidad César Vallejo de Trujillo cuyo título “Comparación del nivel de creatividad de los niños y niñas de cinco años de edad de la I.E. N° 1638 “Pasitos de Jesús” y el C.E.N.E. “La Inmaculada”,

trabajó con una muestra de 30 estudiantes, encontró como conclusión general:

“Existen diferencias significativas entre el nivel de creatividad de los niños(as) de cinco años de ambas instituciones educativas, en favor de la C.E.N.E. “La Inmaculada”. Asimismo, al comparar el nivel de desarrollo de cada dimensión, se evidencian diferencias significativas en las dimensiones de flexibilidad, originalidad y elaboración no ocurriendo lo mismo en la fluidez”. A la luz de estos resultados se confirma que la creatividad en la educación inicial, es un elemento clave para que incrementar la curiosidad de los estudiantes de inicial.

## **2.2. Bases teóricas.**

### 2.2.1 Teoría del pensamiento divergente.

Guilford (1979). Como pionero en el estudio de la creatividad, formuló la teoría de la creatividad, en la que precisa una notable afirmación entre los conceptos de pensamiento divergente y convergente como dos conceptos análogos.

La teoría sobre el pensamiento convergente logra que los razonamientos se focalicen hacia una idea y está orientado a la solución convencional de un problema, situación o reto, mientras que el pensamiento divergente elabora con criterios de singularidad, imaginación y flexibilidad, además ayuda a generar nuevas ideas o conceptos de apertura,

El primero está vinculado con la resolución de problemas para los que existe una respuesta única u objetivo predeterminado, cuya obtención viene determinada por la información base que se posee; entiende que sólo existe una solución correcta para cada problema y que los seres humanos utilizan sus conocimientos previos y la información dada ordenándolos de manera lógica para llegar a esa solución del problema.

Esta teoría que hace referencia el autor, permite explicar cómo la creatividad que hace uso las persona, es decir, se ingenian para resolver una determinada

situación y lo hacen de manera más cómoda posible atendiendo a su genialidad o mente creativa que poseen.

Para De Bono (2004). Al referirse respecto del pensamiento creativo en el niño, hace referencia: “.. el pensamiento lógico (fundamentalmente hipotético deductivo) deja de ser útil cuando se trata de buscar soluciones a problemas nuevos que necesitan nuevas ideas”. El autor añade “Lo mejor del pensamiento lateral es que cualquiera puede utilizarlo si se entrena para ello mediante un cambio de actitud mental y un enfoque abierto a la solución de problemas” (p. 231).

Bono defiende que las habilidades necesarias para mostrar un comportamiento creativo es necesario que se adquieran habilidades flexibles y fluidas mediante la práctica, una combinación de actitudes y técnicas que le permiten al estudiante potenciar su iniciativa, su fluidez de ideas y el manejo de actividades flexibles según sus características o necesidades de cada uno de ellos.

El referido autor pone de manifiesto que el pensamiento divergente es el mejor que ayuda a la realización de actividades y la solución de problemas por el ser humano, el pensamiento lateral no fluye de manera lógica o lineal donde todo se hace mediante reglas o con una determinada rigidez, sino que tiene amplia posibilidad de realizar acciones creativas.

### **2.2.2 La creatividad.**

Guilford (1979). Sobre el concepto de creatividad, afirma:

“La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad, esto puede ser imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando sobre un determinado asunto, luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción” (p.241).

Sobre esta afirmación podemos conceptualizar que la creatividad como cualquier aprendizaje, permite realizar una serie de acciones que permita

imaginar y recrear ideas que lleve a la consecución de inventar una actividad novedosa o solucionar de manera creativa y significativa una determinada situación que comprometa uso de la inteligencia y la creatividad.

De la Torre (2003), al respecto precisa que “La creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución que produce un cambio. Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. Los miembros de una organización tienen que fomentar un proceso que incluya oportunidades para el uso de la imaginación, experimentación y acción” (p.214).

En estas perspectiva, la creatividad como capacidad, y habilidad que tiene la persona para lograr inventar, modificar reglas abstractas o pensamientos lineales que no permiten avanzar hacia logros significativos en el aprendizaje, por el contrario generan retraso en sus logros y desempeños.

### 2.2.3 Dimensiones de la creatividad.

Chacón (2011), al referirse respecto a la creatividad como una capacidad del ser humano, señala que esta tiene las siguientes características: “la expresión fluida, ser activo, flexible, original, sagaz, innovador, tenaz, curioso motivado, capacidad de conocerse a sí mismo y expresarlo con naturalidad y libertad” (p. 245).

Desde esa óptica Bonilla (2009), revela que la fluidez es entendida como el desarrollo de variadas ideas para la resolución de problemas o actividades asignadas, es la capacidad supeditada al pensamiento.

Guilford (1978), al estudiar la creatividad como capacidad del ser humano en su desarrollo, considera las siguientes dimensiones:

a. La fluidez. Traducida como la capacidad de crear vinculada con el lenguaje y la facilidad de generar ideas en un periodo mínimo con el fin de aportar a la solución de problemas. Al decir de como las ideas fluyen de manera natural respecto a una actividad en la cual no niños están interesados, es decir, está

dada por la cantidad de ideas, de asociación o relación de conocimientos, y de expresión de la habilidad para construir enunciados o conocimientos partiendo de estímulos de su preferencia.

b. La originalidad. Entendida como la capacidad de valerse de conocimientos y materiales para imaginar y crear productos distintos a los existentes, para ello los estudiantes deben salir de parámetros, esquemas o modelos viejos ya existentes que no les deja innovar y cambiar nuevos modelos y tomar ideas naturales que les permita crear nuevas ideas según su imaginación y criterio personal.

c. La flexibilidad. Es una capacidad que consiste en desarrollar actividades según las condiciones y características que permita hacer cosas o acciones de acuerdo a su grado, ritmo o estilo de aprendizaje o habilidad para hacer lo que tienen que realizar, para ello es necesario también promover la motivación por el conocer, hacer, sentir y convivir con los demás.

#### 2.2.4 Condiciones creativas para una buena educación Inicial.

Logan y Logan (1980), afirman que “ el niño desde sus primeros contactos con el mundo se interroga por todo, por su entorno, por las cosas y los sujetos que lo rodean, esta curiosidad aparece con una actitud de búsqueda y de descubrimiento por lo que sucede con los fenómenos que se encuentran a su entorno” (p.103).

Continúan diciendo que, el niño en sus actividades cotidianas especialmente en la etapa de la educación inicial aprende a través del juego como una actividad placentera que le ayuda a desarrollar su pensamiento y lenguaje, por tanto, el descubrimiento es el medio, la participación el método, y los conocimientos los objetivos de búsqueda. (Logan y Logan. 1980 p. 104)

Vygotsky (1980), al referirse a la creatividad, avizora que es parte básica de las habilidades y también de la socialización, para ello precisa que “los niños aprenden interactuando con las cosas, con otros niños y adultos, y así van construyendo una autorepresentación del mundo, pero en este camino de interrogación y respuestas también se enfrentan al mundo”(p. 162).

Este conocimiento al cual se refiere el autor, está íntimamente vinculado con la vida y sus interrelaciones, en estas acciones, la aprehensión y la comprensión surge la posibilidad de creación a partir de sus vivencias y su imaginación en situaciones interactivas', los infantes en sus múltiples actividades de juego desarrollan el pensamiento intuitivo para representar situaciones de la vida real por las que les parece más cercano.

De la Torre (2003), considera que "la creatividad es un atributo intrínsecamente humano. Agrega acertadamente que solo el hombre puede crear, porque es el único ser racional con autonomía perceptiva y mental, lo cual le permite proyectar su mundo interior sobre el medio, así como ir más allá de lo aprendido" (p.201).

A partir de esta reflexión del autor, permite comprender significaciones y apostamos porque la actividad creadora no es solamente humana, sino que humaniza y cualifica las actitudes de la persona, ya que potencia y promueve las cualidades y atributos y potencialidades superiores del hombre, optimizando su entorno, calidad de vida y desarrollo del pensamiento creativo en su afán de relación con los objetos y sujetos de su entorno.

La educación inicial desde los cero años hasta los cinco años impartidos a los infantes, constituye la primera etapa de institucionalización de la infancia en todo sistema educativo. En esta etapa el niño acude a un ambiente diferente del ambiente familiar, en el cual interactúa con personas extrañas en un contexto social cotidiano. Para el niño se amplía las posibilidades de acción, socialización y comunicación, situaciones que le permiten transitar por nuevos rumbos en la búsqueda constante de nuevos aprendizajes e interacción con el mundo social, cultural y natural.

#### 2.2.5 La creatividad y su influencia en el desarrollo de la personalidad del niño.

Piaget (1981), al estudiar el desarrollo evolutivo del aprendizaje y desarrollo de la personalidad del niño, afirma que:

"La creatividad es un componente básico que influye en el desarrollo integral de la personalidad de forma general y en los niños en particular, como futuros

ciudadanos que deberán enfrentarse a un mundo muy cambiante que exige saber solucionar problemas y aportar conocimientos significativos en los distintos contextos de actuación donde se encuentren. En el plano pedagógico comprender la esencia de la categoría psicológica creatividad, es una tarea necesaria y también compleja para el docente por ser un término polisémico desarrollado por diversos teóricos, clásicos y cada vez más contemporáneos que lo asumen desde diferentes perspectivas. Vygotsky (2008) expresó refiriéndose a la creatividad: “cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o sentimientos que actúan y está presente solo en el propio hombre” (p. 9).

#### 2.2.6 Influencias en el desarrollo de la creatividad.

Calero (2012), al ocuparse del estudio de la creatividad en el proceso de aprendizaje, precisa: “para el desarrollo de la creatividad de cualquier persona es fundamental promover y conocer la interacción con el medio familiar, cultural y social, detectando y diagnosticando las influencias externas tanto positivas como negativas” (p.45).

Esta aseveración permite reflexionar sobre las condiciones que son necesarias para el desarrollo de la creatividad, es decir, requiere de ciertas influencias que imponen en una persona sobre sus posibilidades, necesidades e intereses de ser imaginativo y creativo.

De acuerdo con Rodríguez (1987), las influencias positivas serán conocidas como facilitadores y las negativas como obstáculos. Unos y otros se catalogan en cuatro factores tanto internos como externos, estos son: físico, cognoscitivo, afectivo y sociocultural. Estas influencias constituyen todos aquellos medios, ambientes, elementos que estimulan o favorecen el desarrollo de las capacidades creativas.

a. Influencia de orden físico: Al alternar periodos de intensa estimulación con periodos de calma y serenidad, se obtiene un clima propicio para asimilar,

sedimentar e incubar ideas creativas. Asimismo, es importante el disfrute del contacto con la naturaleza, debido a que estimula el pensamiento creativo.

b. Influencia de orden cognoscitivo: Para favorecer el desarrollo de las capacidades creativas es importante la presencia de padres de familia y maestros con amplios intereses culturales y creativos. Siempre tolerantes al pluralismo de ideologías y dispuestos a aceptar las vicisitudes que conlleva la práctica del ensayo y error.

c. Influencia de orden afectivo: Lo fundamental es la seguridad de ser y sentirse aceptado incondicionalmente. Tener alegría de vivir, confianza en las propias capacidades, espíritu de compromiso y alta necesidad de logro.

d. Influencia de orden sociocultural: Moverse y desarrollarse en una sociedad democrática y creativa hace surgir una creciente vitalidad y estimulación. Son los padres, los docentes y los directivos, los que deben delegar gradualmente responsabilidades para ser mejores creativos.

#### 2.2.7 La lúdica.

Cooper (2001) refiere que la “lúdica es una actividad basada en el juego que emplea estrategias para dirigir el ambiente del aprendizaje, de tal manera que se proporcionen las oportunidades y facilidades para lograrlo los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de las secuencia, pauta y formación de equipo que se sigan (p.28).

Desde otra perspectiva del término y desde una orientación semántica: “La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad” (Jiménez, 2002).

Es la lúdica una expresión de las emociones y pensamientos que plasma un estudiante en su proceso formativo, de tal manera que las actividades

vivenciales que se asuma una enseñanza creativa, bastará que la motivación y la imaginación se acentúen en el aprendiz.

#### 2.2.8 Actividades lúdicas.

La actividad pedagógica se centra en las condiciones que se disponga por parte del que enseña y del que aprende, desde una intencionalidad y un propósito predispuesto, por ello asumir el juego desde el punto de vista didáctico y pedagógico, implica que este sea utilizado de manera óptima y adecuada en muchos casos para manipular y controlar a los niños en las distintas actividades escolares. Es el juego una estrategia importante que se presenta como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre, abierto, flexible y cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado, represivo y exigido por normas e institucionalizado como es la institución educativa.

#### 2.2.9 Importancia de la lúdica en los niños.

Woolfolk (1999), respecto a la lúdica en el desarrollo de las capacidades y habilidades del niño, plantea:

“ El juego favorece el desarrollo cognoscitivo en muchas áreas del conocimiento, es decir, con el juego el preescolar llega a conocer la velocidad, el peso, la gravedad, la dirección y el equilibrio de los cuerpos. Con el juego el niño desarrolla el pensamiento y practica los conceptos y roles sociales, aprendiendo además algunos aspectos de su cultura”. (p. 85)

Desde esta postura se evidencian claramente importantes ventajas que tiene el juego y que favorecen la adquisición de aprendizaje significativo en el infante, a través del juego o actividades lúdicas en el preescolar, los cuales deben ser considerados por el docente al momento de estructurar la planificación e implementación de las actividades en el aula”(p. 86).

El autor reconoce que el juego busca mejorar las condiciones de interacción y convivencia del niño en todas las actividades que se desprenden de la programación curricular en cualquiera de las áreas que integran el currículo.

El juego es considerado en todo los tiempos como una estrategia didáctica que ayuda al aprendizaje.

#### 2.2.10 Teoría del juego.

En la concepción de Vigotsky (1924), “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente y de carácter interna basada en la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más independiente de carácter externa basada en lo sociocultural (organización propia de una cultura y de un grupo social).

Vigotsky afirma muy categóricamente, que el juego representa a una actividad naturalmente social, en que la cooperación e interacción con otros niños y personas adultas se logran adquirir roles y patrones que son complementarios a sus propias normas. En este enfoque social, el autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, es decir, desarrolla su propia capacidad imaginativa y simbólica.

Esta aseveración del autor, orienta a la concepción que los niños en la edad infantil, se enfrentan a múltiples y complejas situaciones que son elementos básicos para desarrollar su pensamiento, sentimientos, emociones, significaciones y la socialización entre pares y con el mundo cercano. Estas capacidades y habilidades que desarrolla permiten construir significados en todo el proceso de aprendizaje.

### 2.3. Marco conceptual

- a. *Creatividad*. Capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución que produce un cambio (De la Torre, 2003).

- b. *Estrategias*. Conjunto de elementos, técnicas, procedimientos, formas, modos teóricos, práctico y actitudinales donde se concretan las acciones pedagógicas para llevar a cabo el proceso educativo” (colectivo de autores, CEPES)
- c. *Estrategias lúdicas*. Es una metodología activa de enseñanza de carácter participativa y dialógica, se nutre del juego como elemento esencial para el aprendizaje y para la vida del ser humano. (Jiménez,2002)
- d. *Flexibilidad*. Capacidad que consiste en desarrollar actividades según las condiciones y características que permita hacer cosas o acciones de acuerdo a su grado, ritmo o estilo de aprendizaje (Guilford, 1978)
- e. *Fluidez*. Capacidad de la persona para expresar, crear con el lenguaje adecuado y la facilidad de generar ideas en un periodo mínimo con el fin de aportar a la solución de problemas (Guilford, 1978)
- f. *Juego*. Estrategia o actividad importante que se presenta como experiencia cultural y como experiencia didáctica que ayuda al aprendizaje y está ligada a la vida en toda persona (Woolfolk, 1999).
- g. *Método Lúdico*. Conjunto de estrategias basadas en el juego, diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje
- h. *Originalidad*. Capacidad de la persona de valerse de conocimientos, habilidades, destrezas y materiales para imaginar, inventar o crear ideas y productos distintos a los existentes (Guilford, 1978)

## **2.4. Formulación de hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis general.**

Ho: Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa 1267 “Los Llanos”, San Ignacio – 2018.

Ha: Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa 1267 “Los Llanos”, San Ignacio – 2018.

### **2.4.2 Hipótesis específicas.**

H<sub>1</sub>: Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la dimensión fluidez en los niños de cuatro años de la Institución Educativa 1267 “Los Llanos”, San Ignacio – 2018.

H<sub>0</sub> : Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de la dimensión fluidez en los niños de cuatro años de la Institución Educativa 1267 “Los Llanos”, San Ignacio – 2018

H<sub>2</sub>: Las actividades lúdicas influyen el desarrollo de la dimensión flexibilidad en los niños de cuatro años de la Institución Educativa 1267 “Los Llanos”, San Ignacio – 2018.

H<sub>0</sub> : Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de la dimensión flexibilidad en los niños de cuatro años de la Institución Educativa 1267 “Los Llanos”, San Ignacio – 2018

H<sub>3</sub>: Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la dimensión originalidad en los niños de cuatro años de la Institución Educativa 1267 “Los Llanos”, San Ignacio – 2018.

H<sub>0</sub> : Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de la dimensión originalidad en los niños de cuatro años de la Institución Educativa 1267 “Los Llanos”, San Ignacio – 2018.

## **2.5 Variables y su definición conceptual**

### *2.5.1 Variable Independiente: Estrategias lúdicas*

Conjunto de técnicas y actividades orientadas a la expresión de las emociones y pensamientos que plasma un estudiante en su proceso formativo, de tal manera que las actividades vivenciales que se asuma una enseñanza creativa, bastará que la motivación y la imaginación se acentúe en el aprendizaje (Jiménez, 2002).

### *2.5.2 Variable Dependiente: Nivel desarrollo creatividad*

Capacidad, y habilidad que tiene la persona para lograr inventar, modificar reglas abstractas o pensamientos lineales que no permiten avanzar hacia logros significativos en el aprendizaje, por el contrario generan retraso en sus logros y desempeños (Guilford, 1978)

## 2.6 Operacionalización de Variables

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Variable Independiente: Estrategias lúdicas	Estrategias lúdicas mediante el juego, liberadora de conflictos, cuya característica es la motivación para realizar actividades vivenciales y placenteras. Se desarrolló en 10 actividades vivenciales en tres componentes	Juego con cuerpo y sentidos	-Ejecución de movimientos coordinados de cuerpo. -Coordinación de actividades sensorio – perceptivas -Ejecución de movimientos coordinados de tipo sensorial.	Lista de cotejo
		Juego de pensamiento y creatividad	-Ejecución de juegos de memoria y atención - Ejecución de actividades para desarrollar el pensamiento creativo -Actividades lúdicas para imaginar y crear	
		Juego de comunicación y socialización	-Aplicación de estrategias para promover la comunicación -Ejecutar actividades para la adaptación social. -Negociación para el cumplimiento de normas.	
Variable Dependiente: Creatividad	La creatividad en los estudiantes se medirá mediante una guía de observación sistemática que evalúa fluidez, originalidad y flexibilidad, valorando en: alta, media y baja.	Fluidez	-Facilidad para expresarse con claridad. -Habilidad para producir ideas nuevas. -Capacidad para imaginar creativamente.	Guía de observación
		Originalidad	-Expresión de emociones con autonomía. -Capacidad para innovar nuevas cosas.. -Expresión con pensamiento creativo	
		Flexibilidad	-Habilidad para modificar patrones rígidos.. -Motivación para construir con nuevas reglas -Habilidad para convivir con los demás	

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo de Investigación.

De acuerdo al fin que se persigue, la investigación es de tipo aplicada porque manipula una variable que ejerce influencia de modificación a otra variable, por tanto, está orientada a la solución de un problema práctico y con uso de metodología activa mediante el juego y la lúdica.

Según el tratamiento de los datos, la investigación asume el tipo cuantitativa, por que recoge datos y analiza mediante método estadísticos, cantidades numéricas para determinar resultados mediante el uso de software para establecer con exactitud patrones de comportamiento en la muestra respecto a la creatividad (Hernández y otros, 2010, p 152).

En relación al tiempo el tipo de investigación es transaccional o transversal, pues recolecta datos en un solo momento y en un tiempo único. Para lo cual el tipo es diacrónica. (Hernández, R. y otros 2010)

#### 3.2 Métodos de Investigación.

En cuanto a los métodos teóricos para el estudio, se hizo uso de los siguientes métodos:

- a. Método hipotético-deductivo.** Es un método lógico formado por un conjunto de deducciones lógicas, proposiciones teóricas y muy utilizadas en las investigaciones sociales. Permite comprender un campo conceptual de teorías, modelos o paradigmas y su relación hechos y fenómenos que se presentan en la realidad. En la presente investigación fue necesario su uso por que permitió llegar a generalizaciones a partir de particularidades de la muestra utilizada
- b. Método analítico.** Método que ayudó a la revisión de las fuentes escritas, y otros vestigios, permite analizar información relevante e importante para construir el marco teórico y la descripción de resultados, fueron derivados de este procedimiento.
- c. Método sintético.** Se utilizó para analizar las citas textuales en el marco teórico, la discusión de resultados, las conclusiones y recomendaciones de

la investigación se sirvieron para ser elaboradas por este método de investigación.

### 3.3 Diseño de Investigación.

Según la relación de sus variables y a los objetivos de la investigación, el estudio es de carácter no experimental con diseño relacional causal porque describe las relaciones entre dos variables y sus dimensiones. Es un diseño pre experimental cuyo diagrama es: (Hernández, R. y otros 1991)

GE: O<sub>1</sub> -----X----- O<sub>2</sub>

En la que:

GE: Representa el grupo experimental de niños y niñas.

O<sub>1</sub>: Observación de entrada respecto a creatividad.

X: Representa a las actividades lúdicas

O<sub>2</sub>: Observación de salida respecto a creatividad

### 3.4 Población y Muestra.

Por la cantidad de estudiantes que se matricularon durante el año lectivo 2017, Los Llanos, provincia de San Ignacio. Pues es una comunidad pequeña con población mayormente adulta. Por tanto la población muestral es de 15 estudiantes de 4 años. La técnica de muestreo fue hecha por criterio de conveniencia de las investigadoras dado que se tuvo mayor acceso al grupo.

**Tabla 3.1**

Población muestral de estudiantes de cuatro años I.E 1267 Los Llanos, San Ignacio 2018.

Nivel	Grupo	Estudiantes				Total
		Niñas		Niños		
		ni	f %	ni	f %	
Educación Inicial	4 años	08	55.5	07	44.5	15

Fuente: información recogida de la Nómina de Matrícula 2017.

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos.**

Se utilizó como técnica la observación que consistió en recoger datos reflejados en los niños respecto a la creatividad, fue de manera directa e individualizada a cada uno de los estudiantes quienes participaron de manera libre y autónoma frente a cada ítem respecto a la práctica de desarrollar la creatividad en su proceso formativo.

El instrumento utilizado para esta técnica fue la guía de observación, constituida por tres dimensiones y cinco ítems por cada dimensión, siendo un total de 15 ítems cuya valoración fue de sí y no respectivamente.

Otra técnica utilizada fue el análisis documental, que consistió en revisar fuentes escritas como: documentos, libros, revistas, tesis, registros, páginas web y otros respecto las variables de estudio.

El instrumento utilizado para esta técnica fue las fichas de trabajo como consecuencia de revisar material bibliográfico en el proceso de investigación que desarrollamos convenientemente.

### **3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos.**

#### ***3.6.1 Técnicas de procesamiento de datos.***

En el proceso de selección y sistematización de datos se utilizó la técnica de la guía de observación para estudiantes de inicial, con el propósito de recoger información relevante sobre el nivel de creatividad que tienen los estudiantes. Los datos fueron organizados en tablas y figuras estadísticas. Para establecer la influencia de una variable sobre otra, utilizaremos la estadística inferencial en base a la t de student y su interpretación.

#### ***3.6.2 Técnica de proceso de análisis de datos.***

Los información recogida a través de los instrumentos de recolección de datos, se sistematizaron, ordenaron, procesaron y analizaron, utilizando el programa estadístico SPSS. Se utilizó además indicadores estadísticos como las medidas de posición, dispersión y una medida paramétrica para probar la hipótesis.

### **3.7 Aspectos éticos.**

En la investigación se tuvo en cuenta la verdad, la sinceridad y la transparencia de la participación de los estudiantes y la docente para llevar a cabo este estudio se solicitó autorización a la directora, docente de aula y padres de los niños, haciéndoles conocer cuál es el propósito y cuáles son las actividades a desarrollar.

Además se les informó a los padres, que los nombres de los estudiantes no serán revelados o publicados por respeto a la identidad personal, Así mismo la información registrada en el contenido del documento está referenciada convenientemente lo que permite afirmar que no se ha plagiado información respecto a los contenidos de las variables de estudio.

## IV. RESULTADOS

### 4.1 Resultados de la guía de observación para medir creatividad en los estudiantes

**Tabla 1.**

Resultados obtenidos de los estudiantes en la dimensión Fluidez

Escala	Nivel	Pre test					Post test				
		fi	f%	Media	DS	CV	fi	f%	Media	DS	CV
0 - 2	Bajo	13	65.0				2	10.0			
3 - 4	Medio	4	20.0				4	20.0			
5 - 6	Alto	3	15.0	2.3	1.6	69.2	14	70.0	4.8	1.2	24.5
Total		20	100.0				20	100.0			

Fuente: Matriz de datos de la variable Creatividad

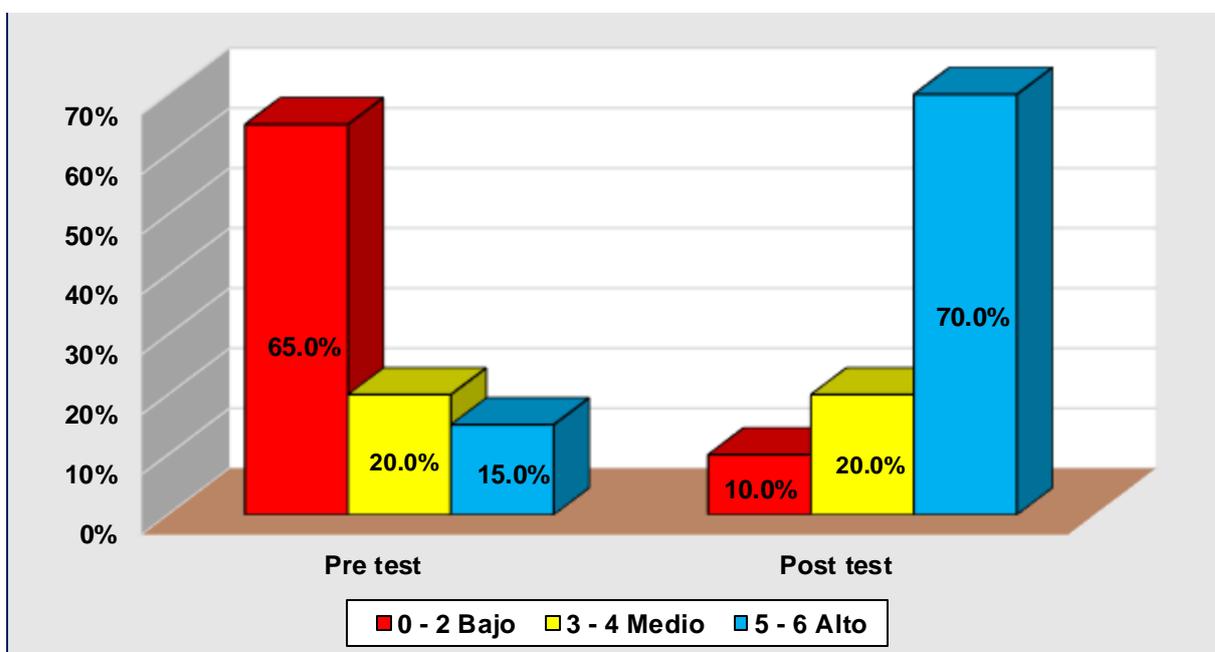


Figura 1. Gráfica de barras de la fluidez, Fuente: Tabla 1

Descripción. En la fluidez observamos que:

En el pre test. El 65.0% de los estudiantes se ubicaron en el nivel bajo, el 20.0% no hizo en el nivel medio y el 15.0% obtuvo puntuaciones en el nivel alto. La media aritmética en este pre test alcanza el valor de 2.3 puntos lo cual nos permite comprender que antes de la aplicación de la propuesta los estudiantes obtuvieron el nivel bajo, la desviación estándar alcanzó a 1 punto 6 puntos con un coeficiente de variabilidad de 69.2% Por lo cual entendemos que estas puntuaciones son heterogéneas.

En el post test. El 10% de los estudiantes en esta prueba obtuvieron el nivel bajo, el 20.0% se ubicaron en el nivel medio y el 70.0% obtuvieron puntuaciones que corresponden al nivel alto. El promedio tenido en esta dimensión fue de 4.8 puntos con una desviación estándar de 1.2 puntos con relación al promedio con un coeficiente de variabilidad de 24.5% por lo que estas puntuaciones están consideradas como homogéneas.

**Tabla 2.**

Resultados obtenidos por los estudiantes en la dimensión flexibilidad

Escala	Nivel	Pre test					Post test				
		fi	f%	Media	DS	CV	fi	f%	Media	DS	CV
0 - 2	Bajo	10	50.0				3	15.0			
3 - 4	Medio	9	45.0				3	15.0			
5 - 6	Alto	1	5.0	2.3	1.6	67.8	14	70.0	4.9	1.6	32.4
Total		20	100.0				20	100.0			

Fuente: Matriz de datos de la creatividad

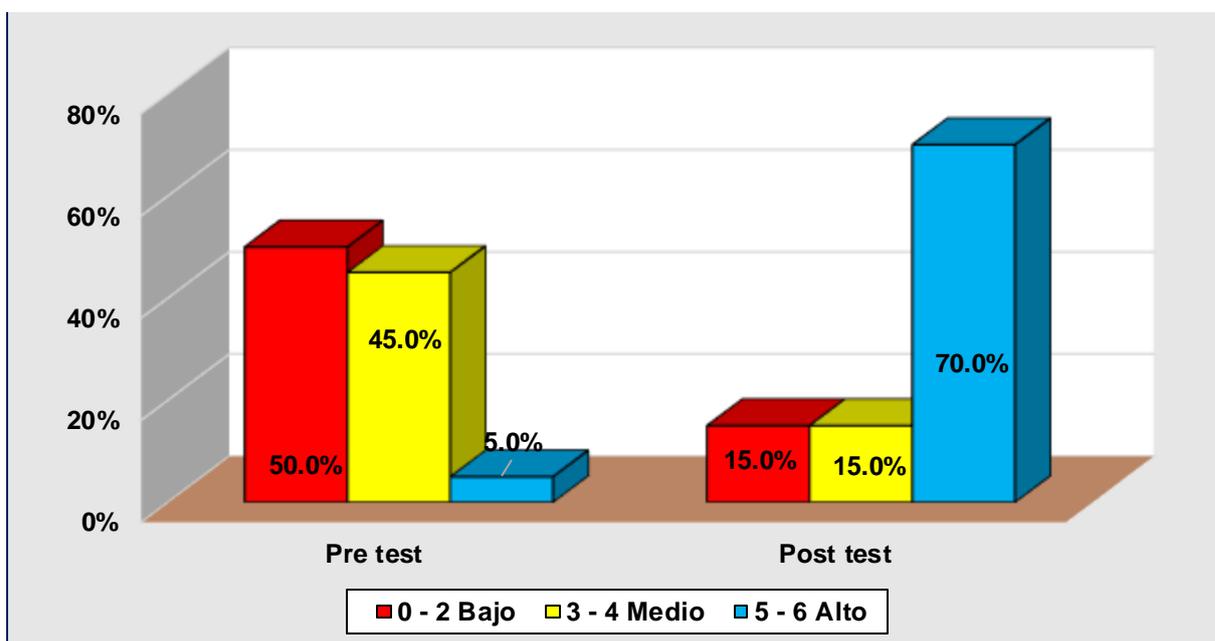


Figura 2. Representación gráfica de la Flexibilidad, fuente: tabla 2

Descripción. En la dimensión flexibilidad se observan los siguientes resultados:

En el pre test. El 50.0% de los estudiantes se ubicaron en el nivel deficiente, el 45.0% lo hizo en el nivel medio y el 5.0% alcanzó el nivel alto. La media aritmética obtenida por los estudiantes fue de 2.3 puntos por lo que les corresponde el nivel bajo, desviación estándar alcanza el valor de 1.6 puntos con un coeficiente de variabilidad del 67.8% lo que se interpreta como puntuaciones heterogéneas.

En el post test. El 15.0% de los estudiantes alcanzaron el nivel bajo, el 15.0% alcanzó el nivel medio y el 70.0% alcanzó el nivel alto. El promedio obtenido por los estudiantes en esta dimensión fue de 4.9 puntos por lo que están ubicados en el nivel alto, la desviación estándar fue de 1.6 puntos con un coeficiente de variabilidad de 32.4% que expresa que éstas puntuaciones son homogéneas.

**Tabla 3.**

Resultados obtenidos por los estudiantes en la dimensión originalidad

Tabla 3. Resultados obtenidos por los estudiantes en la dimensión originalidad.

Escala	Nivel	Pre test					Post test				
		fi	f%	Media	DS	CV	fi	f%	Media	DS	CV
0 - 2	Bajo	10	50.0				4	20.0			
3 - 4	Medio	9	45.0				3	15.0			
5 - 6	Alto	1	5.0	2.1	1.5	71.6	13	65.0	4.8	1.6	33.5
Total		20	100.0				20	100.0			

Fuente: Matriz de datos de la creatividad.

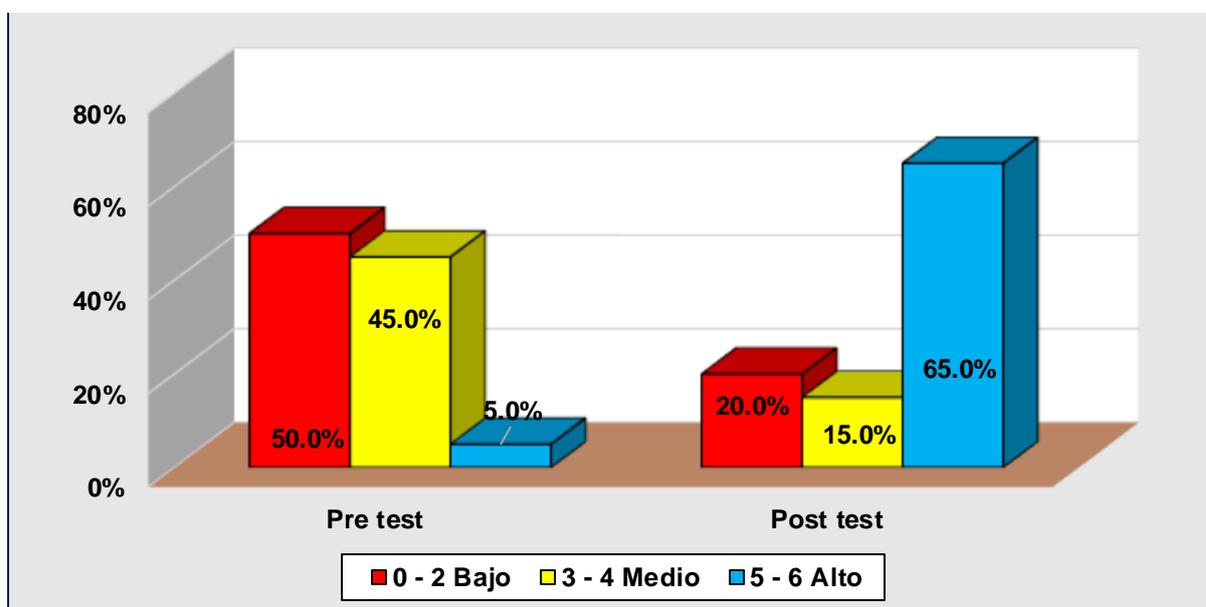


Figura 3. Grafica de la originalidad, fuente: Tabla 3

Descripción. En la dimensión originalidad, los resultados que se han obtenido son los siguientes:

En el pre test. El 50.0% de los estudiantes alcanzaron el líder bajo, el 45.0% contuvo el nivel medio y el 5.0% alcanzó un alto nivel. El promedio obtenido por los estudiantes en esa dimensión fue de 2.1 puntos lo cual se interpreta que los estudiantes en forma general se encuentran en el nivel bajo en esta prueba, desviación estándar asumidas o de 1.5 puntos con un coeficiente de variabilidad de 71.6% que se interpreta como puntuaciones heterogéneas.

En el post test. El 20.0% de los estudiantes alcanzaron el nivel bajo, el 15.0% lo hicieron en el medio y el 65.0% obtuvo el nivel alto. El promedio obtenido por los estudiantes fue de 4.8 puntos y en consecuencia les corresponde el nivel alto, la desviación estándar alcanzó el valor de 1.6 puntos y el coeficiente de variabilidad al haber obtenido el valor de 33.5% entendemos que estas puntuaciones son heterogéneas

**Tabla 4.**

Resultados obtenidos por los estudiantes en la variable creatividad

Escala	Nivel	Pre test					Post test				
		fi	f%	Media	DS	CV	fi	f%	Media	DS	CV
0 - 6	Bajo	11	55.0				1	5.0			
7 - 12	Medio	8	40.0	6.7	3.6	53.5	3	15.0	14.5	3.6	25.2
13 - 18	Alto	1	5.0				16	80.0			
Total		20	100.0				20	100.0			

Fuente: matriz de datos de la creatividad.

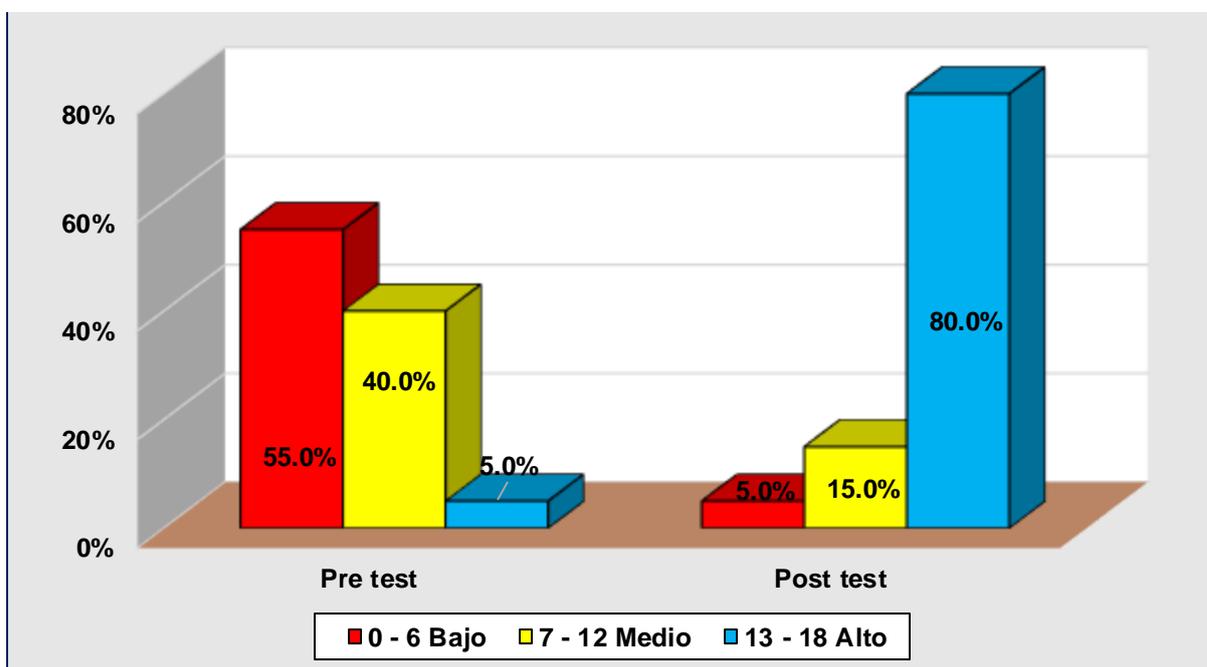


Figura 4. Grafica correspondiente a la variable creatividad, fuente: tabla 4

Descripción. A nivel de la variable creatividad, los resultados condensados son los siguientes:

En el pre test. El 55.0% de los estudiantes se ubicaron en el nivel bajo, el 40.0% obtuvieron el nivel medio y el restante 5.0% alcanzaron un alto nivel. La media aritmética de la creatividad en esta prueba alcanza el valor de 6.7 lo cual por aproximación nos indica que se ubica en el término del nivel medio, la desviación estándar obtenida fue de 3.6 puntos con un coeficiente de variabilidad que alcanza el valor de 53.5% lo cual estresa que son puntuaciones heterogéneas.

En el post test. El 5.0% en esta prueba obtuvo el nivel deficiente, el 15.0% alcanzó el nivel medio y el 80.0% obtuvo el nivel alto. El promedio tenido una variable puede 14.5 puntos lo cual nos permite interpretar que los estudiantes en forma general tuvieron un alto nivel, a la desviación estándar obtenida fue de 3.6 puntos y el coeficiente de variabilidad alcanzó el valor de 25.2% lo cual nos indica que existe homogeneidad en estas puntuaciones.

**Tabla 5.**

Rendimiento porcentual entre los pre test y post test de las dimensiones y de la variable creatividad.

Dimensiones / Variable	Pre test		Post test		Diferencia	
	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %
Fluidez	2.3	38.3	4.8	80.00	2.5	41.7
Flexibilidad	2.3	38.3	4.9	81.70	2.6	43.4
Originalidad	2.1	35.0	4.8	80.0	2.7	45.0
Creatividad	6.7	37.2	14.5	80.6	7.8	43.4

Fuente: matriz de datos de la variable: Creatividad.

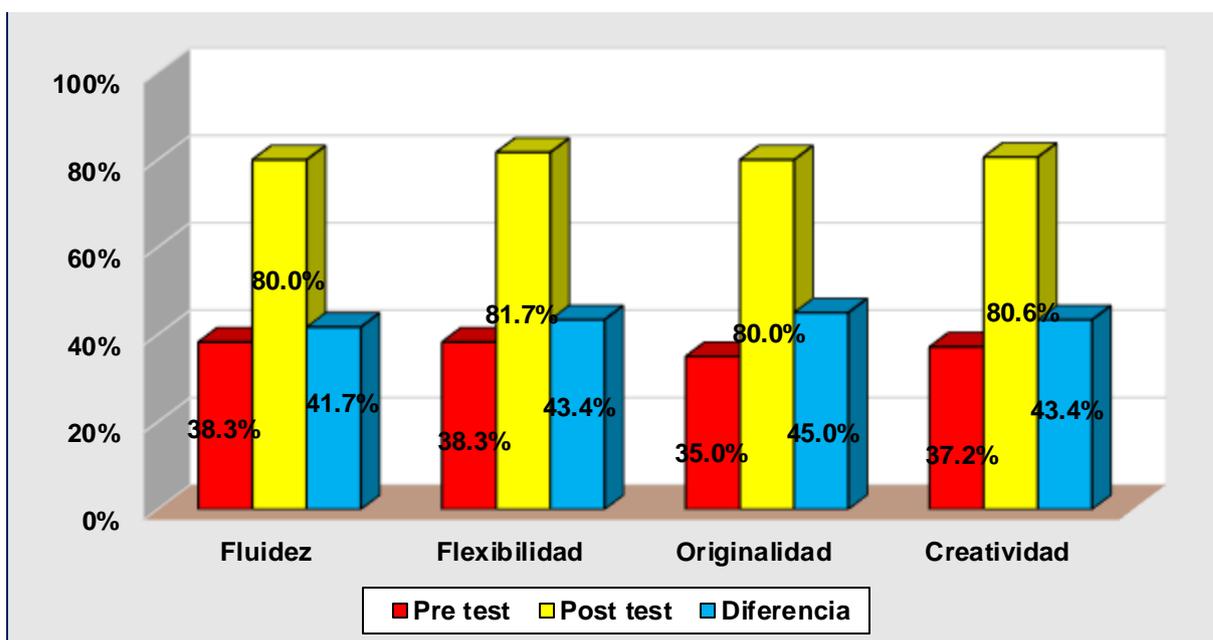


Figura 5. Rendimiento porcentual por dimensiones y de la variable

Descripción. La tabla anterior presenta los datos del rendimiento o eficacia porcentual a nivel de dimensiones y de la variable, en ella se observa lo siguiente:

- En la dimensión fluidez. En el pre test indica un rendimiento porcentual del 38.3%, en el post test dicho rendimiento alcanzó el valor de 80.0%, habiendo una diferencia porcentual a favor del post test en 41.7%.
- En la dimensión flexibilidad. El pre test también alcanzó un rendimiento de 38.3% mientras que en el post test este rendimiento alcanzó el valor de 81.7%, existe diferencia favorable en 43.4% a favor ver Post test.
- En la dimensión originalidad. El pre test registró un rendimiento porcentual del 35.0% en tanto que el post test obtuvo una eficacia rendimiento

porcentual del 80.0%, existiendo también una diferencia del 45.0% a favor del post test.

- En la variable creatividad. El post test se registró un rendimiento porcentual del 37.2%, en cambio el post test obtuvo un rendimiento del 80.6%, por lo que existe una diferencia también a favor del post test el 43.4%.

**Tabla 6.**

Prueba de normalidad a nivel de las dimensiones y de la variable creatividad.

Dimensiones/ Variable	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test de la Fluidez	,243	20	,003	,803	20	,001
Post test de la Fluidez	,285	20	,000	,814	20	,001
Pre test de la Flexibilidad	,248	20	,002	,886	20	,022
Post test de la Flexibilidad	,306	20	,000	,731	20	,000
Pre test de la Originalidad	,241	20	,003	,894	20	,032
Post test de la originalidad	,322	20	,000	,721	20	,000
Pre test de la Creatividad	,122	20	,200*	,941	20	,255
Post test de la Creatividad	,260	20	,001	,821	20	,002

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Visor del SPSS V25

Descripción. La tabla anterior presenta los resultados de la prueba de normalidad aplicando el criterio de Shapiro- Wilk, inei apreciamos que el nivel de significancia con la excepción del pre test de la creatividad, todos los valores de la significancia son menores a 0.05, por lo tanto los datos en su mayoría no presentan distribución normal, por lo que el estadístico de contraste a usar será el que corresponde a las pruebas no paramétricas y en nuestro caso particular usaremos las pruebas de Rango de Wilcox.

## 4.2. Contrastación de las hipótesis.

1. Contrastación del post test Vs. Pre test de la dimensión Fluidez.

a. Formulación de la hipótesis.

H<sub>0</sub>: Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de la dimensión fluidez en los niños de cuatro años de la IE Los Llanos, San Ignacio, 2018

$$\mu_1 = \mu_0$$

H<sub>a</sub>: Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la dimensión fluidez en los niños de cuatro años de la IE Los Llanos, San Ignacio, 2018

$$\mu_1 > \mu_0$$

b. Estadístico de contraste: Prueba de Rangos de Wilcoxon.

c. Nivel de significancia: 0.05

d. Resultados:

Estadístico de prueba

	Post test de la Fluidez - Pre test de la Fluidez
Z	-3,139 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Decisión. Como  $p = 0.002$  por tanto inferior a 0.05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la correspondiente hipótesis alterna que sostiene que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la fluidez en los niños de cuatro años de la IE Los Llanos, San Ignacio, 2018

2. Contratación del post test Vs. Pre test de la dimensión Flexibilidad.

a. Formulación de la hipótesis.

H<sub>02</sub>: Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de la dimensión flexibilidad en los niños de cuatro años de una IE. Los Llanos, San Ignacio 2018.

$$\mu_1 = \mu_0$$

H<sub>a2</sub>: Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la dimensión flexibilidad en los niños de cuatro años de una IE. Los Llanos, San Ignacio 2018.

$$\mu_1 > \mu_0$$

b. Estadístico de contraste: Prueba de Rangos de Wilcoxon.

c. Nivel de significancia:  $\alpha = 0.05$  o 5%

d. Resultados.

Estadístico de prueba<sup>a</sup>

	Post test de la Flexibilidad - Pre test de la Flexibilidad
Z	-3,741 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

e. Decisión. Como  $p = 0.000$  por tanto inferior a 0.05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la correspondiente hipótesis alterna que sostiene que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo la dimensión flexibilidad en los niños de cuatro años de una IE. Los Llanos, San Ignacio 2018

3. Contratación del Post test Vs Pre test de la dimensión Originalidad.

a. Formulación de la hipótesis.

H<sub>03</sub>: Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de la dimensión originalidad en los niños de cuatro años de una IE. Los Llanos, San Ignacio 2018.

$$\mu_1 = \mu_0$$

H<sub>a3</sub>. Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la dimensión originalidad en los niños de cuatro años de una IE. Los Llanos, San Ignacio 2018.

$$\mu_1 > \mu_0$$

b. Estadístico de contraste: Prueba de rangos de Wilcoxon

c. Nivel de significancia:  $\alpha = 0.05$

d. Resultados.

Estadístico de prueba<sup>a</sup>

	Post test de la Originalidad- Pre test de la Originalidad
Z	-3,942 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

e. Decisión. Como  $p = 0.000$  por tanto inferior a  $0.05$  por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la correspondiente hipótesis alterna que sostiene que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la dimensión originalidad en los niños de cuatro años de una IE. Los Llanos, San Ignacio 2018.

4. Contrastación del Post test Vs. Pre test de la variable: Creatividad

a. Formulación de la hipótesis.

Ho: Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa 1267 Los Llanos, San Ignacio 2018.

$$\mu_1 = \mu_0$$

Ha: Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años de la Institución Educativa 1267 Los Llanos, San Ignacio 2018.

$$\mu_1 > \mu_0$$

b. Estadístico de contraste: Pruebas de rangos de Wilcoxon

c. Nivel de significancia:  $\alpha = 0.05$

d. Resultados.

Estadístico de prueba<sup>a</sup>

	Post test de la Originalidad- Pre test de la Originalidad
Z	-3,889 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

e. Decisión. En vista que  $p = 0.000$  por tanto inferior a  $0.05$  por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la correspondiente hipótesis alterna que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa 1267 Los Llanos, San Ignacio 2018.

#### **4.3. Discusión de los resultados.**

El aspecto lúdico es un aspecto muy importante en el desarrollo del hombre, en apariencia es algo muy sencillo pero al entrar al estudio detallado del mismo Resulta ser muy complicado, debido a que se desarrolla una serie de procesos tales como la comunicación, la expresión de sentimientos, afectos, ello conlleva la situación de reír como un gritar como expresiones de emociones profundas, Por ello es que el aspecto lúdico permite el desarrollo del aspecto psicosocial de las personas, permite Asimismo asumir roles, evidenciar valores. Jiménez (2002) indica que es aspecto lúdico viene a ser una predisposición para enfrentar a la vida y de establecer relaciones con los demás niños que conlleva al disfrute de sensaciones agradables y placenteras que producen estas actividades.

Está demostrado que realmente los juegos o actividades lúdicas debidamente planificadas y sistematizadas contribuyen directamente a la edificación de los aspectos sociales y psicológicos de un niño. Para Malajovicc (2000) existen tres aspectos importantes que desarrollan durante las actividades lúdicas: la satisfacción, la garantía de tener seguridad y el desenvolvimiento en libertad

Por otra parte, también se ha demostrado que el aspecto lúdico tiene una relación con el proceso de aprendizaje, pero no estamos refiriendo al juego planificado.

Durante el desarrollo de la actividad lúdica, el niño va desarrollando potencialidades que en apariencia no realiza, pero está demostrado que durante el juego van asumiendo roles y van respetando su respectiva regla que ellos mismos elaboran mediante consensos infantiles de grupo. Permite asimismo desarrollar, los niveles de la personalidad, también del aspecto físico y emocional por cuanto en cada juego realiza una serie de actividades en las cuales se producen efectos de liberación interna y constituyen en más de una ocasión uno en terapia para poder al menos disminuir o tratada el estrés infantil que ha comenzado en nuestro tiempo a golpear nuestra población infantil.

Por lo de los aspectos también decíamos que el niño desarrolla en la actividad lúdica es el aspecto creativo, pero no sólo a nivel personal sino también a nivel de grupo social infantil, porque ellos crean y recrean algunos juegos y eso le va a permitir seguir construyendo una serie de aprendizajes en sus estructuras mentales y que va a desembocar en una agilidad mental cada vez mayor.

La creatividad en el desarrollo del hombre ha sido la herramienta que nos ha permitido llegar al sitio en el cual hoy la humanidad se encuentra, el desarrollo creativo contribuye hacer las cosas de manera diferente tomando algunos modelos o prototipos ya existentes o a partir de ellos generar algo completamente diferente sea por similitud o por controversia.

Nada de lo que hoy existe y que nuestros ojos pueden contemplar se ha debido a patrones uniformes, han sido las personas con criterios diferentes productos de la creatividad es que no solamente ellos han crecido sino la humanidad juntamente con ella.

Frente a esto se propuso el módulo de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años del nivel inicial.

Con la finalidad de ver los efectos de las actividades lúdicas es que hemos elaborado un instrumento que estuvo compuesto por 18 ítems divididos en tres dimensiones: La fluidez, la flexibilidad y la originalidad cada una con 6 ítems.

El instrumento fue sometido al criterio de la validez por juicio de expertos que nos arrojó un CVR = 0.815 y también fue aplicado en un estudio piloto a 10 niños y que al procesar estadísticamente los resultados nos arrojó un  $\alpha=0.812$  lo cual indicaba que el instrumento estuvo listo para ser aplicado a la muestra seleccionada.

Los datos expresan que:

En la dimensión fluidez, correspondiente pre test la media aritmética obtenida fue de 2.3 y con puntuaciones heterogéneas, en el post test la

media aritmética ascendió a 4.8 puntos con puntuaciones homogéneas porque  $CV = 24.5\%$ . Lo cual indica cambio de nivel bajo el nivel alto.

En la dimensión flexibilidad, en el pre test también la media aritmética alcanzó el valor de 2.3 puntos por lo que los estudiantes en esta prueba estuvieron en el nivel bajo, después de la aplicación de las actividades lúdicas esta media ascendió a 4.9 puntos encontrándose en consecuencia los estudiantes en el nivel alto.

En la dimensión originalidad, se obtuvo una media aritmética de 2.1 puntos por lo que también en esta prueba y antes de la aplicación de las actividades lúdicas los estudiantes obtuvieron el nivel bajo, en el post test la media alcanzada fue de 4.8 puntos por lo que los estudiantes también pasaron del nivel bajo así de nivel alto.

A nivel de la variable de la creatividad se ha encontrado el promedio obtenido fue de 6.7 puntos por lo que según la escala de 0 - 18 puntos la corresponde el medio, después de haberse aplicado el programa de intervención pedagógica hemos encontrado que el promedio obtenido fue de 14.5 puntos por lo tanto los estudiantes obtuvieron ubicación en forma general en el nivel alto.

Lo anterior nos demuestra que los estudiantes antes de la aplicación de la propuesta obtuvieron siempre un nivel bajo, pero a nivel de la variable se obtuvo un nivel medio y que después de haberse aplicado las actividades lúdicas los estudiantes obtuvieron el nivel alto.

Como quiero que los datos no presentan distribución normal, para la contratación de las hipótesis hemos hecho uso de la proporción de rangos de Wilcoxon que nos indican lo siguiente:

En la contrastación del post test con el pre test de la dimensión Fluidez se obtuvo  $Z = -3.139$  con  $p = 0.002$ .

Al contrastarse el post test con el pre test de la dimensión flexibilidad,  $Z = -3.741$  con  $p = 0.000$ .

En la dimensión Originalidad:  $Z = -3.942$  con  $p = 0.000$  y a nivel de la variable Originalidad se obtuvo  $Z = -3.889$  y  $p = 0.000$ .

De los resultados anteriores se desprende que por cumplirse en todos los casos que  $p < 0.05$ , debemos aceptar las hipótesis formuladas por la investigadora que indica que las actividades lúdicas mejoran de manera significativa las dimensiones: Fluidez, Flexibilidad, Originalidad y también permite mejorar la variable creatividad.

Los resultados encontrados concuerdan con los trabajos de Pollack (2012), quien encontró diferencias favorables en la experiencia realizada con estudiantes de cinco años en ambas instituciones donde realizó la experiencia. En este sentido, al comparar el nivel de desarrollo de cada dimensión, evidencian diferencias significativas en las dimensiones de flexibilidad, originalidad y elaboración no ocurriendo lo mismo en la fluidez". A la luz de estos resultados se confirma que la creatividad en la educación inicial, es un elemento clave para que incrementar la curiosidad de los estudiantes de inicial.

Así mismo existe similitud con los resultados encontrados por Guzmán (2010), quién obtuvo como resultados que las actitudes favorables o desfavorables de los maestros influyen decididamente en el mayor o menor nivel de creatividad de los educandos. De otro lado encontró una alta correlación entre la ausencia de autoritarismo de los profesores hacia los educandos y el nivel de creatividad de estos; es decir, a menor autoritarismo de los profesores, mayor creatividad en los alumnos.

Respecto a la teoría revisada en cada una de las variables, permitieron comprender como los fundamentos teóricos desde los principios y postulados del aprendizaje, permiten corroborar con las prácticas directas de la acción pedagógica de los docentes y estudiantes en el proceso educativo.

## V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

### 5.1. Conclusiones.

C1. Las estrategias lúdicas desarrollan de manera significativa la creatividad en los niños de 4 años de la institución educativa 1267 de Los Llanos, de San Ignacio correspondiente al año 2018, al haberse registrado un rendimiento porcentual del 43.4% a favor del post test y que al contrastarse el post test con el pre test arroja un  $Z = -3.889$  con  $p = 0.000$ .

C2. El nivel obtenido en la variable creatividad antes de la aplicación de las actividades lúdicas se obtuvo un nivel bajo en tanto que después de la aplicación de las mismas los estudiantes de 4 años de nivel inicial obtuvieron el nivel alto al conseguir un promedio de 4.8 puntos.

C3. En la dimensión fluidez, antes de la aplicación de las actividades lúdicas los estudiantes obtuvieron un nivel bajo por haber obtenido un promedio de 2.3 puntos en la escala de 0 - 6 puntos, mientras que después de la aplicación de dichas actividades la media ascendió a 4.9 con lo cual ubicar a los estudiantes en el nivel alto.

C4. Con relación a la dimensión originalidad, antes de la aplicación de las actividades los estudiantes obtuvieron un promedio de 2.1 puntos lo cual indica que se encontraron en el nivel bajo, después de la aplicación de las estrategias lúdicas los estudiantes obtuvieron un promedio de 4.8 puntos por lo que los estudiantes se encontraron en el nivel alto.

C5. En la variable creatividad, los estudiantes obtuvieron un promedio de 6.7 puntos antes de la aplicación de las actividades lúdicas, por lo que obtuvieron el nivel medio, después de haber aplicado las actividades lúdicas la creatividad el promedio alcanza el valor de 14.5 puntos en la escala de 0 - 18 puntos por lo que resulta evidente según la escala que los estudiantes no tuvieron el nivel alto.

C6. Se acepta las hipótesis formuladas por las investigadoras en las dimensiones: Fluidez, flexibilidad y originalidad al haberse obtenido  $p = 0.002$ ,  $0.000$  y  $0.000$  respectivamente.

## **5.2. Recomendaciones.**

Primera. A las docentes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa 1267 de Los Llanos de San Ignacio a elaborar propuestas para incrementar creatividad porque son esas las que permiten mejorar las maneras significativas.

Segunda. A los padres de familia de los estudiantes de 4 años de la institución educativa 1267 del Valle San Ignacio a brindar todas las facilidades a las docentes ver nivel inicial con la finalidad de que sus hijos puedan participar en programas para mejorar la creatividad de sus hijos.

Tercera. A la directora de la institución educativa a considerar dentro de sus documentos institucionales acciones tendientes para promover el desarrollo de actividades que mejoren los niveles de creatividad en los estudiantes.

Cuarta. A las autoridades educacionales del sector de considerar como actividades paritarias el incremento del desarrollo creativo de los estudiantes del nivel inicial.

## VI. REFERENCIAS

- Calero, M. (1998). Desarrollo de capacidades creativas en niños. Lima: San Marcos.
- Chacón, A. (2011). Creatividad y aprendizaje. Caracas: Norma.
- Cottle, T. (1981). Descubriéndose a sí mismo a través del juego. Barcelona: Paidós
- Cooper, R. (2001). Estrategias lúdicas de aprendizaje. España: Aiqué.
- Dávila, J. (2003). El juego y la ludoteca. Mérida. Venezuela: Talleres gráficos universitarios
- De Bono, E. (2004). Seis sombreros para pensar. Barcelona: Nuevo Mundo.
- De la Torre, J. (2003). Creatividad y aprendizaje Infantil. Buenos Aires: Ed. El Arte
- Fernández y Otros. (2000). Didáctica de la Educación. Madrid: Editez.
- Espriu, R. (2013). Educación y creatividad en los infantes. México: Trillas.
- Hernández, R. y Otros (2003). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill Interamericana
- Hurlock E (2000). Desarrollo del niño. Caracas. Venezuela.
- González L. (1996). Ser creativo. México: Ed. Font S.A
- Guilford, J. (1978). La creatividad en el aprendizaje. España: Morata.
- Guilford, J. (1979). Creatividad e Inteligencia. México: Mc Graw Hill.
- Gutierrez, M. (2010). Práctica Educativa y Educación infantil. Málaga: Centauro.
- Lares, M. (2014): *Juego e infancia*, Buenos Aires, Grupo Editorial Lumen.
- Logan. M. y Logan V. (1980) Estrategias para una Enseñanza Creativa. Barcelona: Oikos.

Marín R. y De la Torre S. (1991). Manual de Creatividad. Aplicaciones Educativas. Barcelona: Vincens Vives.

Piaget, J. (1981). Psicología Evolutiva del Niño. Barcelona: Aiqué.

Rodríguez, A. (1987). Estrategias creativas en la Educación Preescolar. La Habana: Magisterio.

Ruiz, P. (2010). Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad. Bogotá: Norma

Vigotsky, L. (1980). Pensamiento, lenguaje y aprendizaje. México: Mc Graw Hill

Woolfock, A. (1999). Pensamiento creativo desde la infancia. Barcelona. Kapeluz

**ANEXOS**

## Anexo 1

### GUÍA PARA EVALUAR NIVEL DE CREATIVIDAD EN NIÑOS DE INICIAL

**Finalidad:** La guía tiene por finalidad medir el nivel de creatividad en estudiantes de inicial, en las dimensiones fluidez, flexibilidad y originalidad. Servirá como diagnóstico para elaborar programas que favorezcan la creatividad a los estudiantes.

**Instrucciones:** Puntúa con X en las casillas de las valoraciones numéricas, según las habilidades que muestre el estudiante en cada una de las dimensiones de creatividad. Los valores son:

(Creatividad baja = 0; creatividad media = 1 creatividad alta = 2)

Ord	Dimensión / Ítems	Valoración	
		0	1
CREATIVIDAD: FLUIDEZ			
01	Encuentra la solución en un laberinto sugerido.		
02	Apoya en actividades escolares dentro de aula.		
03	Se agrupa con facilidad para trabajar en colectivo.		
04	Ordena de manera autónoma los materiales de aula.		
05	Muestra curiosidad por algún objeto desconocido.		
06	Da respuestas rápidas a una situación planteada.		
CREATIVIDAD: FLEXIBILIDAD			
07	Encuentra su propia estrategia para realizar la tarea.		
08	Colabora con el establecimiento de normas de trabajo.		
09	Propone en actividades metas concretas de logro.		
10	Comparte ideas válidas sobre un asunto por resolver.		
11	Respeto ideas o actividades que realizan sus amigos.		
12	Propone reglas en un juego que realiza en el patio.		
CREATIVIDAD: ORIGINALIDAD			
13	Crea un juguete de su interés con material reusable.		
14	Inventa un juego divertido para jugar con sus amigos.		
15	Arma las piezas de un rompecabezas con facilidad.		
16	Crea una adivinanza corta para sus compañeros.		
17	Construye un avión de un papel de color y lo decora.		
18	Crea figuras con un hilo manipulado con los dedos.		

## **Anexo 2**

### **Ficha Técnica de la guía para medir creatividad en niños de Inicial**

1. Nombre del Instrumento: Guía para medir creatividad en niños de 4 años, de una institución de Educación Inicial privada en la ciudad de Trujillo 2018

2. Autora: Jenny Karina Peña Huamán

3. Objetivo. Determinar los niveles de creatividad en estudiantes de cuatro años de edad.

4. Usuarios: Niños de cuatro años de edad del nivel inicial.

5. Tiempo: La duración de la aplicación del instrumento será de 20 minutos y se aplicará por secciones

6. Características y modo de aplicación:

La Guía es un instrumento está conformado por 18 ítems dividido en tres dimensiones:

Fluidez: con 6 ítems.

Flexibilidad: con 6 ítems.

Originalidad: con 6 ítems

La guía de observación será aplicada por la investigadora y la información recogida será solamente de carácter académico en la presente investigación.

## 7. Organización de los ítems

<b>Dimensión</b>	<b>Ítems</b>	<b>No Ítems</b>	<b>%</b>
Fluidez	1 - 6	6	33.3
Flexibilidad	7 - 12	6	33.3
Originalidad	13 - 18	6	33.3
Variable	1 - 18	18	100.0

## 8. Escalas:

### 8.1. Escala general:

<b>Escala</b>	<b>Rangos</b>
Deficiente	0 - 6
Regular	7 - 12
Bueno	13 - 18

### 8.2. Escala específica:

<b>Dimensión</b>	<b>Fluidez</b>	<b>Flexibilidad</b>	<b>Originalidad</b>
<b>Escala</b>			
Deficiente	0 - 2	0 - 2	0 - 2
Regular	3 - 4	3 - 4	3 - 4
Bueno	5 - 6	5 - 6	5 - 6

### Anexo 3.

Validez de la guía para medir creatividad en niños de cuatro años del nivel inicial.

Autora: Jenny Karina Peña Huamán.

Dimensiones	Ítems	Evaluadores			$\sum ri$	Promedio	Proporción de Rangos por dimensión	Pe
		1	2	3				
Fluidez	1 -6	3	3	2	8	2.67	0.89	0.037
Flexibilidad	7 - 12	3	2	3	8	2.67	0.89	0.037
Originalidad	13 - 18	3	3	3	9	3.00	1.00	0.037
Total		9	8	8	25	2.778	2.78	0.111

$$CVR = 0.815$$

Tabla de interpretación del coeficiente de proporción de rangos

Intervalo	Interpretación del CVR
0.40 =< CVR < 0.60	Inaceptable
0.60 =< CVR < 0.70	Baja
0.70 =< CVR < 0.80	Moderada
0.80 = < CVR < 0.90	Alta
0.90 =< CVR < 1.00	Muy Alta

Fuente: Herrera (2009)

Por lo tanto:

La guía de observación, al haber obtenido el valor de 0.815, indica de acuerdo a la tabla interpretativa que le corresponde el nivel Alto, por lo que el instrumento está habilitado para ser aplicado a la muestra seleccionada.

Trujillo, abril del 2018

## Anexo 4

Validez del instrumento por el criterio del Alfa de Cronbach.

Autora: Jenny Karina Peña Huamán

No	1	2	3	4	5	6	D1	7	8	9	10	11	12	D2	13	14	15	16	17	18	D3	Total	
1	0	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	0	1	5	14
2	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	3	3
3	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	3	3
4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	6	18
5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	6	18
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	3	3
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	6	18
10	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	3	3
Varp	0.250	0.210	0.240	0.240	0.250	0.250	6.04	0.210	0.247	0.210	0.240	0.240	0.250	6.41	0.250	0.240	0.250	0.240	0.240	0.240	5.96	18.41	
							1.440							1.397							1.460	4.297	

<p><u>D1: Fluidez</u></p> $\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$ <p><math>\alpha = 6/5 * (1 - 1.44/6.04)</math>  <math>\alpha = 1.2 * 0.762</math>  <b><math>\alpha = 0.914</math></b></p>	<p><u>D2: Flexibilidad</u></p> $\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$ <p><math>\alpha = 6/5 * (1 - 3.97/6.41)</math>  <math>\alpha = 1.2 * 0.782</math>  <b><math>\alpha = 0.938</math></b></p>	<p><u>D3: Originalidad</u></p> $\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$ <p><math>\alpha = 6/5 * (1 - 1.460/5.96)</math>  <math>\alpha = 1.2 * 0.755</math>  <b><math>\alpha = 0.906</math></b></p>	<p><u>Variable: Creatividad</u></p> $\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$ <p><math>\alpha = 18/17 * (1 - 1.4.297/18.41)</math>  <math>\alpha = 1.059 * 0.767</math>  <b><math>\alpha = 0.812</math></b></p>
--	---	--	--

Intervalos del alfa de Cronbach	Interpretación del alfa
$\alpha < 0.60$	Inaceptable
$0.60 \leq \alpha \leq 0.65$	Indeseable
$0.65 \leq \alpha \leq 0.70$	Mínimamente aceptable
$0.70 \leq \alpha \leq 0.80$	Respetable
$0.80 \leq \alpha \leq 0.90$	Muy buena

Fuente: García, 2005

### Decisión:

De los resultados, se observa que en las dimensiones alcanzan valores incluso superiores a Muy Buena y a nivel de las tres dimensiones se observa que está dentro del muy bueno, en consecuencia, el instrumento está habilitado para ser aplicado a la muestra seleccionada.

Trujillo, abril del 2018

## Anexo 5

Matriz de datos de la variable Creatividad.

No	D1: Fluidez													
	Pre test							Post test						
	1	2	3	4	5	6	PreD1	1	2	3	4	5	6	PostD1
	0	0	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	1	6
2	1	1	0	1	1	0	4	1	1	1	1	1	1	6
3	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	0	0	0	2
4	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	6
5	1	1	0	0	0	0	2	1	1	0	1	1	1	5
6	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	0	5
7	1	1	1	0	0	0	3	1	1	1	0	1	1	5
8	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	0	1	5
9	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	2
10	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	5
11	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	5
12	0	1	1	0	0	0	2	1	1	1	0	1	1	5
13	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	5
14	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	4
15	1	1	0	0	1	0	3	0	1	1	1	1	1	5
16	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	4
17	0	0	1	0	0	1	2	0	0	1	1	1	1	4
18	0	1	0	0	0	1	2	1	1	1	1	1	1	6
19	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	6
20	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	4

D2: Flexibilidad													
Pre test							Post test						
7	8	9	10	11	12	PreD2	7	8	9	10	11	12	PostD2
0	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	1	6
0	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	1	5
0	0	1	1	1	0	3	0	1	1	1	1	1	5
1	1	1	0	1	0	4	1	1	1	1	1	1	6
0	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6
0	0	1	0	1	1	3	0	0	1	1	1	1	4
0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	5
1	1	0	0	1	1	4	1	1	0	0	1	1	4
0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	2
0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	6
1	1	0	0	0	0	2	1	1	1	1	1	1	6
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6
0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	6
0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1
0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	4
0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	6
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2
1	0	0	0	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6
1	1	0	0	1	0	3	1	1	1	1	1	1	6
1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	1	6

D2: Originalidad													
Pre test							Post test						
13	14	15	16	17	18	PreD3	13	14	15	16	17	18	PostD3
0	1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	1	1	6
0	1	1	1	0	0	3	0	1	1	1	1	0	4
0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	4
1	0	0	0	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6
1	0	0	0	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6
1	0	0	0	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6
0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2
1	1	0	1	1	0	4	1	1	1	1	1	0	5
0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	6
0	0	0	0	1	1	2	1	1	1	1	1	1	6
0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	6
0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	2
0	1	1	0	1	0	3	0	1	1	0	1	1	4
0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2
0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	2
1	0	0	1	1	0	3	0	1	1	1	1	1	5
0	1	1	0	0	0	2	1	1	1	1	1	1	6
0	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6