



# **Universidad Nacional Mayor de San Marcos**

**Universidad del Perú. Decana de América**  
Dirección General de Estudios de Posgrado  
Facultad de Educación  
Unidad de Posgrado

## **Estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una universidad pública, Lima-Perú**

### **TESIS**

Para optar el Grado Académico de Doctor en Educación

### **AUTOR**

Juan Carlos CABREJOS RAMOS

### **ASESOR**

Dr. Salomón Marcos BERROCAL VILLEGAS

Lima, Perú

2022



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

## Referencia bibliográfica

---

Cabrejos, J. (2022). *Estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una universidad pública, Lima-Perú*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Unidad de Posgrado]. Repositorio institucional Cybertesis UNMSM.

---

## Metadatos complementarios

<b>Datos de autor</b>	
Nombres y apellidos	Juan Carlos Cabrejos Ramos
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	07972846
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0001-9659-3012">https://orcid.org/0000-0001-9659-3012</a>
<b>Datos de asesor</b>	
Nombres y apellidos	Salomón Marcos Berrocal Villegas
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	06661023
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0002-6320-2342">https://orcid.org/0000-0002-6320-2342</a>
<b>Datos del jurado</b>	
<b>Presidente del jurado</b>	
Nombres y apellidos	Edgar Froilan Damian Nuñez
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	08056163
<b>Miembro del jurado 1</b>	
Nombres y apellidos	Dante Manuel Macazana Fernandez
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	40356100
<b>Miembro del jurado 2</b>	
Nombres y apellidos	Carlos Wyly Dextre Mendoza
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	10389035
<b>Miembro del jurado 3</b>	
Nombres y apellidos	Hugo Enrique Asian Canchis
Tipo de documento	DNI

Número de documento de identidad	09048993
<b>Datos de investigación</b>	
Línea de investigación	E.3.2.3. Educación Superior.
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	Edificio: Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos País: Perú Departamento: Lima Provincia: Lima Distrito: Cercado de Lima Av. German Amézaga S/N, Ciudad Universitaria Latitud: -12.053157245317127 Longitud: -77.08560908983978
Año o rango de años en que se realizó la investigación	julio 2019
URL de disciplinas OCDE	Educación general <a href="https://purl.org/perepo/ocde/ford#5.03.01">https://purl.org/perepo/ocde/ford#5.03.01</a>



## ACTA DE SUSTENTACIÓN VIRTUAL N° 86-DUPG-FE-2022-TR

En la ciudad de Lima, a los 8 días del mes de julio de 2022, siendo las 10:00 a.m., en acto público se instaló el Jurado Examinador para la Sustentación de la Tesis titulada: **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA, LIMA-PERÚ**, para optar el **Grado Académico de Doctor en Educación**.

Luego de la exposición y absueltas las preguntas del Jurado Examinador se procedió a la calificación individual y secreta, habiendo sido evaluado **BUENO**, con la calificación de **DIECISÉIS (16)**.

El Jurado recomienda que la Facultad acuerde el otorgamiento del **Grado Académico de Doctor en Educación** al Mg. **JUAN CARLOS CABREJOS RAMOS**.

En señal de conformidad, siendo las 11:03 a.m. se suscribe la presente acta en cuatro ejemplares, dándose por concluido el acto.

**Dr. EDGAR FROILÁN DAMIÁN NÚÑEZ**  
Presidente

**Dr. SALOMÓN MARCOS BERROCAL VILLEGAS**  
Asesor

**Dr. DANTE MANUEL MACAZANA FERNÁNDEZ**  
Jurado Informante

**Dr. CARLOS WYLY DEXTRE MENDOZA**  
Jurado Informante

**Dr. HUGO ENRIQUE ASIAN CANCHIS**  
Miembro del Jurado

DEDICATORIA  
A Dios Trinidad que guía mis pasos

AGRADECIMIENTO

A mi esposa Mónica y mi hija Mariagracia



## ÍNDICE

**Título**

**Resumen**

**Introducción**

<b>I.</b>	<b>Capítulo I: INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
	1.1. Situación problemática	3
	1.2. Formulación del problema	5
	1.3. Justificación teórica	6
	1.4. Justificación practica	7
	1.5. Objetivos de la investigación	7
	1.6. Formulación de las hipótesis	8
	1.7. Identificación de las variables	9
	1.8. Clasificación de las variables	9
<b>II.</b>	<b>Marco teórico</b>	
	2.1. Antecedentes del problema	10
	2.1.1. Antecedentes internacionales	10
	2.1.2. Antecedentes nacionales	13
	2.2. Bases teóricas	14
	2.2.1. Definición de estrategias lúdicas	14
	2.2.2. Característica de las estrategias lúdicas	17
	2.2.2.1. Importancia de las estrategias lúdicas	18

2.2.2.2.	Los recursos lúdicos	20
2.2.2.3.	La lúdica en el desarrollo de habilidades sociales	20
2.2.2.4.	La lúdica y las habilidades del pensamiento	22
2.2.3.	Dimensiones de las estrategias lúdicas	23
2.2.3.1.	Estrategias de activación	23
2.2.3.2.	Estrategias de socialización	24
2.2.3.3.	Estrategias de regulación emocional	26
2.2.4.	Definición de creatividad	27
2.2.5.	Característica de la creatividad	29
2.2.5.1.	Componentes de la creatividad	31
2.2.5.2.	Bases neurológicas de la creatividad	32
2.2.5.3.	Creatividad en la formación universitaria	33
2.2.5.4.	Importancia de la creatividad	35
2.2.6.	Dimensiones de la creatividad	35
2.2.6.1.	Fluidez	35
2.2.6.2.	Flexibilidad	36
2.2.6.3.	Originalidad	37
2.2.6.4.	Elaboración	38
2.3.	Definición de términos básicos	38
<b>III.</b>	<b>Metodología de la investigación</b>	
3.1.	Operacionalización de las variables	41
3.2.	Tipificación de la investigación	42
3.3.	Diseño de investigación	42
3.4.	Población y muestra	43
3.5.	Instrumentos de recolección de datos	46
<b>IV.</b>	<b>Trabajo de campo</b>	
4.1.	Presentación, análisis e interpretación de los datos	53
4.2.	Proceso de prueba de hipótesis	53
4.3.	Discusión de los resultados	81

CONCLUSIONES	86
RECOMENDACIONES	87
BIBLIOGRAFIA	88

## **Anexos**

Anexo 1: Matriz de consistencia	96
Anexo 2: Cuestionario sobre estrategias lúdicas	98
Anexo 3: Cuestionario sobre creatividad	100

## Lista de tablas

Tabla 1: Distribución poblacional	45
Tabla 2 Formación de estratos	47
Tabla 3: Caracterización muestral de los sujetos	48
Tabla 4: Resultados de validación	51
Tabla 5: Rangos de valoración de la validez	52
Tabla 6: Fiabilidad del instrumento	53
Tabla 7: Significado de la fiabilidad	54
Tabla 8: Presentación de las estrategias de activación	56
Tabla 9: Presentación de las estrategias de regulación emocional	57
Tabla 10: Presentación de las estrategias de socialización	58
Tabla 11: Presentación de las estrategias lúdicas	59
Tabla 12: Presentación de la fluidez	60
Tabla 13: Percepción de la flexibilidad	61
Tabla 14: Presentación de la originalidad	62
Tabla 15: Presentación de la elaboración	63
Tabla 15: Presentación de la creatividad	64
Tabla 16: Presentación de la distribución por K-S	66
Tabla 17: Matriz de correlación de Pearson	68
Tabla 18: Significado de la relación	68
Tabla 19: Resumen estrategias lúdicas y creatividad	70
Tabla 20: Resumen estrategias lúdicas y flexibilidad	73
Tabla 21: Resumen estrategias lúdica y fluidez	76
Tabla 22: Resumen estrategia lúdicas y originalidad	79
Tabla 23: Resumen estrategias lúdicas y elaboración	81

## Índice de figuras

Figura 1: Significado de la fiabilidad	54
Figura 2: Presentación de las estrategias de activación	56
Figura 3: Presentación de las estrategias de regulación emocional	57
Figura 4: Presentación de las estrategias de socialización	58
Figura 5: Presentación de las estrategias lúdicas	59
Figura 6: Presentación de la fluidez	60
Figura 7: Presentación de la flexibilidad	61
Figura 8: Presentación de la originalidad	62
Figura 9: Presentación de la elaboración	63
Figura 10: Presentación de la creatividad	64
Figura 11: Expresión entre estrategias lúdicas y creatividad	70
Figura 12: Expresión entre estrategias lúdicas y flexibilidad	73
Figura 13: Expresión Correlación entre estrategias lúdicas y fluidez	76
Figura 14: Expresión entre estrategias lúdicas y originalidad	79
Figura 15: Expresión entre estrategias lúdicas y elaboración	81

## Resumen

El siguiente informe expresa como objetivo: Determinar la relación existente entre las estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública, Lima-Perú. Para lo cual se contó con la participación de 193 estudiantes a quienes se les aplicó dos cuestionarios para medir las variables de estudio estrategias lúdicas y creatividad. De acuerdo a las características muestrales se definió a la muestra por estratos o grupos estratificados y se extrajo de la población de manera aleatoria respetando la representatividad de la misma. De acuerdo a la información recolectada debido a la aplicación de los cuestionarios, se procesaron los datos, se organizaron respetando el criterio de la estadística a través de matrices de datos y se empleó las fórmulas respectivas para describir y caracterizar el nivel descriptivo del trabajo de campo mediante fórmulas, tablas y esquemas. En cuanto, a la prueba que valida las hipótesis de trabajo se utilizaron las fórmulas estadísticas según el criterio de normalidad de la distribución de los datos. Encontrándose que las puntuaciones obtenidas se localizan en el nivel central o medio, respecto para ambas variables estrategias lúdicas y creatividad. Finalmente, a nivel estadístico encontramos que existe relación directa, moderada y significativa entre las estrategias lúdicas y la variable creatividad.

Palabras clave. Estrategias lúdicas, creatividad.

## Abstrac

The following report expresses the objective: To determine the relationship between playful strategies and their relationship with creativity in physical education students of a public University, Lima-Perú . For which 193 students participated. who were given two questionnaires to measure the study variables playful strategies and creativity. According to the sample characteristics, the sample was defined by strata or stratified groups and was drawn from the population randomly, respecting its representativeness. According to the information collected due to the application of the questionnaires, the data were processed, organized respecting the criterion of statistics through data matrices and the respective formulas were used to describe and characterize the descriptive level of the field work. using formulas, tables and diagrams. Regarding the test that validates the working hypotheses, the statistical formulas were used according to the criterion of normality of the data distribution. Finding that the scores obtained are located at the central or medium level, with respect to both variables playful strategies and creativity. Finally, at a statistical level we found that there is a direct, moderate and significant relationship between playful strategies and the creativity variable

Keywords. Playful strategies, creativity.

## CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

El siguiente informe de tesis detalla la exploración sistemática acerca de las estrategias de activación, estrategias de regulación emocional, estrategias de socialización estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública.

“La creatividad es una capacidad de la que puede servirse el hombre y en la cual se ponen en juego procesos intelectuales, afectivos y volitivos. Además, puede desarrollarse a través del proceso educativo y de acciones pedagógicas específicas focalizadas en la realización de múltiples actividades que permitan ampliar y enriquecer la comprensión del mundo desde perspectivas diferentes” (Rendón, 2011, p. 11).

Un alumno creativo tiene mayores y mejores oportunidades para adaptarse a los cambios presentes en la sociedad. Esto equivale a desarrollar sesiones de aprendizaje donde los estudiantes experimenten situaciones diversificadas, que permiten enriquecerlo no solamente a nivel intelectual, sino fundamentalmente como personas. Por lo cual expresamos que la implementación de herramientas de gamificación durante las actividades dentro de las clases incidirá en incrementar la capacidad creativa de los estudiantes de educación física. De esta manera la presente investigación presenta la siguiente estructura:

Capítulo primero: Considera una presentación de las condiciones que otorgan sustento al problema, considerando aquellos aspectos que lo particularizan



desde su propio espacio, presentando un breve esbozo respecto de las limitaciones identificadas.

Capítulo segundo. Realiza un recorrido conceptual sobre los aportes que se han considerado pertinentes debido a su relevancia, así como porque están más cercanos con la postura que se asume en el estudio, como son las estrategias de activación, estrategias de regulación emocional, estrategias de socialización, estrategias lúdicas. Así como la creatividad, en los aspectos teórico, metodológico y estadístico.

Capítulo tercero. Presenta aquellos aspectos que desde la metodología dan viabilidad científica y académica a la estructura del formato que se corresponde constituyendo la parte medular del trabajo. Aquí se detallan el marco metodológico operacional, población, muestra, procesos psicométricos, entre otros.

Capítulo cuarto. Constituye la parte estadística del informe, donde se exponen el conjunto de fórmulas y parámetros estadísticos empleados, así como su resolución expresados en los análisis matemáticos e interpretados en el modo cuantitativo y cualitativo según se corresponde.

En la parte final del informe queda expresado los fundamentos finales donde se concluye los argumentos finales según las condiciones y características particulares del trabajo de investigación que se argumenta.

### 1.1. Situación problemática

Durante siglos se pensó que el alumno era una “tabla rasa” en la que el maestro dibujaba, escribía y marcaba conocimientos y conductas. Se pensó que la educación se imponía, se enseñaba y aprendía. Por esto en vez de desarrollar en el estudiante sus capacidades y motivarlo a expresar sus pensamientos y habilidades, el docente conducía al alumno hacia lo que se esperaba de él. Es decir, se educaba de afuera hacia adentro.

La forma exagerada del pensamiento analítico, convergente y lógico se reflejaba en la escuela, dado que el 80 % de la energía educativa estaba dirigida a disciplinas analíticas cuando la realidad exige que se prioricen las habilidades de enfrentarse a nuevos retos, sin reglas preestablecidas para desarrollar la capacidad de innovar y que los alumnos demuestren sus aptitudes. Es decir, que se adoctrinaba al alumno, se le moldeaba e imponían normas y obligaciones. Según Stemberg (1996) “De esta manera durante mucho tiempo se consideró a la creatividad como un don que sólo había sido depositado en algunas personalidades del arte” (pag. 27). Es por eso que se observan en las aulas un gran desperdicio del potencial lúdico a pesar de que la creatividad y el juego son recursos valiosos para enfrentar los desafíos de la época.

Sobre este aspecto Toybee (1996) expresa que: “el talento creativo es aquél que cuando funciona efectivamente puede hacer historia en cualquier área del esfuerzo humano” (pág. 16).

Sin embargo, el docente continúa conduciendo el aprendizaje en forma mecánica y por consiguiente el estudiante desarrolla tendencia a mecanizar la información. Como consecuencia pareciera no comprender los conceptos de base, convirtiéndose en un repetidor de información adquirida y sacrificando el desarrollo de su creatividad. Esto contribuye a

adormecer su potencial a mediano y largo plazo; dificultándoles la decisión de arriesgarse y experimentar.

Se desarrolla la memoria antes que el pensamiento crítico, el razonamiento y la creatividad, así el estudiante se convierte en un receptor pasivo que acepta como verdades las afirmaciones del docente, la mayoría de veces sin cuestionarlas. Otro punto es que algunos docentes consideran la educación como la obligación o responsabilidad de enseñar lo que saben. Les es difícil olvidar su formación memorística, asociada al sistema educativo y al sistema de evaluación que penalizaba al estudiante cuando cometía errores.

Es por esto, que los alumnos aprenden memorizando; sus habilidades lingüísticas se limitan a la reproducción, presentan baja autoestima y se carece de programas de estímulo para fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y el compromiso académico.

Cabe entonces preguntarse: ¿Qué está pasando?, ¿Por qué nuestros alumnos no son críticos? Será ¿Qué las estrategias que utiliza el docente no incentivan a cultivar actividades intelectuales, conductuales y morales? En otras palabras ¿Será que se olvidan que el alumno es capaz de equivocarse, de rectificar y de crear nuevos caminos hacia el conocimiento creciendo con sus errores para aprovecharlos y perfeccionarlos?

La situación planteada pone en evidencia que se siguen trabajando viejos esquemas La Facultad de educación de esta Universidad pública no escapa a esta problemática nacional. La enseñanza de forma rutinaria, expositiva, recargada de estrategias tradicionales y poco innovadoras, como la copia, el dictado, uso excesivo del pizarrón, memorización, aprendizaje descontextualizado, proyectos de aprendizaje que no integran los contenidos curriculares se constituyen en factores limitantes para el

desarrollo del pensamiento creativo. Así, tenemos que una de las razones de carácter institucional más importante por el cual los estudiantes de educación evidencian bajos niveles de desarrollo de la creatividad, está directamente relacionado con la falta de implementación de estrategias innovadoras que desarrollen el componente lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje, que favorezcan el desarrollo de la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, aspectos que resultarían muy relevante para mejorar los niveles de desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

Factor que al no explicitarse adecuadamente genera la apatía observada en algunos cursos, poca participación e integración en las discusiones en clase, lo cual se traduce en el escaso interés por el aprendizaje, encontrando la motivación por el estudio en la cercanía de las evaluaciones y donde la nota once se constituye en la meta para aprobar los cursos. De esta manera, en el siguiente estudio se plantea la necesidad proponer las estrategias lúdicas como propuesta metodológica para mejorar el nivel de desarrollo de la creatividad en los estudiantes de Educación física de una Universidad pública, en el presente año académico. En tal sentido nos permitimos formular la presente investigación en los siguientes términos.

## 1.2. Formulación del problema

### 1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública, Lima-Perú?

### 1.2.2. Problemas específicos

- ¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la fluidez en los estudiantes de educación física de una Universidad pública, Lima-Perú?
- ¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública, Lima-Perú?
- ¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la originalidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública, Lima-Perú?
- ¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la elaboración en los estudiantes de educación física de una Universidad pública, Lima-Perú?

### 1.3. Justificación teórica

La presente investigación se justifica de manera teórica porque constituye una revisión minuciosa y detallada del marco teórico que sustenta las variables de estudio, asimismo, se busca relacionar la operacionalización realizada con la elaboración de los instrumentos de recolección, aspecto que permite dar mayor nivel de solidez a la investigación, por cuanto, genera un mayor acercamiento a la realidad pedagógica que se establece entre la acción didáctica del docente de educación física y las actividades que realizan los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

### 1.4. Justificación práctica

La presente investigación se justifica de manera práctica debido a que su aplicación permitirá mejorar los procesos de enseñanza a través de la comprensión e implementación del componente lúdico en el desarrollo de

las experiencias de aprendizaje lo que permitirá mejorar los niveles de desarrollo de la creatividad.

Aspecto que constituye en la actualidad una problemática educativa, en tanto los estudiantes todavía trabajan y aprenden de manera mecánica e irreflexiva, lo cual, dificulta el desarrollo de los procesos creativos, conllevando a un proceso de aprendizaje que todavía se cimienta en lo tradicional, y en donde existe una primacía del verbalismo docente.

## 1.5. Objetivos de la investigación

### 1.5.1. Objetivo general:

Determinar la relación existente entre las estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública, Lima-Perú.

### 1.5.2. Objetivos específicos:

- Establecer la relación existente entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la fluidez en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.
- Identificar la relación existente entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.
- Analizar la relación existente entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la originalidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.

- Evaluar la relación existente entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la elaboración en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.

## 1.6. Formulación de las hipótesis

### 1.6.1. Hipótesis general:

Existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.

### 1.6.2. Hipótesis específicas:

- Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la fluidez en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.
- Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.
- Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la originalidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.
- Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la elaboración en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.

## 1.7. Identificación de las variables

### 1.7.1. VARIABLE I:

- Estrategias lúdicas

### 1.7.2. VARIABLE II:

- Creatividad

## 1.8. Clasificación de las variables

### 1.8.1. VARIABLE I: Estrategias lúdicas

- |                                     |   |               |
|-------------------------------------|---|---------------|
| a) De acuerdo el rol que cumple     | : | Independiente |
| b) Según su naturaleza              | : | Activa        |
| c) De acuerdo a su forma de estudio | : | Cuantitativa  |
| d) Según sus características        | : | Continua      |
| e) Según los valores que adquieren  | : | Politomia     |

### 1.8.2 VARIABLE II: Creatividad

- |                                     |   |              |
|-------------------------------------|---|--------------|
| a) Según sus funciones              | : | Dependiente  |
| b) Según su naturaleza              | : | Pasiva       |
| c) De acuerdo a su forma de estudio | : | Cuantitativa |
| d) Según sus características        | : | Continua     |
| e) Según los valores que adquieren  | : | Politomia    |



## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes del problema.

##### 2.1.1. Investigaciones internacionales.

Campuzano (2003). En su tesis para optar el grado de Doctor, titulada “Técnicas y métodos experimentales para la formación del pensamiento creativo en las artes plásticas”, realiza un estudio de caso, de carácter etno histórico, con la finalidad de desarrollar el pensamiento creativo en las artes plásticas. La muestra objeto de estudio estuvo conformada por 32 alumnos, durante un curso académico pertenecientes a la facultad de Bellas Artes de Bilbao. España. Los datos han sido obtenidos por la aplicación de las variables predictoras de fluidez, flexibilidad, originalidad, intuición, elaboración, imaginación, gusto, información y conocimiento técnico.

Los resultados encontrados después del trabajo estadístico realizado después de aplicación de las veinte técnicas expuestas, permiten confirmar la hipótesis planteada, acerca de la existencia de una correlación positiva que se haya consecuencia de las formulas correlacionales correspondientes. Por otro lado, se encuentra que las dimensiones que fundamentan y se operatividad a partir de la creatividad son en parte resultado encontrado. Asimismo, se puede expresar que se han encontrado asociaciones positivas producto del incremento de la capacidad de creación y las técnicas propuestas como consecuencia de su aplicación.

Fabián (2005), en el trabajo presentado como requisito de titulación expone los aspectos más relevantes de la creatividad, la cual desarrolla de manera argumentativa a partir de un trabajo que se desarrolla fundamentalmente a nivel de bibliográfico y que se sostiene en el trabajo de campo y en el cual logra articular aquellos aspectos que más se acercan al rendimiento de los 30 alumnos con los cuales trabaja, desde la institución donde plantea el estudio que propone "General Ignacio Zaragoza". Como producto del análisis estadístico que se trabajó después de la utilización de las formulas correspondientes se encuentra que el 74% de los que conforman la muestra indican una influencia positiva de la creatividad sobre el rendimiento, lo cual significa que se den dar mayor importancia a los espacios académicos que inciden en la mejora de la creatividad.

Huerta (2005). En el informe presentado "El autoconcepto de la capacidad creativa y el rendimiento escolar", sostiene un modelo de investigación que se inclina hacia lo cuantitativo, teniendo como finalidad estadística el estudio de la relación entre las variables propuestas, en el contexto de la educación superior universitaria en una comunidad Mexicana. Para el siguiente trabajo conto con un grupo muestral de 80 discentes pertenecientes a ciclos impares y que se caracterizaban por un rendimiento considerado estándar, y a quienes se dirigió la recolección de la data, respecto a su evolución final que residían en sus promedios después de tener sus notas finales completas.

Respecto a las puntuaciones medidas y analizadas se muestra como evidencia que los discentes de mayor promedio en sus calificaciones finales son los que producto del análisis estadístico desarrollado se les puede caracterizar con mayor creatividad, respecto a los demás, pero cuando se evalúa la capacidad creativa se observa un decremento importante de la misma.

Otro aspecto que se menciona producto de un análisis más detallado de los resultados se corresponde con el hecho de la escasa información de los alumnos respecto a estas características del aprendizaje, por lo que la mayoría no le da la otorga la importancia respectiva, aspecto que muestra la poca información al respecto y que sirve de marco referencial para trabajar aquellos aspectos.

Sin embargo, un dato importante respecto al trabajo desarrollado es el aspecto de que los estudiantes con menores niveles de rendimiento son aquellos que muestran mayor expresión frente a los aspectos relacionados con su capacidad creativa.

Villegas (2008). En su investigación propuesta sobre aquellos aspectos que involucran trabajar a nivel educativo la creatividad escolar desarrolla su trabajo de investigación en un contexto metodológico positivista, donde profundiza los marcos explicativos que sustentan la creatividad, para lo cual trabaja directamente recogiendo información desde los propios actores de la investigación que son los profesores y los discentes, con el firme propósito de establecer la función que desarrollan los docente a partir de la aplicación de sus diversas metodologías tiene alguna incidencia en el incremento de la creatividad de los alumnos de instituciones bolivarianas.

Respecto a la cantidad de sujetos que formaron el marco muestral o muestra para el caso, trabajó con 49 profesores y 499 estudiantes con quienes conto para el desarrollo de la investigación. Finalmente, de acuerdo a los datos numéricos recolectados se logra caracterizar las principales condiciones que definen estadísticamente la variable que se estudia. Aspecto que evidencia una implementación de estrategias innovadoras por parte de los docentes que se encuentran en un decremento, por lo que no favorecen, ni estimulan las condiciones que se

necesitar para trabajar la creatividad desde el aula de clase. Asimismo, por lo que el investigador logra constatar respecto al desarrollo de las clases, estas todavía no han dejado de lado los esquemas tradicionales de enseñanza, centrados exclusivamente en la repetición como método y en el saber del maestro como metáfora, donde las herramientas de mayor empleo son aquellas que se caracterizan por su tradicionalismo docente y conductista. Por lo que el investigador infiere que los docentes no están preparados ni preparando para el presente siglo a sus estudiantes.

#### 2.1.2. Investigaciones Nacionales:

Alarcón (2016) en su tesis para optar el grado Doctor en educación, titulada Programa de técnicas gráfico plásticas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de la IEI N° 598 “los amautas” de Socotá, Cutervo-2016, realiza un estudio de tipo cuantitativo con diseño cuasi experimental, con el objetivo de mejorar el desarrollo de la creatividad como producto de la aplicación de un programa experimental consistente en la aplicación de técnicas gráficas plástico. En una muestra de 47 niños, a quienes aplicó el desarrollo de las sesiones de aprendizaje sobre el programa de las técnicas gráfico plásticas, los instrumentos que se emplearon para la presente investigación fueron elaborados por el propio investigador, por lo que se tuvo que realizar la validación por juicio de expertos y la aplicación de la prueba piloto para el desarrollo de la confiabilidad. Asimismo, los resultados del análisis de los datos obtenidos demuestran que el uso de las estrategias gráfico plásticas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje permitió mejorar el nivel de desarrollo de creatividad en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 598 “Los Amautas” de Sócota, de la provincia de Cutervo.

Berrocal (2013) en su tesis para optar el grado académico de Doctora en ciencias de la educación, titulada efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, realiza una investigación de tipo experimental de evaluar el nivel de influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, para lo cual trabajo con una muestra de tipo no probabilística, a quienes aplico diversos instrumentos para medir el nivel de desarrollo del pensamiento creativo en función de la aplicación de las estrategias lúdicas al grupo de trabajo, encontrando que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo del pensamiento creativo. Asimismo recomienda que se hace necesario el desarrollo e implementación de estrategias lúdicas que favorezcan la creación de un contexto lúdico afirmando de esta manera el interés de los estudiantes para asumir su responsabilidad respecto al proceso de aprendizaje de una manera asertiva, flexible y creativa.

## 2.2. Bases teóricas

### 2.2.1. Definición de estrategias lúdicas

Para definir la palabra estrategia se requiere describir sus características más significativas, dado que es en esa reflexión que estaremos en capacidad de aproximarnos a su definición. Según señala Chandler (2003). Citado por Contreras (2013): “la estrategia es la determinación de las metas y objetivos de una empresa a largo plazo, las acciones a emprender y la asignación de recursos necesarios para el logro de dichas metas” (p. 161).

Entendida de esta manera la estrategia constituye el conjunto de acciones que permiten al personal de una determinada organización plantear un conjunto de situaciones que asegure como lograr los objetivos

institucionales, en este sentido el personal debe tener la capacidad de movilizar los recursos que posee para poder dar cumplimiento de manera óptima los requerimientos que necesita.

Esto implica además tener la capacidad de organizar el recurso humano para que se inserte en el proceso de toma de decisiones, para lo cual se necesita la participación de todos los que forman parte de la organización.

Desde el ámbito educativo las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información (Díaz y Hernández, 1999).

Este aspecto permite señalar que las estrategias están relacionadas con la forma como los estudiantes realizan sus procesos de aprendizaje, en cómo afrontan las situaciones en las que necesitan realizar tareas que les exige aprender, lo cual plantea una tarea al docente en el momento actual, que está relacionado con la función que realiza dentro de las aulas de clase.

Este aspecto está enlazado además con las exigencias de la situación de aprendizaje con los estudiantes, debido que el docente actual no es solo un transmisor de conocimiento, sino que también debe proporcionar a sus estudiantes las herramientas cognitivas que necesita para que sea capaz de interactuar con la información y transformarla en conocimiento.

En esa línea de reflexión tenemos que: “La lúdica corresponde a la conducta del juego y al campo en el que se manifiesta esta conducta, dado por el espacio del individuo y el espacio de las relaciones que produce” (Romero, 2012 p. 30).

Lo que nos plantea una nueva situación debido a la connotación de la palabra estrategias lúdicas en el contexto del proceso de enseñanza aprendizaje, esto debido a que las estrategias lúdicas están encaminadas a generar un contexto lúdico, que permita despertar el interés de los estudiantes para que puedan participar de manera activa en el proceso de aprendizaje.

Para Díaz y Hernández (2002), “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p. 234). Cuando en el desarrollo de las actividades de aprendizaje se introducen actividades lúdicas, estas despiertan el interés del estudiante haciéndolo más receptivo a la situación que se plantea, lo cual permite obtener mayores beneficios en el proceso de aprendizaje.

Lo que implica además que el docente debe ser capaz de introducir distintas herramientas y recurso que le permitan generar un ambiente lúdico, a través del cual pueda promover en los alumnos la movilización de los recursos que le permitan introducirse en el quehacer educativo.

Desde este punto de vista se requiere que se planifique con anticipación las actividades de aprendizaje para poder determinar los recursos y estrategias más pertinentes según el tipo de aprendizajes que se desee lograr.

“La lúdica constituye una herramienta esencial en la construcción del conocimiento del educando, porque les permite la concentración y el goce de las actividades; hace que el docente mejore su quehacer pedagógico con clases amenas, participativas, creativas, donde se le permite al estudiante pensar y actuar en su medio, obteniendo resultados en situaciones difíciles, podemos decir que,

la lúdica está ligada a los entornos pedagógico” (Caicedo, Oidor y Correa, 2016, p. 33).

Desarrollar las sesiones de aprendizaje con la inclusión de estrategia lúdicas supone que el estudiante tenga la oportunidad de trabajar con mayor confianza, seguridad y apertura, lo que le permite participar de manera activa en el desarrollo de las actividades de aprendizaje que les toca desempeñar.

### 2.2.2. Características de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas se caracterizan porque permiten desarrollar un ambiente lúdico, el cual influye en el comportamiento de las personas favoreciendo la relación entre ellos. “El desarrollo del componente lúdico demanda libertad, interacción y cotidianidad; debe estar desprovisto de toda preocupación funcional, para que realmente el ser humano se introduzca en esos espacios de “trance” (a los que sólo se puede acceder sin seguir modelos o reglas prefijados, es decir, modificando sus propios paradigmas)” (Domínguez, 2015, p, 12).

Es un espacio en el cual desaparecen los temores, las inhibiciones y sobre todo las dudas por lo cual las personas se involucran de manera más asertiva al dialogo comunicativo que abre las puertas al proceso de aprendizaje. Esto supone además que los estudiantes encuentran mayor sentido al quehacer pedagógico, en tanto, se vive una atmosfera de libertad, lo cual motiva a los estudiantes a involucrarse en las actividades de aprendizaje.

“Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido



en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades” (Gómez y Otros, 2015, p. 3).

De esta manera se introduce al estudiante a un espacio donde es capaz de liberarse y actuar libremente para empezar el reto de aprender de manera creativa. Lo cual supone mayor capacidad de aprendizaje, esto debido a que se activan los mecanismos que intervienen en el desarrollo emocional y afectivo de cada uno de los alumnos.

Lo cual plantea la importancia de establecer ambientes de trabajo lúdicos como un mecanismo que permite acercar al estudiante al objetivo planificado, esto debido a que se necesita motivar constantemente a los alumnos y esto se logra cuando se generan condiciones de actividad lúdica.

#### 2.2.2.1. Importancia de las estrategias lúdicas

El empleo de estrategias lúdicas se considera importante debido a que predisponen a los estudiantes para poder desarrollar diversas actividades, por lo que resulta importante saber trabajarlas en el aula.

David y otros (2006), señala que: “el grupo de aprendizaje con estrategias lúdicas es una propuesta de trabajo donde se utiliza el juego como instrumento movilizador, a la vez que este provee a los participantes un ambiente estimulante para la producción “(p. 94).

Motivar a los estudiantes resulta en muchos casos complicado, sobre todo porque no siempre están dispuestos a involucrarse o a trabajar de manera coordinada, sin embargo, cuando se genera un ambiente lúdico resulta más sencillo que se involucren, lográndose mejores resultados.

Por lo que el docente debe siempre estar preparado para introducir a sus estudiantes a un ambiente lúdico, que sea propicio para generar en ellos el deseo de aprender a aprender.

Guerrero (2014) señala: “la importancia del juego como estrategia, pues contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño y la niña en el aprendizaje de las matemáticas y la consolidación de sus habilidades numéricas, partiendo de la concepción que la lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil” (p. 34).

Introducir el componente lúdico resulta importante en todas las etapas del trabajo académico, ello porque estimula la libertad y la creación, pero sobre todo porque permite a los estudiantes compenetrarse con la actividad de aprendizaje.

Las estrategias lúdicas favorecen la atención de los estudiantes en las actividades de aprendizaje, pero sobre todo porque le ayuda a poder relacionarse con mayor eficiencia, lo cual significa que el docente de ser capaz de promover aprendizajes significativos.

Las estrategias lúdicas: “es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógico consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores” (Durand, 2014, p.30).

Las estrategias lúdicas constituyen entonces una herramienta pedagógica que el docente debe ser capaz de emplear para lograr que el alumno

participe de manera activa y participativa, lo cual se logra propiciando que se realicen actividades recreativas, donde a través del juego y el deporte el alumno gane confianza y pierdan el temor de participar.

#### 2.2.2.2. Los recursos lúdicos

Los recursos que se emplean en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje constituyen un apoyo a la labor que realiza el docente para poder trabajar con los estudiantes por lo cual resulta importante poder diversificar su uso, según las características de las situaciones de aprendizaje.

“Los recursos lúdicos deben emplearse para apoyar el juego, desde dos perspectivas como un fin en sí mismo, actividad placentera para el alumnado y como medio para la consecución de los objetivos programados en el proceso educativo” (Guerrero, 2014, p. 36).

Los recursos lúdicos complementan la acción del docente, no solamente porque permiten centralizar la atención, sino porque además facilitan la creación de un ambiente lúdico de aprendizaje.

Esto significa que el docente debe conocer cómo desarrollar una atmosfera de confianza donde tenga la capacidad de poder manejar con más confianza las situaciones aprendizaje a partir de lograr que los estudiantes se sientan más seguros, pero sobre todo más involucrados.

Las ventajas que se derivan de esta metodología se observa en el comportamiento de los alumnos, los cuales ponen más interés a las actividades de aprendizaje en la cuales intervienen, entonces se debe buscar incluir recursos lúdicos, que generen las condiciones de trabajo de manera activa y participativa.

### 2.2.2.3. La lúdica en el desarrollo de habilidades sociales

Cuando se establece un ambiente lúdico los estudiantes se relacionan con mayor fluidez, desarrollan sus ideas de manera libre y se expresan creativamente entre ellos, haciendo posible que se comuniquen más espontáneamente, lo que favorece el desarrollo de las habilidades sociales y comunicativas.

“La actividad lúdica fortalece las relaciones sociales, en vista de que desarrolla cualidades como la nobleza, la generosidad, la amabilidad y la comprensión, siendo estas fundamentales para el trabajo cooperativo en condiciones placenteras” (Calderón y otros, 2014, p. 30).

Lo que significa que a través del desarrollo de este componente se generan las condiciones para poder interactuar de manera más fluida, por lo que los alumnos se sienten más libres, más recíprocos. De esta manera se empieza a ganar confianza, seguridad, lo cual redundará en el comportamiento de los alumnos.

El desarrollo de habilidades sociales necesita que los estudiantes aprendan a relacionarse de manera asertiva, respetando a sus demás compañeros, aprendiendo a compartir, pero sobre todo respetando la opinión y la participación del otro, este es el primer paso para que puedan mejorar sus aprendizajes.

Esta una de las ventajas que se obtiene cuando se introduce en los escenarios de aprendizaje nuevas estrategias que dinamizan los procesos de aprendizaje, esto debido a que inciden en la forma como los estudiantes deben interactuar, haciendo posible que se diversifiquen la forma como los estudiantes participan en el proceso.

Romera, Ortega y Monks (2008) Expresan que: “Si se ponen en práctica experiencias lúdicas donde se promuevan las relaciones entre iguales se conseguirá un aumento en los niveles de inclusión social de los preescolares y beneficiará la formación de su competencia social, actuando todo ello en la prevención de la agresividad injustificada entre los niños y las niñas” (p. 196).

Los autores señalan mencionados señala que las experiencias lúdicas sirven para regular el comportamiento de los estudiantes, esto debido a que el juego como estrategia rompe las barreras entre ellos, estableciendo diferentes niveles de relación y colaboración, es decir, apuestan por el compañerismo, lo cual termina beneficiando a ambos.

#### 2.2.2.4. La lúdica en el desarrollo del pensamiento creativo

Cuando los estudiantes se encuentran más motivados se puede trabajar con ellos con mayor eficacia por lo cual se busca que las clases sean más dinámicas, y con mayor énfasis en el trabajo activo de los estudiantes.

“La importancia de esta actividad según Jiménez (2005), radica en que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas” (Calderón y otros, 2014, p. 30).

Los especialistas muestran acuerdo en que es necesario que los estudiantes desarrollen las habilidades del pensamiento, lo cual exige que se planteen diversas estrategias en las cuales se ponga a prueba la

capacidad de trabajo que poseen, esto implica entonces que se diseñen situaciones de aprendizaje donde exista confianza, libertad y deseo de aprender.

Jiménez (2014) refirió que: “La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva cultura y biología.” (pág.3). desde este punto de vista la lúdica forma parte del proceso de crecimiento y maduración de las personas, está presente en su forma de ver y entender las cosas, pero sobre todo le permite abrirse de manera espontánea hacia los cambios que se le presentan.

El juego, el esparcimiento le da tranquilidad y libertad a las personas, les otorga claridad para definir las situaciones en la que le toca desempeñarse, esto debido a que constituye un espacio en el cual las persona puede relajarse y liberarse de las tensiones que lo acompañan.

### 2.2.3. Dimensiones de las estrategias lúdicas

#### 2.2.3.1. Estrategias de activación

Dar inicio al proceso de aprendizaje en los estudiantes requiere generar las condiciones para que el estudiante se encuentre preparado para intervenir en una situación de aprendizaje concreta, esta es la primera tarea del docente, esto se logra a partir de determinadas estrategias de activación.

“La activación del proceso de enseñanza-aprendizaje consiste en pocas palabras, en hacer más dinámico el proceso docente, asignando al alumno

el papel activo, al considerarlo sujeto y no objeto del proceso; movilizándolo el maestro, las fuerzas motivacionales, volitivas, intelectuales, morales y físicas de los alumnos, para lograr los objetivos concretos de la enseñanza y de la educación” (Real, 2013, p. 2).

Desde este punto de vista se requiere crear las condiciones para que se movilicen en los estudiantes los recursos cognitivos, afectivos y motivacionales que lo predispongan para querer aprender, lo cual implica que se involucre en el proceso de su propio aprendizaje.

Es decir, es el docente el que debe conocer qué condiciones se tiene que desarrollar, que recursos necesita y sobre todo como lograr esas condiciones para activar en sus estudiantes las condiciones que necesita para desarrollar una determinada situación de aprendizaje con éxito.

“Para lograr esa activación del proceso de enseñanza-aprendizaje, el profesor debe conducir en todo momento el aprendizaje y solo puede hacerlo correctamente cuando se apoya en la autoactividad del alumno, como sujeto de su propio aprendizaje” (Real, 2013, p. 2).

La autoactividad como elemento dinamizador del proceso de aprendizaje constituye la condición que se necesita para que se generen las condiciones que impulse a los estudiantes a formar parte de su propio proceso de aprendizaje.

#### 2.2.3.2. Estrategias de socialización

La capacidad de relacionarse, de socializar es quizá una de las tareas más importantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, dado que de

esta manera se hace posible que los estudiantes compartan, dialoguen, discutan y sobre todo aprendan de manera conjunta.

"El Proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad" (Vander Zanden, 1986).

Cuando las personas se relacionan con los demás, con sus pares es cuando empiezan a enriquecerse mutuamente, esto debido a que en este proceso se comparten vivencias, experiencias, emociones, etc., a partir de los cuales se construyen nuevas experiencias compartidas que hacen posible diversas formas de aprendizaje.

Esto también es posible en las de clase, por lo cual el docente debe escoger aquellas estrategias que le permite establecer nexos de compañerismo entre sus estudiantes, de esta manera deberá organizar los espacios de trabajo, haciendo posible el intercambio de experiencias basada en las actividades de aprendizaje que se programan.

"La socialización se produce por un proceso de interrelación dinamiza que se produce en la relación bidireccional que se establece entre el niño/a las demás personas que lo rodean, pero a la vez él/ella ejerce sobre esta persona una influencia modificadora, es una retroalimentación progresiva" (Muñoz, 2009, p. 3).

La función de establecer las estrategias de socialización en las aulas es que va a ser posible que los estudiantes se relaciones, interactúen entre ellos, pero fundamentalmente que compartan diferentes estilos y formas de interactuar con las experiencias de aprendizaje. Lo que genera en ello diferentes experiencias de aprendizaje que los enriquece mutuamente y que hace posible mejores aprendizajes.



De esta manera existe una función retroalimentadora en las condiciones que se generan en estas actividades, esto debido a que en la compartición de experiencias ambos se enriquecen, ambos aprenden lo cual resulta por lo tanto resulta beneficioso para los que intervienen.

#### 2.2.3.3. Estrategias de regulación emocional

Las estrategias de regulación emocional son aquellas permiten que los estudiantes aprendan a ejercer un control sobre sus emociones, lo cual requiere que se generen condiciones de trabajo en la cual liberen la energía emocional acumulada, lo cual si no ocurre puede en algunos casos desbordarse, haciendo que el alumno desarrolle conflictos internos.

“La regulación emocional (RE) es el proceso a través del cual los individuos modulan sus emociones y modifican su comportamiento para alcanzar metas, adaptarse al contexto o promover el bienestar tanto individual como social” (Pérez y Calleja, 2016 p. 96).

La adaptación de los estudiantes a diferentes entornos dinámicos de aprendizaje resulta ser la meta en la actualidad, sin embargo, cuando las condiciones de trabajo cambian, los alumnos se sienten desconcertados, se sienten confundidos e incluso no logran cumplir las condiciones del trabajo que tiene que realizar a cabalidad.

Esto debido a que no han logrado desarrollar determinadas estrategias de regulación que les permitan adecuarse a nuevas situaciones de aprendizaje, lo que no les permite avanzar académicamente.

“La regulación emocional es el proceso a través del cual los individuos toman decisiones sobre sus emociones, influenciándolas para experimentar aquellas que les permitan alcanzar metas tanto personales como sociales” (Pérez y Calleja, 2016 p. 102).

La capacidad de regulación emocional permite que los estudiantes, se adapten con mayor eficacia a situaciones de presión, lo que les debe permitir desarrollar aquellas situaciones que se les hace complicada con mayor tranquilidad, logrando desenvolverse con mayor éxito.

#### 2.2.4. Definición de creatividad

Uno de los constructos de mayor importancia en la actualidad es el de creatividad, ello debido a que ha ido variando a lo largo del tiempo, pero sobre todo porque el desarrollo del conocimiento ha permitido comprender su importancia en el desarrollo de las personas.

La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados. (Torrance, 1965).

Según se indica una de las características de la creatividad es que hace más sensibles a las personas, lo que les permite tener mayor nivel de apertura frente a aquellas situaciones que a las personas generalmente no les preocupa, esta capacidad le hace ver las cosas con mayor detenimiento, sentir asombro frente a las situaciones inesperadas, pero sobre todo desarrollar un sentimiento de apego ante las situaciones que consideran injustas.

Davis y Scott (1975) definen la creatividad como un proceso mediante el cual, de un problema que se presenta en la mente, ya sea imaginado, meditado, visualizado o supuesto, se origina o se inventa una idea, concepto, noción o esquema donde están presentes líneas nuevas no convencionales.

Esta sensibilidad que desarrollan las personas creativas les permite ver las cosas en otra perspectiva, ver aspectos que las demás personas no logran percibir o no toman en cuenta, por lo cual a partir de eventos aparentemente comunes desarrollan nuevas interrogantes, nuevas ideas.

Esto es lo que la educación busca desarrollar, personas con sensibilidad ante los hechos que ocurren en la vida, ante las diversas situaciones a las que se enfrentan, lo cual les va a permitir ser mejores personas.

Rodríguez (1998) al asociar la creatividad con la capacidad del hombre para transformar el mundo que lo rodea, asegura que es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas. De esta manera las personas creativas son capaces de mirar las cosas de otra manera, viendo a cada situación la parte positiva, por lo que en muchos casos cambian la percepción que los demás tienen de sí mismos.

“Ser creativo supone transgredir lo conocido, traspasar los límites, romper las reglas y luchar contra la rutina, la apatía y el aburrimiento” (Menchen, 2012, p. 3).

Mirar las cosas de distinta manera en muchos casos implica romper los esquemas que nos impiden ver más claramente la realidad en la que interactuamos, esto significa que en muchas situaciones se tiene que ir en contra de las reglas establecidas para comprender una situación o hecho.

“La creatividad es el conjunto de capacidades intelectuales, afectivas y motoras propias del individuo que a través del proceso educativo se pueden manifestar mediante la estimulación, motivación intrínseca y extrínseca para aportar soluciones originales a problemas determinados, así como crear con ingenio y transformar a partir de lo que ya se tiene” (Velázquez, Remolina y Calle, 2010, p. 326).

Una aseveración importante es indicar que la creatividad puede desarrollarse, esto es posible a través de la educación y la función que el docente realiza dentro de las aulas de clase. Razón por la cual el docente debe de conocer las condiciones que necesita establecer para poder crear la atmosfera que necesita, movilizar los recursos que hacen falta para poder cumplir esta labor que es tan importante.

Por lo cual consideramos en este estudio que el empleo de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las actividades de aprendizaje debe ser una obligación, esto debido a que su inclusión garantiza los requisitos y condiciones para que los estudiantes encuentren el espacio de libertad y confianza que necesitan para despertar sus inquietudes dormidas.

Sólo de esta manera las clases serán menos tediosas y menos aburridas, lo cual permitirá que el estudiante asuma el compromiso consigo mismo para poder involucrarse en las situaciones que le permitan desarrollarse académicamente.

#### 2.2.5. Características de la creatividad

Si bien la creatividad puede definirse de diferentes maneras o desde diferentes posiciones, también es cierto que se hace necesario conocer sus principales características, para a partir de su conocimiento poder

generar las condiciones para hacer posible su desarrollo en los estudiantes.

“Los estudios de personas muy creativas indican que éstas tienden a destacar más por la configuración de su personalidad que por su puro poder intelectual. Cuando ya son capaces de realizar obras que se consideran creativas, difieren de sus compañeros en cuanto a ambición, confianza en sí mismos, pasión por su trabajo, insensibilidad a la crítica y por su deseo de ser creativos, de dejar huella en el mundo” (Gardner, 2001, p. 129).

Las personas creativas son aquellas que tienden a desarrollar un estilo de pensamiento que los hace más sensible ante las circunstancias, pero esta misma sensibilidad la que los cobija, los resguarda haciéndolos más resilientes ante determinadas circunstancias.

Una persona creativa tiende a mostrar un conjunto particular de cualidades de personalidad; entre ellos se encuentra un elemento importante que es la posibilidad de asumir riesgos. También se considera que el creativo necesita demostrar su valor al enfrentarse a los obstáculos (Sternberg y Lubart, 1997, p. 24).

De esta manera estas personas son proclives a tomar actitudes riesgosas, que lindan en el límite, por lo que en muchos casos se involucran en situaciones intrépidas y osadas, en las que pueden lograr sus metas, pero en otros casos pueden fracasar en sus objetivos. Por lo cual están constantemente sometidas a la presión que involucran estas situaciones en las que se desenvuelven.

La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera. (Ausubel, 1963).

Las personas creativas generalmente actúan de manera impredecible, debido a que te pueden sorprender con sus actuaciones u ocurrencias, las cuales siempre plantean algo nuevo e inesperado. Son estas actuaciones las que muchas veces se presentan de manera creativa e innovadora, planteando muchas veces una nueva perspectiva, la cual constituye un aporte importante.

#### 2.2.5.1. Componentes de la creatividad

De esta manera en la creatividad se observa diversos componentes que la caracterizan y definen.

Amabili (1998). Citado por Velásquez et al. Sostiene que:

“La creatividad tiene tres componentes: experiencia, dotes de pensamiento creativo y motivación. La experiencia hace relación a los conocimientos técnicos, científicos y procedimentales; las dotes de pensamiento son las formas que emplean las personas para abordar los problemas; la motivación puede clasificarse en intrínseca y extrínseca; la primera depende del interés y compromiso que se tenga; la segunda, se traduce en los incentivos e intereses” (p. 326).

Según el autor en la creatividad se puede diferenciar tres componentes, los cuales deben estar presentes en una persona creativa, son estos componentes los cuales tenemos que desarrollar entonces desde los

diferentes espacios en los cuales los estudiantes están presentes. Es entonces la escuela, la universidad uno de esos espacios que debe dar la posibilidad al alumno de poder despertar ese talento creativo presente en él.

Mayer. Citado por Blázquez (2009) señala cinco componentes en la creatividad, competencia, pensamiento imaginativo, personalidad audaz, motivación intrínseca, un entorno creativo.

De este aporte nos interesa destacar el entorno creativo, lo cual hace alusión a la creación de una atmosfera particular, la cual debe otorgar al alumno las condiciones de libertad que necesita, para ello los docentes deben conocer cuáles son las condiciones que se necesita para implementar las acciones que permitan desarrollar la creatividad en sus estudiantes.

#### 2.2.5.2. Bases neurológicas de la creatividad

Las bases de la creatividad la encontramos en el desarrollo del pensamiento, en las habilidades del pensamiento creativo. De esta manera tenemos que

“La creatividad es una capacidad y como todas las capacidades es un componente estructural de la personalidad que es susceptible de ser desarrollado” (Rendón, 2011, p. 11).

Si se entiende la creatividad como una capacidad entonces la diferente capacidad creativa en cada persona debe responder a los diferentes entornos en los cuales cada persona se moviliza, aprende, se relaciona, constituyendo esta experiencia la marca particular que define a cada individuo.

Lo cual plantea una doble tarea, tanto a nivel de las familias como a nivel de los centros educativos de formación, sean estos de educación básica como educación superior, esto debido a que al ser la familia el primer centro de formación del sujeto entonces le corresponde la tarea de su formación, lo cual equivale a decir que las familias deben generar una atmosfera de seguridad, libertad que permita que los niños se desarrollen libremente, sin restricciones, lo cual permitirá que se generen las condiciones para el desarrollo de su capacidad creativa.

Así mismo en las escuelas y sobre todo en la educación superior, los docentes deben ser los encargados de a través del establecimiento de un ambiente propicio que haga posible el desarrollo de las habilidades que forman a la persona creativa.

El detalle comienza cuando nos ponemos a pensar cómo empezar, donde empezar y sobre todo cuando empezar, estas inquietudes deben ser parte de la reflexión del docente para poder asumir de manera reflexiva y responsable la función que le corresponde.

“la creatividad como proceso implica varias etapas que, a su vez, se soportan en diferentes sustratos neuronales, entre los cuales están: preparación, consistente en el desarrollo de conocimientos y habilidades críticas; la innovación, el desarrollo de soluciones creativas; y producción creativa” (Heilman, 2016. Citado por Klimenco, 2017, p. 215).

El desarrollo de la creatividad se sustenta en el desarrollo de varios momentos, los cuales deben trabajarse desde las diferentes situaciones de aprendizaje, para que se pueda generar las condiciones que hacen posible despertar la creatividad en los estudiantes.



### 2.2.5.3. Creatividad en la formación universitaria

La universidad es el espacio de la generación del conocimiento, donde los estudiantes aprenden la importancia que implica intervenir en la función que les toca como estudiantes, valorando la posición que asumen sus docentes para plantear diversas situaciones de aprendizaje, pero sobre teniendo mayor apertura a los cambios que deben darse para lograr clases con mayor nivel de participación.

“La educación tradicional nos condiciona a valorar primordialmente la lógica en lugar de la creatividad, sin embargo la creatividad no es competencia exclusiva de mentes brillantes, todos podemos tener momentos creativos o flashes de inspiración en los cuales soluciones a problemas aparecen ante nuestros ojos de un modo inspirador” (Carrasco 2016, p. 40).

El desarrollo de las clases en la actualidad responde a distintos modelos educativos, los cuales permiten movilizar un conjunto de recursos y materiales para que las clases sean más amenas y didácticas.

“La creatividad es una capacidad de la que puede servirse el hombre y en la cual se ponen en juego procesos intelectuales, afectivos y volitivos. Además, puede desarrollarse a través del proceso educativo y de acciones pedagógicas específicas focalizadas en la realización de múltiples actividades que permitan ampliar y enriquecer la comprensión del mundo desde perspectivas diferentes” (Rendón, 2011, p. 11).

Un alumno creativo tiene mayores y mejores oportunidades para adaptarse a los cambios presentes en la sociedad. Esto equivale a desarrollar sesiones de aprendizaje donde los estudiantes experimenten situaciones diversificadas, que permiten enriquecerlo no solamente a nivel intelectual, sino fundamentalmente como personas.

#### 2.2.5.4. Importancia de la creatividad

La creatividad es un fenómeno complejo, esencial y cotidiano en todos los seres humanos que resulta determinante en el desarrollo ontogenético. Su valor ha promovido la realización de un sinnúmero de investigaciones para profundizar en sus características y optimizar su desarrollo. (Piguave, 2014, p. 31).

La importancia de la creatividad es que favorece la interacción de los alumnos, abriendo múltiples posibilidades, que deben permitir que exista mayor nivel de comprensión, pero sobre todo mayor nivel de apertura.

“Las manifestaciones creativas de los educandos deben ser muy tenidas en cuenta por los profesores para su estimulación y no para reprimirlas o subestimarlas, ya que en ocasiones los claustros universitarios no poseen la suficiente profesionalización para saber cómo encauzar la creatividad de sus alumnos de una manera efectiva y adoptan actitudes o decisiones empiristas que en nada contribuyen a su desarrollo personal y profesional” (Piguave, 2014, p. 31).

El docente desde el aula debe saber reconocer cuando una persona es más creativa que otra a partir de la forma como se relaciona con los demás, pero sobre todo en como enfrenta las situaciones de aprendizaje, por lo que se debe exigir a los docentes, sobre todo de educación básica para se decidan cambiar sus estrategias rutinarias, por otras más novedosas, más creativas, y sobre todo más lúdicas.

## 2.2.6. Dimensiones de la creatividad

### 2.2.6.1. Flexibilidad

Según Barroso (2011) la flexibilidad: “Se refiere a cuántos productos diferentes (no necesariamente inusuales) puede la persona crear. Por ejemplo, un arquitecto puede diseñar casas con muchas configuraciones diferentes, aunque se trate del mismo tipo de casa. A pesar de que quizá no esté creando productos inusuales o sumamente originales, se le considera creativo” (p. 144).

La flexibilidad está entonces referida a la capacidad de la persona de plantear las cosas de manera diferente, siempre que tenga la oportunidad, lo cual implica que tiene apertura a diferentes formas de ver y entender las cosas.

“Es la capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías, argumentación, versatilidad y proyección” (Santaella, 2006, p. 102). Una persona flexible, entiende las cosas de manera diferente, no cree en esquemas, debido a que percibe las cosas en movimiento, en transición de algo que constantemente en cambio dinámico.

### 2.2.6.2. Fluidez

“Fluidez es la producción de múltiples problemas, ideas, alternativas o soluciones. Se demuestra que cuantas más ideas producimos, más probable resulta encontrar una idea o solución útil. La fluidez es una habilidad particularmente importante en el proceso creativo de solución de problemas. Disponer de muy pocas alternativas no es bueno en la solución de problemas. Existen múltiples instrumentos para producir ideas, alternativas y soluciones. Varios investigadores han puesto de relieve que el entrenamiento y la

práctica con dichos instrumentos incrementan la fluidez” (Valqui, 2009, p. 4).

La capacidad de generar alternativas a diversas situaciones, de manera constante y seguida implica a una persona que maneja la capacidad de fluidez. “Es la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea, expresión, variedad y agilidad de pensamiento funcional” (Santaella, 2006, p. 102).

Estas personas están constantemente proponiendo, percibiendo nuevas posibilidades, lo que les permite desarrollar nuevas estrategias para afrontar con mayor éxito aquellas situaciones a las que se enfrentan.

#### 2.2.6.3. Originalidad

Según Barroso (2011) la originalidad: “Se mide por lo inusual de un producto o en qué medida éste se aparta de la norma. La originalidad es sólo un aspecto o forma de medir la creatividad” (p. 143). Una persona es original cuando percibe las cosas de una manera diferente a como los demás la perciben, notando características que pasan desapercibidas para el común de la gente.

“Es la capacidad del individuo para generar ideas y productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social, la novedad, manifestación inédita, singularidad e imaginación” (Santaella, 2006, p. 102).

Son personas que siempre están planteando novedades, ideas diferentes con las mismas situaciones que los demás. Esta característica les permite ser en muchos casos originales en sus respuestas e incluso originales en sus acciones.

#### 2.2.6.4. Elaboración

“La elaboración consiste en estructurar y encontrar sendas en un proceso convergente realizado tras un proceso divergente. La "cartografía mental" es una herramienta visual y verbal empleada habitualmente para estructurar situaciones complejas de una forma radial y expansiva durante el proceso de solución creativa de problemas” (Valqui, 2009, p. 4).

La capacidad de complejidad constituye una característica de la creatividad, lo cual les permite realizar situaciones de manera complicadas que parecieran complicadas pero que estas personas la entienden de manera simple. Según Barroso (2011) la capacidad de elaboración: “Se refiere a los detalles y la especificidad que la persona incluye en su trabajo. El ser humano también es creativo cuando produce diseños sumamente complejos y detallados, aunque no sean insólitos ni numerosos” (p. 144).

Una persona que pone interés en los detalles, en los refinamientos que constituyen las cosas o las situaciones es considerada también creativas.

## 2.2. Definición de términos básicos

### Creatividad

Proceso que apertura la capacidad para percibir las características que se encuentran ocultas a los ojos de la mayoría, debido a su falta de interés, falta de motivación, por lo que se considera como herramienta de transformación de los seres humanos haciéndolos más permisibles a la belleza que se oculta ante los ojos del neófito.

### Elaboración

Constituye una etapa de captura de la esencia de las cosas, donde las personas logran capturar lo indefinible, plasmar la diferencia, por lo que se considera importante dado que a partir de su desarrollo las personas desarrollan mayores capacidades para abstraerse y retrotraer la belleza de las cosas.

### Estrategias

La estrategia es la determinación de las metas y objetivos de una empresa a largo plazo, las acciones a emprender y la asignación de recursos necesarios para el logro de dichas metas.

### Estrategias de activación

Son aquellas que permiten al docente dinamizar sus estrategias, imprimiéndole mayor sutileza, captando en esencia las dificultades presentes en sus estudiantes para poder trabajar sobre estas, con ellos mismos.

### Estrategias de aprendizaje

Constituyen las herramientas que los estudiantes emplean cuando interactúan con la información para poder transformarla a partir de sus propios recursos, según su propia visión de las cosas.

### Estrategias lúdicas

Son el conjunto de herramientas aplicadas a la creatividad que el docente desarrolla a partir de su experiencia, sobre todo cuando a partir de su propio interés trata de aprender desde sus propias actividades, tratando en lo posible de desarrollar el componente creativo en sus estudiantes.

### Estrategias de regulación emocional

Son aquellas que permiten que los estudiantes aprendan a ejercer un control sobre sus emociones, lo cual requiere que se generen condiciones de trabajo en las que liberen la energía emocional acumulada, lo cual si no ocurre puede en algunos casos desbordarse, haciendo que el alumno desarrolle conflictos internos.

### Estrategias de socialización

Son aquellas que facilitan la relación bidireccional que se establece entre el niño/a y las demás personas que lo rodean, pero a la vez él/ella ejerce sobre estas personas una influencia modificadora, es una retroalimentación progresiva.

### Flexibilidad

Este aspecto tiene que ver con la expresión diferenciada que se plasma en situaciones o presentaciones que difieren entre sí, a pesar de partir de una misma característica.

### Fluidez

Capacidad de generar alternativas a diversas situaciones, de manera constante y seguida implica a una persona que maneja la capacidad de fluidez. "Es la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea, expresión, variedad y agilidad de pensamiento funcional"

### Lúdica

La lúdica corresponde a la conducta del juego y al campo en el que se manifiesta esta conducta, dado por el espacio del individuo y el espacio de las relaciones que produce.

### Originalidad

Es la capacidad del individuo para generar ideas y productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social, la novedad, manifestación inédita, singularidad e imaginación”



## Capítulo III. Metodología de la investigación

### 3.1. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable I  Estrategias lúdicas	<input type="checkbox"/> Estrategias de activación	<input checked="" type="checkbox"/> Actividades de introducción <input checked="" type="checkbox"/> Actividades de calentamiento <input checked="" type="checkbox"/> Expresión corporal
	<input type="checkbox"/> Estrategias de regulación	<input checked="" type="checkbox"/> Equilibrio y flexibilidad <input checked="" type="checkbox"/> Relajación y liberación <input checked="" type="checkbox"/> Espontaneidad
	<input type="checkbox"/> Estrategias de socialización	<input checked="" type="checkbox"/> Comunicación e inclusión <input checked="" type="checkbox"/> Colaboración y participación
Variable II  Creatividad	<input type="checkbox"/> Fluidez	<input type="checkbox"/> Generación de ideas <input type="checkbox"/> Rapidez de respuestas <input type="checkbox"/> Capacidad de adaptación
	<input type="checkbox"/> Flexibilidad	<input type="checkbox"/> Organización de hechos <input type="checkbox"/> Apertura y confrontación <input type="checkbox"/> Capacidad de adaptación
	<input type="checkbox"/> Originalidad	<input type="checkbox"/> Producción de respuestas <input type="checkbox"/> Permeabilidad y expresión <input type="checkbox"/> Inusual e imaginario
	<input type="checkbox"/> Elaboración	<input type="checkbox"/> Producción de variaciones <input type="checkbox"/> Nuevas y diferentes formas <input type="checkbox"/> Voluntad y resolución

### 3.2. Tipificación de investigación

Para el caso del presente en el plano metodológico el investigador se adhiero a:

Analítica: Por cuando “tienen por finalidad describir y evaluar un factor o variable” (Palomino et al. 2015, p. 104).

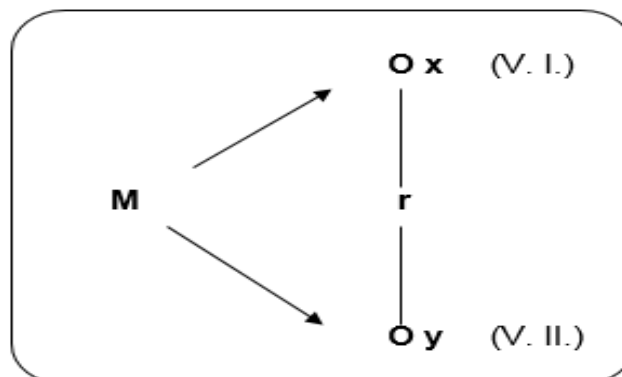
Transversal: por cuanto “recoge y analiza los datos de cada sujeto o unidad de análisis en un momento dado” (Palomino et al. 2015, p. 104).

Observacional: Dado que “La intención es describir las características del fenómeno o variable que ocurre de forma natural” (Palomino et al. 2015, p. 105).

Descriptiva: Debido a “que se centran en la descripción y análisis de fenómenos o variables, o en el grado de relación entre variables” (Palomino et al. 2015, p. 106).

### 3.3. Diseño de la investigación:

A continuación, se presenta el esquema que sintetiza el diseño de trabajo:



Leyenda:

M	=	Muestra de Investigación
Ox	=	Variable 1: (Estrategias lúdicas)
Oy	=	Variable 2: (Creatividad)
r	=	Relación entre variables

### 3.4. Población y muestra

La población constituye el marco numérico sobre el cual se recogen los datos, en este caso los discentes de educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 2016

**Tabla 1.**  
*Distribución poblacional*

Nº	Distribución por ciclos	Valores	porcentaje
1	Ciclo 8	74	19
2	Ciclo 6	82	21
3	Ciclo 4	120	31
4	Ciclo 2	110	29
	TOTAL	386	100

#### 3.4.1. Muestra

Para clasificar los estudiantes sujetos de la investigación según que pertenezcan o no a la muestra, se organizó la población mediante grupos o estratos, los que sirvieron para sobre esa base formar la muestra, según sus características. Posteriormente se utilizó la fórmula matemática correspondiente para la parte numérica respectiva.

$$n = \frac{Z^2 \times p \times q \times N}{E^2 (N-1) + Z^2 \times p \times q}$$

Leyenda:

$n = ?$

$N =$  Población

$Z =$  Nivel de confianza (95%  $\rightarrow 1,96$ )

$E =$  Error permitido (5%)

$p =$  Probabilidad de ocurrencia del evento (50%)

$q =$  Probabilidad de no ocurrencia (50%)

Cálculo de la muestra

$$n = \frac{(1,96)^2 (0,50) (0,50) (386)}{(0,050)^2 (385) + (1,96)^2 (0,50) (0,50)}$$

$n = 193$  (valor redondeado).

### 3.4.2. Tipo de muestreo

Después de calcular el tamaño de la muestra, se utilizó el tipo de muestreo probabilístico, estratificado, proporcional. Estratificado, en la medida que la población está dividida en subgrupos, de acuerdo con el grado de estudios de procedencia, y proporcional, dado que el tamaño de cada estrato se ha fijado teniendo en cuenta la población de individuos de cada grado.

El cálculo del factor de proporción se trabajó de la siguiente manera:

$$f = \frac{n}{N}$$

Leyenda:

f = Parámetro de cálculo

n = Valor muestral en números (193)

N = Valor poblacional en números (386)

$$f = \frac{193}{386}$$

$$f = 0,5$$

### 3.4.3. Formación de estratos en la muestra

La definición y caracterización de los estratos se detallan porcentual y numéricamente.

**Tabla 2.**

*Formación de estratos*

DISTRIBUCIÓN	N	VALOR	n
Octavo ciclo	74	0,50	37
Sesto ciclo	82	0,50	41
Cuarto ciclo	120	0,50	60
Segundo ciclo	110	0,50	55
TOTAL	386	0,50	193

### 3.4.4. Caracterización muestral en números

La caracterización muestral en valores numéricos se muestra según sus características por los diferentes estratos que la forman.

**Tabla 3.***Caracterización muestral de los sujetos muestrales*

Nº	DISTRIBUCIÓN	VALOR	%
1	Octavo ciclo	37	19
2	Sexto ciclo	41	21
3	Cuarto ciclo	60	31
4	Segundo ciclo	55	29
	TOTAL	193	100

### 3.5. Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos aplicados han sido desarrollados según los criterios establecidos por las características de la muestra.

#### 3.5.1. Cuestionario para medir la variable I: estrategias lúdicas

Para medir la variable I (estrategias lúdicas), se elaboró un cuestionario dirigida a los estudiantes de la muestra de estudio, el cual presenta las siguientes características:

##### Objetivo:

El cuestionario es parte de una de investigación que tiene por finalidad la obtención de información acerca de cómo perciben la variable estrategias lúdicas los estudiantes de la Facultad de educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

##### Carácter de aplicación:

El cuestionario sobre estrategias lúdicas es de carácter anónimo, por lo cual se pide a los encuestados responder con sinceridad.

Caracterización del instrumento:

El instrumento presenta 24 reactivos, donde cada reactivo muestra opciones múltiples de respuesta, las cuales después de ser leídas por el encuestado se pueden marcar en función de la valoración que se exprese y que pudiera ser negativa o positiva

Organización:

Los componentes del constructo evaluado se presentan como sigue:

- ✓ Estrategias de activación
- ✓ Estrategias de regulación emocional
- ✓ Estrategias de socialización

### 3.5.2. Cuestionario para medir la variable II: Creatividad

Para medir la variable II (Creatividad), se elaboró un cuestionario dirigida a los estudiantes de la muestra de estudio, el cual presenta las siguientes características:

Objetivo:

El presente cuestionario es parte de una investigación que tiene por finalidad la obtención de información acerca de cómo perciben la variable creatividad los sujetos de la muestra de estudio.

Carácter de aplicación:

El cuestionario sobre creatividad es de carácter anónimo, por lo cual se pide a los encuestados responder con sinceridad.

Caracterización del instrumento:

El instrumento presenta 24 reactivos, donde cada reactivo muestra opciones múltiples de respuesta, las cuales después de ser leídas por el

encuestado se pueden marcar en función de la valoración que se exprese y que pudiera ser negativa o positiva

Organización:

Los componentes del constructo evaluado se presentan como sigue:

- ✓ Fluidez
- ✓ Flexibilidad
- ✓ Originalidad
- ✓ Elaboración

### 3.5.3. Validez y confiabilidad de los instrumentos

#### 3.5.3.1. Validación de los instrumentos

Sabino (1992), con respecto a la Validez, sostiene sobre el caso: “Para que una escala pueda considerarse como capaz de aportar información objetiva debe reunir los siguientes requisitos básicos: validez y confiabilidad” (p. 154).

De lo expresado a continuación, proponemos que la validez constituye una herramienta de análisis del contenido que forma el instrumento, por lo que para conocer si este posee validez de contenido, se realiza una detallada inspección visual de la coherencia terminológica que se emplea en la redacción del mismo. Por lo que se requiere que docentes que conozcan la materia de investigación sean los encargados de dar revisión del contenido que se expresa en función de las preguntas que lo detallan.

De este modo, se sobre entiende que para establecer cuanta validez de contenido posee el instrumento, se realizó una consulta a 5 especialistas sobre las estrategias lúdicas y paralelamente que tuvieran conocimiento y



experiencia sobre la creatividad, además de tener lo grados correspondientes que se exigen, así como ser metodólogos y especialistas en investigación.

Después de dar por revisado el paquete de validación que se les fue entregado de manera oportuna realizaron la correspondiente evaluación del mismo, formulando sus apreciaciones, así como un conjunto de recomendaciones que tuvieron que ser superadas para dar por concluida esta etapa de la validación.

**Tabla 4.**

*Resultado de la validación según los especialistas*

VALIDADORES	Estrategias lúdicas		Creatividad	
	Puntuación	%	Puntuación	%
1. Dr. Rubén Flores Rosas	828	92	810	90
2. Dr. Montalvo Fritas Willner	801	89	828	92
3. Dra. Piña Rivera, Livia	810	90	810	90
4. Dr. Freddy Huamani	810	90	819	91
5. Dr. Enrique Pérez Cevallos	810	90	810	90
RESULTADOS	2430	90,2	2430	90,6

Los resultados de la evaluación de los expertos luego de expresar su valoración, a razón del constructo estrategias lúdicas y el constructo creatividad se contrastan con la tabla que precede.

**Tabla 5.**  
*Rangos de valoración de la validación*

<b>Rangos</b>	<b>Significado</b>
91 - 100	Excelente
81 – 90	Muy bueno
71 – 80	Bueno
61 – 70	Regular
51 – 60	Deficiente

Fuente: Cabanillas (2004).

Dada la validez de los instrumentos por juicio de expertos, donde el cuestionario sobre estrategias lúdicas obtuvo un valor de 90,2% y el cuestionario sobre creatividad obtuvo el valor de 90,6%, podemos deducir que ambos instrumentos tienen una excelente validez.

#### 3.5.4. Fiabilidad de los instrumentos

Se pueden agrupar como sigue:

Debido a las características políticas de los instrumentos, con la presencia de repuestas múltiples por cada pregunta, entonces se emplea el estadístico alfa de cronbach.

A continuación, se detallan los pasos seguidos.

- a. Este primer paso consiste en determinar el número de elementos o sujetos que va a constituir la muestra piloto que según los especialistas es de 20, por lo que es el número de sujetos de nuestra muestra piloto.
- b. En el segundo momento se establece cual será la fórmula estadística de mayor capacidad estadística para hallar la confiabilidad, sabiendo

que por lo menos se tienen dos opciones diferentes, Kuder Richardson y Alfa de Cronbach.

- c. Atendiendo al número de respuesta que tiene el instrumento, y según señala la teoría se decide escoger para la fiabilidad Alfa de Cronbach. Debido sobre todo a que nuestro caso el instrumento posee respuestas múltiples.
- d. Posteriormente, se emplea la fórmula que se observa según los requerimientos del trabajo de campo desarrollado.

Fórmula:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Leyenda:

K = Número de preguntas

$S_i^2$  = Varianza de cada pregunta

$S_t^2$  = Varianza total

- e. Finalmente, en los datos.

**Tabla 6.**

*Fiabilidad del instrumento según el método de consistencia interna*

Cuestionario	Confiabilidad
Estrategias lúdicas	0,93
Creatividad	0,95

De acuerdo con las puntuaciones extraídas del análisis realizado con el programa estadístico respectivo, se deduce que:

**Tabla 7.***Significado de confiabilidad*

Rangos	Interpretación
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,0	Confiabilidad perfecta

Fuente: Hernández S., R. y otros (2006).

Según la resolución del cuestionario y observando los puntajes sobre estrategia lúdica, se observa el valor de 0,93 y respecto a las valoraciones sobre creatividad se observa un puntaje de 0,95, por lo que se acepta que el instrumento es confiable, con un resultado que muestra una fiabilidad de excelente.

## **CAPÍTULO IV.**

### **RESULTADOS Y CONCLUSIONES**

#### 4.1. Presentación, análisis e interpretación de los datos

En el presente estudio, los resultados obtenidos fueron analizados en el nivel descriptivo y en el nivel inferencial, según los objetivos y las hipótesis formuladas. En el nivel descriptivo, se han utilizado frecuencias y porcentajes para determinar los niveles predominantes de las estrategias lúdicas y la creatividad; en el nivel inferencial, se ha hecho uso de la estadística paramétrica y como tal se ha utilizado el coeficiente de correlación Pearson ( $r$  de Pearson) a un nivel de significancia del 0,05, debido a que los datos presentan distribución normal, lo que justifica el empleo de un estadístico paramétrico.

##### 4.1.1. Análisis descriptivo de la variable I: Estrategias lúdicas

Luego de la aplicación del cuestionario a la muestra objeto de la presente investigación y procesada la información obtenida (calificación y baremación), procedimos a analizar la información, tanto a nivel descriptivo, como a nivel inferencial, lo cual nos permitió realizar las mediciones y comparaciones necesarias para el presente trabajo realizado, y cuyos resultados se presentan a continuación:

En la tabla siguiente se puede observar los niveles en que se expresa las dimensiones de la variable estrategias lúdicas.

**Tabla 8.**

*Presentación de las estrategias de activación*

CLASE	VALOR	EXPRESIÓN
BAJO	17	8,8
MEDIO	133	68,9
ALTO	43	22,3
TOTAL	193	100,0

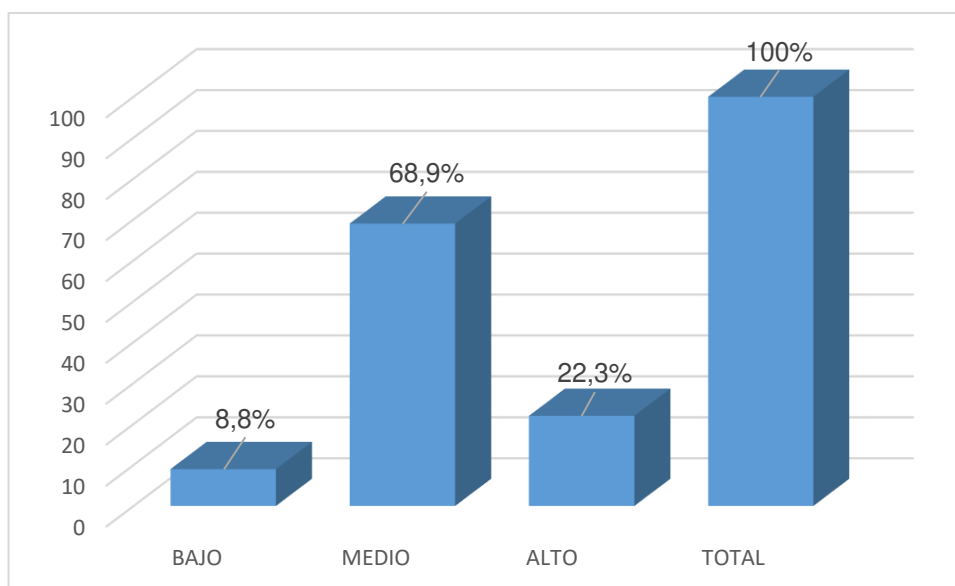
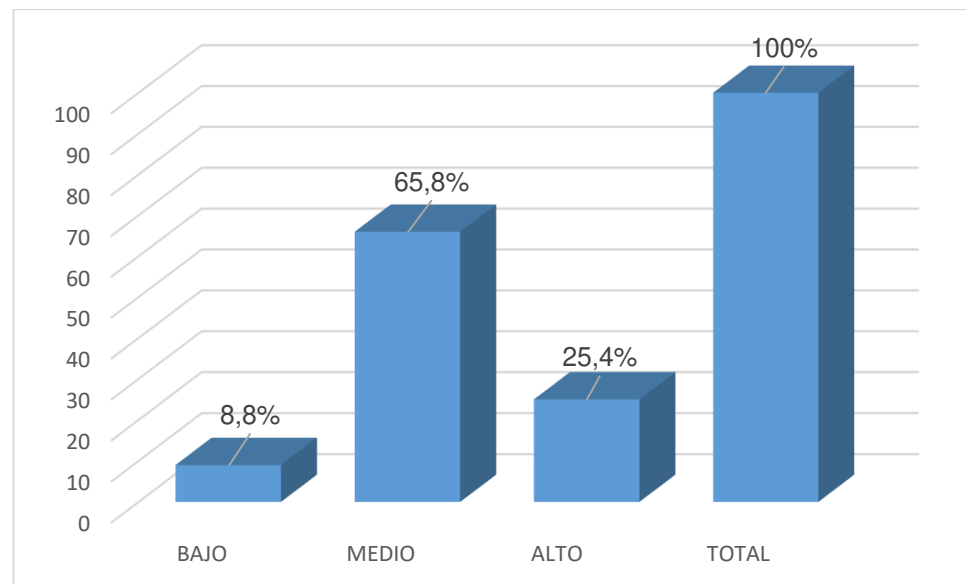


Figura 1. Presentación de las estrategias de activación

Interpretando: Las puntuaciones observadas de la tabla ubican el 68,9% en el rango medio en cuanto a las estrategias de activación, el valor 22,3% en el rango alto y el 8,8% en el rango bajo.

**Tabla 9.***Presentación de las estrategias de regulación*

CLASE	VALOR	EXPRESIÓN
BAJO	17	8,8
MEDIO	127	65,8
ALTO	49	25,4
TOTAL	193	100,0

**Figura 2:** Presentación de las estrategias de regulación

Interpretando: Las puntuaciones observadas de la tabla ubican el 65,8% en el rango medio en cuanto a las estrategias de regulación, el valor 25,4% en el rango alto y el 8,8% en el rango bajo.

**Tabla 10.***Presentación de las estrategias de socialización*

CLASE	VALOR	EXPRESIÓN
BAJO	18	9,3
MEDIO	117	60,6
ALTO	58	30,1
TOTAL	193	100,0

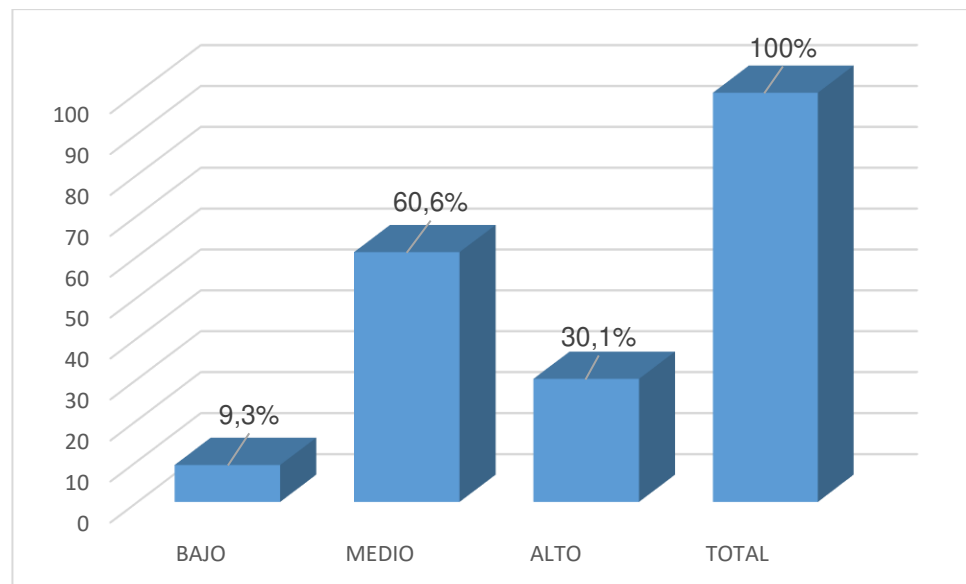


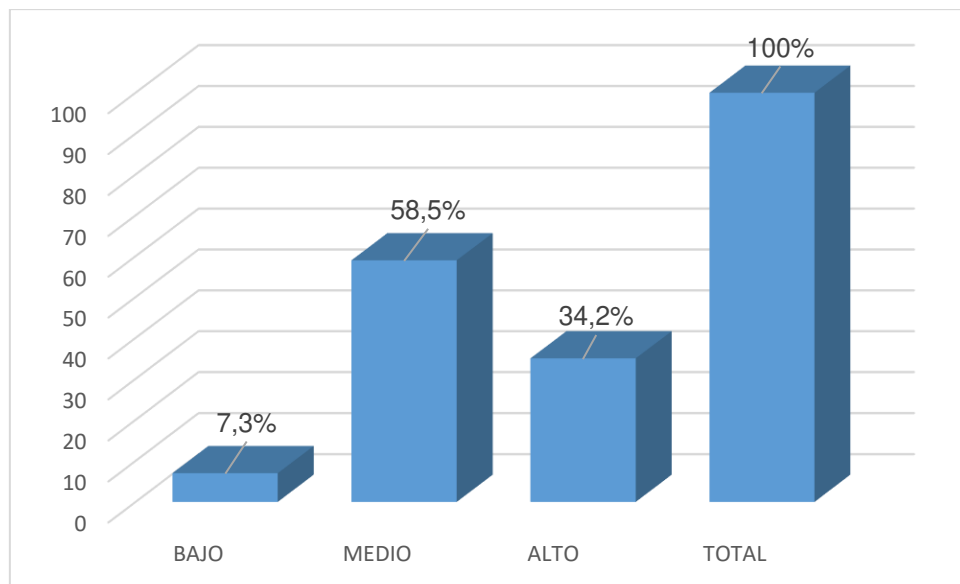
Figura 3: Presentación de las estrategias de socialización

Interpretando: Las puntuaciones observadas de la tabla ubican el 60,6% en el rango medio en cuanto a las estrategias de socialización, el valor 30,1% en el rango alto y el 9,3% en el rango bajo.



**Tabla 11.***Presentación de las estrategias lúdicas*

CLASE	VALOR	EXPRESIÓN
BAJO	14	7,3
MEDIO	113	58,5
ALTO	66	34,2
TOTAL	193	100,0

**Figura 4:** Presentación de las estrategias lúdicas

Interpretando: Las puntuaciones observadas de la tabla ubican el 58,5% en el rango medio en cuanto a las estrategias lúdicas, el valor 34,2% en el rango alto y el 7,3% en el rango bajo.

## 4.1.2. Análisis descriptivo de la variable II: Creatividad

**Tabla 12.**  
*Presentación de la fluidez*

CLASE	VALOR	EXPRESIÓN
BAJO	36	18,7
MEDIO	122	63,2
ALTO	35	18,1
TOTAL	193	100,0

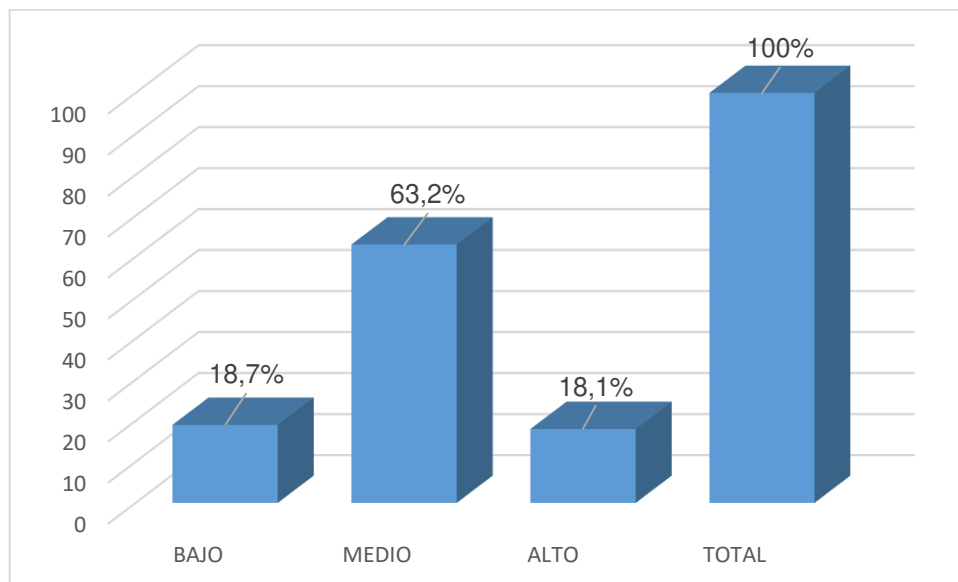


Figura 5: Presentación de la fluidez

Interpretando: Las puntuaciones observadas de la tabla ubican el 63,2% en el rango medio en cuanto a la fluidez, el valor 18,1% en el rango alto y 18,7% en el rango bajo.

**Tabla 13.***Presentación de la flexibilidad*

CLASE	VALOR	EXPRESIÓN
BAJO	19	9,8
MEDIO	126	65,3
ALTO	48	24,9
TOTAL	193	100,0

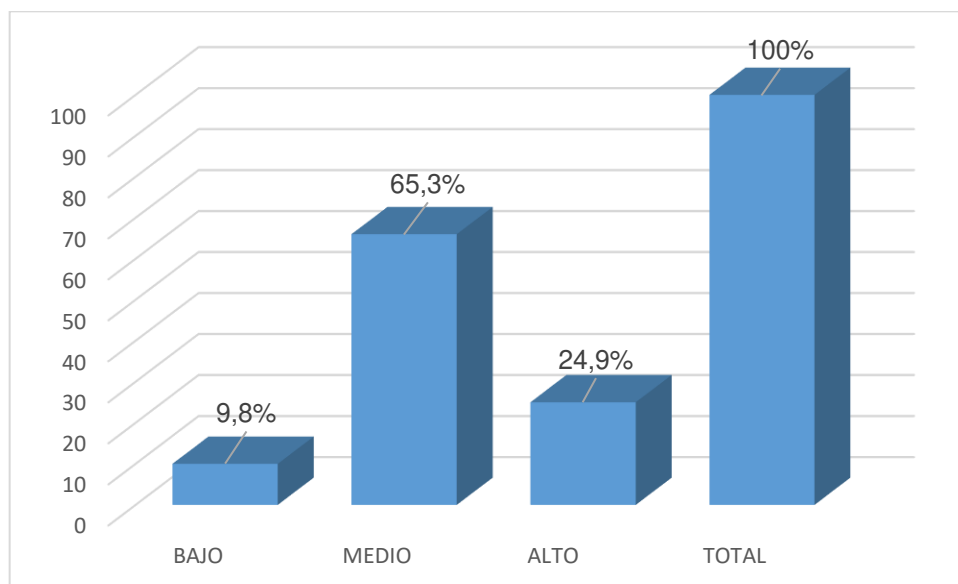


Figura 6. Presentación de la flexibilidad

Interpretando: Las puntuaciones observadas de la tabla ubican el 65,3% en el rango medio en cuanto a la flexibilidad, el valor 24,9% en el rango alto y el 9,8% en el rango bajo.

**Tabla 14.***Presentación de la originalidad*

CLASE	VALOR	EXPRESIÓN
BAJO	24	12,4
MEDIO	126	65,3
ALTO	43	22,3
TOTAL	193	100,0

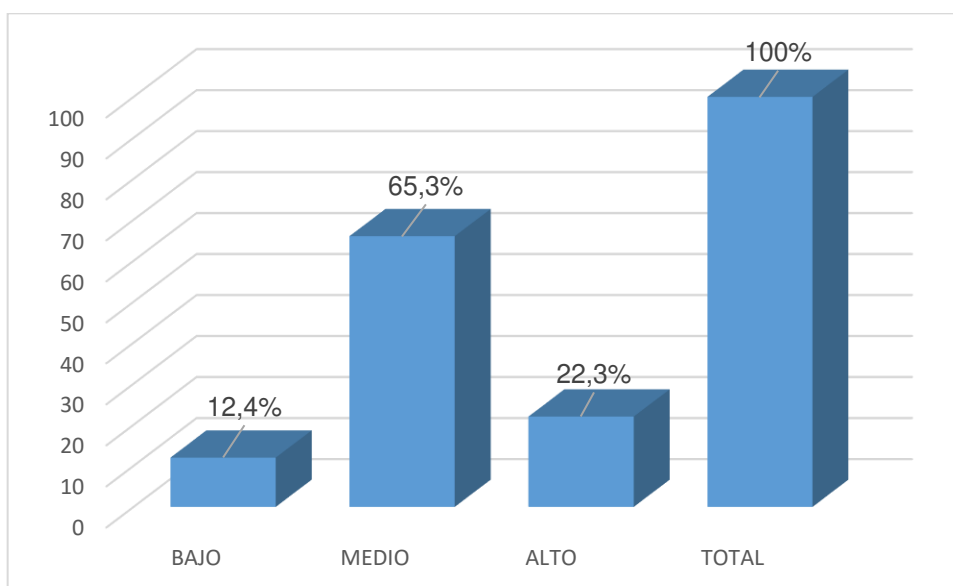
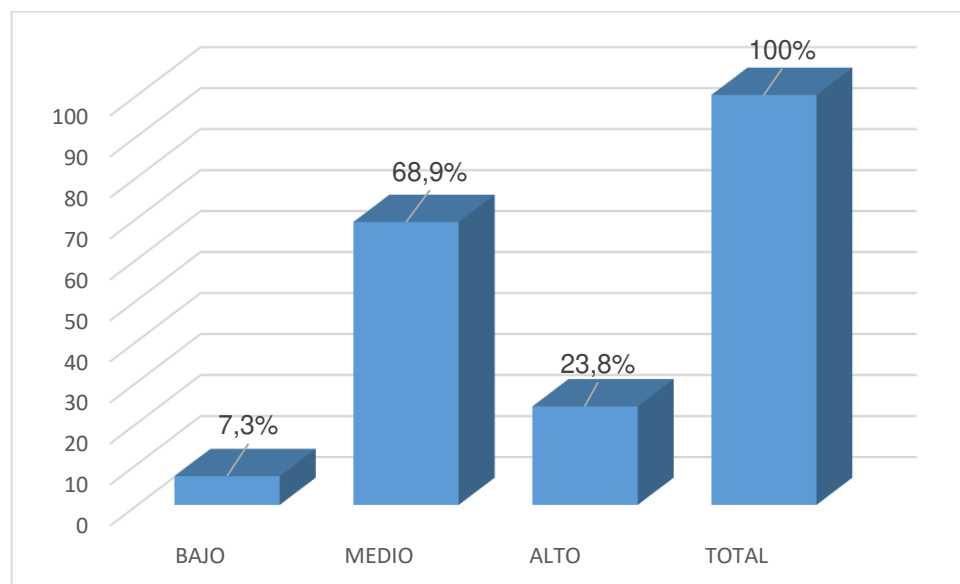


Figura 7: Presentación de la originalidad

Interpretando: Las puntuaciones observadas de la tabla ubican el 65,3% en el rango medio en cuanto a la originalidad, el valor 22,3% en el rango alto y el 12,4% en el rango bajo.

**Tabla 15.***Presentación de la elaboración*

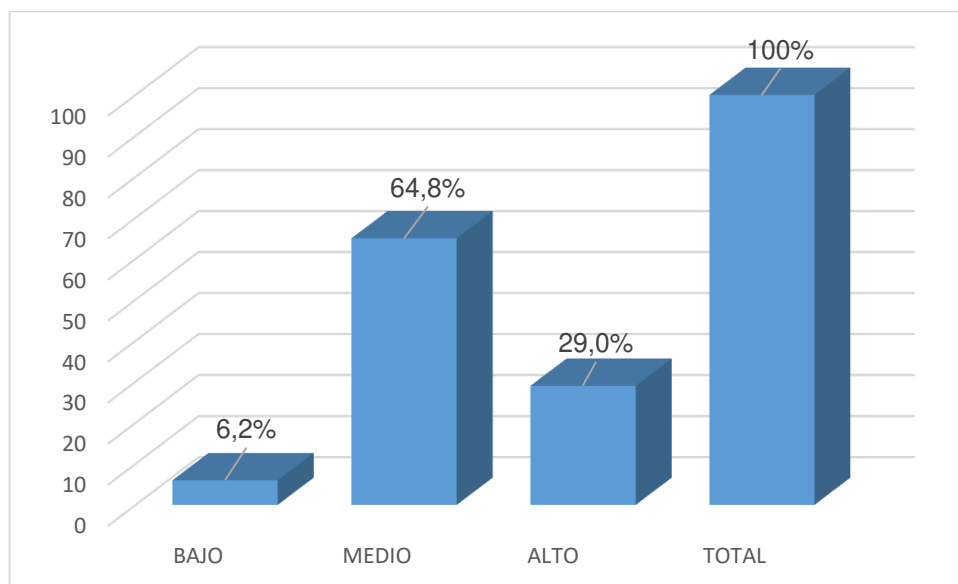
CLASE	VALOR	EXPRESIÓN
BAJO	14	7,3
MEDIO	133	68,9
ALTO	55	23,8
TOTAL	193	100,0

**Figura 8.** Presentación de la elaboración

Interpretando: Las puntuaciones observadas de la tabla ubican el 68,9% en el rango medio en cuanto a la elaboración, el valor 23,8% en el rango alto y el 7,3% en el rango bajo.

**Tabla 16.**  
*Presentación de la creatividad*

CLASE	VALOR	EXPRESIÓN
BAJO	12	6,2
MEDIO	125	64,8
ALTO	56	29,0
TOTAL	193	100,0



**Figura 8.** Presentación de la creatividad

Interpretando: Las puntuaciones observadas de la tabla ubican el 64,8% en el rango medio en cuanto a la creatividad, el valor 29,0% en el rango alto y el 6,2% en el rango bajo.

## 4.2. Desarrollo de la prueba de hipótesis

### 4.2.1. Fórmula para análisis de normalidad

Para el análisis de los resultados obtenidos se determinará, inicialmente, el tipo de distribución que presentan los datos, tanto a nivel de los datos del cuestionario sobre estrategias lúdicas, como del cuestionario sobre creatividad, para ello utilizamos la prueba Kolmogorov Smirnov de bondad de ajuste.

Considerando el valor obtenido en la prueba de distribución, se determinará el uso de estadísticos paramétricos (r de Pearson) o no paramétricos (Chi cuadrado), Los pasos para desarrollar la prueba de normalidad son los siguientes:

### 4.2.2. Presentación de las hipótesis estadísticas

#### **Paso uno:**

Plantear la hipótesis nula ( $H_0$ ) y la hipótesis alternativa ( $H_1$ ):

Hipótesis Nula ( $H_0$ ):

No existen diferencias significativas entre la distribución ideal y la distribución normal de los datos

Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ):

Existen diferencias significativas entre la distribución ideal y la distribución normal de los datos

#### **Paso dos:**

Seleccionar el nivel de significancia

Se consigna como:

$$\alpha = 0,05$$

**Paso tres:**

Elección de la prueba estadística

Se utiliza la prueba de normalidad k-s para encontrar la distribución en los datos presentados.

**Tabla 17.**

*Presentación de la distribución por k-s*

		Estrategias lúdicas	Creatividad
N		193	193
Parámetros	Media	85,00	109,45
normales (a, b)	Desviación típica	15,80	20,94
Diferencias más extremas	Absoluta	,059	,048
	Positiva	,046	,048
	Negativa	-,059	-,045
Z de Kolmogorov Smirnov		,816	,674
Sig. Asintót. (bilateral)		,518	,754

**Paso cuatro:**

Criterio estadístico

Rechazar hipótesis nula cuando  $p > 0,05$

Aceptar hipótesis nula cuando  $p < 0,05$

**Paso cinco.**

Decisión final estadística

Como el valor p de significancia del estadístico de prueba de normalidad tiene el valor de 0,518, 0,754; entonces para valores Sig.  $> 0,05$ ; Se cumple que; se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. Esto quiere decir que; según los resultados obtenidos



podemos afirmar que los datos de la muestra de estudio provienen de una distribución normal.

Por lo tanto, para el desarrollo de la prueba de hipótesis; se ha utilizado la prueba paramétrica para distribución normal de los datos  $r$  de Pearson a un nivel de significancia de 0,05.

#### 4.2.3. Correlación de Pearson

En la presente investigación la contratación de la hipótesis, se ha utilizado la prueba ( $r$ ). Correlación de Pearson a un nivel de significación del 0,05, ya que se investiga la relación entre variables cuantitativas.

Así en esta parte de nuestro estudio trataremos de valorar la situación entre dos variables cuantitativas estudiando el método conocido como correlación. Dicho cálculo es el primer paso para determinar la relación entre variables.

**Tabla 18.**

*Matriz de correlación de Pearson*

		VARIABLE I
		Estrategias lúdicas
VARIABLE II	Creatividad	0,82 (*)
CARACTERISTICAS DE LA VARIABLE II	Fluidez	0,56 (*)
	Flexibilidad	0,74 (*)
	Originalidad	0,79 (*)
	Elaboración	0,80 (*)

Los valores mostrados en la tabla anterior pueden comprenderse desde la lectura siguiente.

**Tabla 19.**

*Significado de la relación*

Rangos (r)	Significado
1.00	Perfecta Correlación
0.90 - 0.99	Muy Alta Correlación
0.70 - 0.89	Alta Correlación
0.40 - 0.69	Moderada Correlación
0.20 - 0.39	Baja Correlación
0.00 - 0.19	Nula Correlación

Fuente: Farro, 2004, pp. 109

Elaboración: propia

#### 4.2.4. Expresión de la hipótesis general

En el presente rubro se pone de manifiesto la relación existente entre las variables en estudio. Se presenta cada una de las hipótesis puestas a prueba, contrastándolas en el mismo orden que han sido formuladas, con el fin de facilitar la interpretación de los datos.

##### **Paso 1**

Plantear la hipótesis nula ( $H_0$ ) y la hipótesis alternativa ( $H_1$ ):

Hipótesis Nula ( $H_0$ ):

No existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.

Expresión formal de la hipótesis.  $H_0: O_1 = O_2$

Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ):

Existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.

Expresión formal de la hipótesis.  $H_1: O_1 \neq O_2$

### Paso 2

Seleccionar el nivel de significancia

El nivel de significancia es la probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando es verdadera, a esto se le denomina error de tipo I, algunos autores consideran que es más conveniente utilizar el término nivel de riesgo, en lugar de nivel de significancia. A este nivel de riesgo se le denota mediante la letra griega alfa ( $\alpha$ ).

Para efectos de la presente investigación se ha determinado que:

$$\alpha = 0,05$$

### Paso 3

Escoger el valor estadístico de la prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación ( $r$ )

**Tabla 20.**

*Resumen estrategias lúdicas y creatividad*

	Estrategias lúdicas	Creatividad
Correlación de Pearson		0,82
Significancia		0,000
n		193

\* Resumen:  $p < 0,05$

Según los resultados estadístico del p-valor menor que 0,05, entonces es plausible decir rechazo de hipótesis nula, por lo tanto, a nivel estadístico se encuentra una relación estadística y significativa.

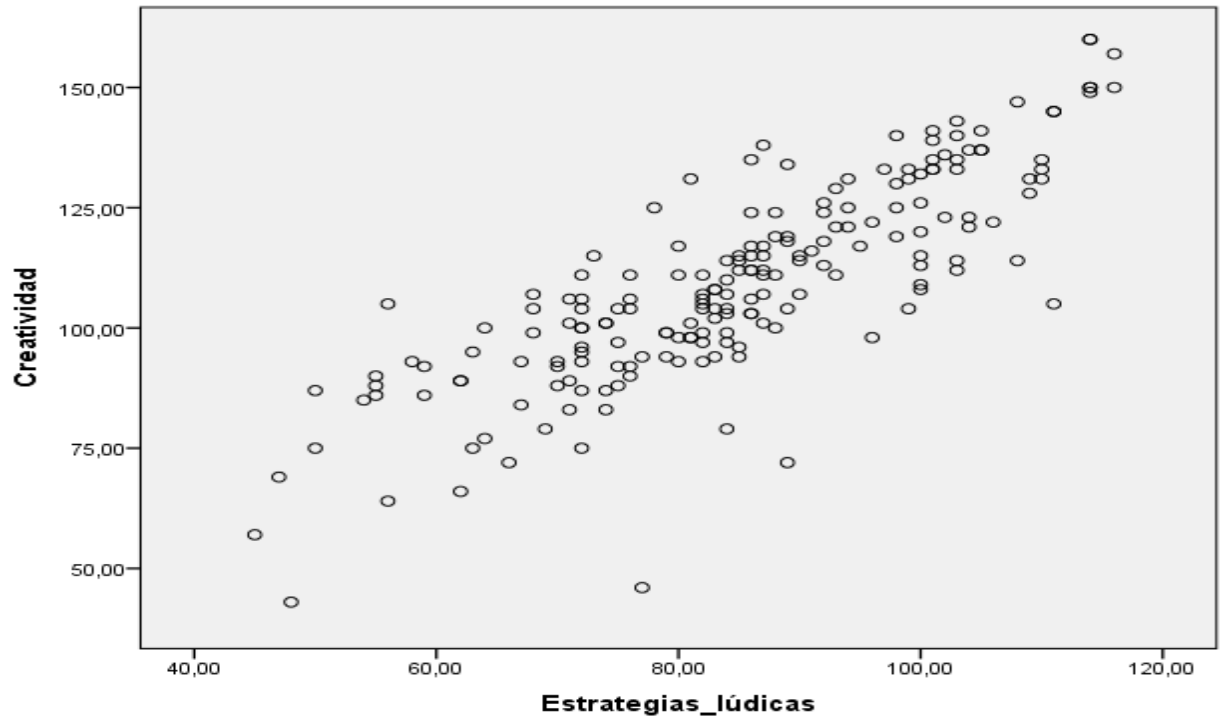


Figura 7. Resumen gráfico estrategias lúdicas y creatividad

#### Paso 4

Formular la regla de decisión

Una regla de decisión es un enunciado de las condiciones según las que se acepta o se rechaza la hipótesis nula, para lo cual es imprescindible determinar el valor crítico, que es un número que divide la región de aceptación y la región de rechazo.

Regla de decisión

Si  $\alpha$  (Sig) > 0,05; Se acepta  $H_0$  y se rechaza  $H_1$

Si  $\alpha$  (Sig) < 0,05; Se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$

#### Paso 5

Toma de decisión

Como el valor de significancia del estadístico es menor que 0,05, entonces podemos asegurar que el coeficiente de correlación es significativo ( $p <$

0,05). Por lo tanto se rechaza la Hipótesis Nula y se acepta la Hipótesis Alternativa.

Dado el valor ( $r= 0,82$ ) y el valor de significancia es 0,000, entonces ( $p<0.05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Esto quiere decir que existe relación directa, alta y significativa entre las estrategias lúdicas y creatividad.

#### 4.2.4. Expresión de la Hipótesis Específica N° 1

##### **Paso 1.**

Plantear la hipótesis nula ( $H_0$ ) y la hipótesis alternativa ( $H_1$ )

Hipótesis nula ( $H_0$ )

NO Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la fluidez en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.

Expresión formal de la hipótesis.  $H_0: O_1 = O_2$

Hipótesis Alternativa ( $H_1$ )

Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la fluidez en los estudiantes de educación física de una Universidad Nacional pública Lima-Perú.

Expresión formal de la hipótesis.  $H_1: O_1 \neq O_2$

##### **Paso 2**

Seleccionar el nivel de significancia

El nivel de significancia es la probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando es verdadera, a esto se le denomina error de tipo I, algunos autores consideran que es más conveniente utilizar el término nivel de

riesgo, en lugar de nivel de significancia. A este nivel de riesgo se le denota mediante la letra griega alfa ( $\alpha$ ).

Para efectos de la presente investigación se ha determinado que:

$$\alpha = 0,05$$

### **Paso 3.**

Escoger el valor estadístico de la prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación ( $r$ )

**Tabla 21.**

*Correlación entre estrategias lúdicas y fluidez*

	Estrategias lúdicas	Fluidez
Correlación de Pearson		0,56
Significancia		0,000
n		193

\* La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Según los resultados estadístico del p-valor menor que 0,05, entonces es plausible decir rechazo de hipótesis nula, por lo tanto, a nivel estadístico se encuentra una relación estadística y significativa.

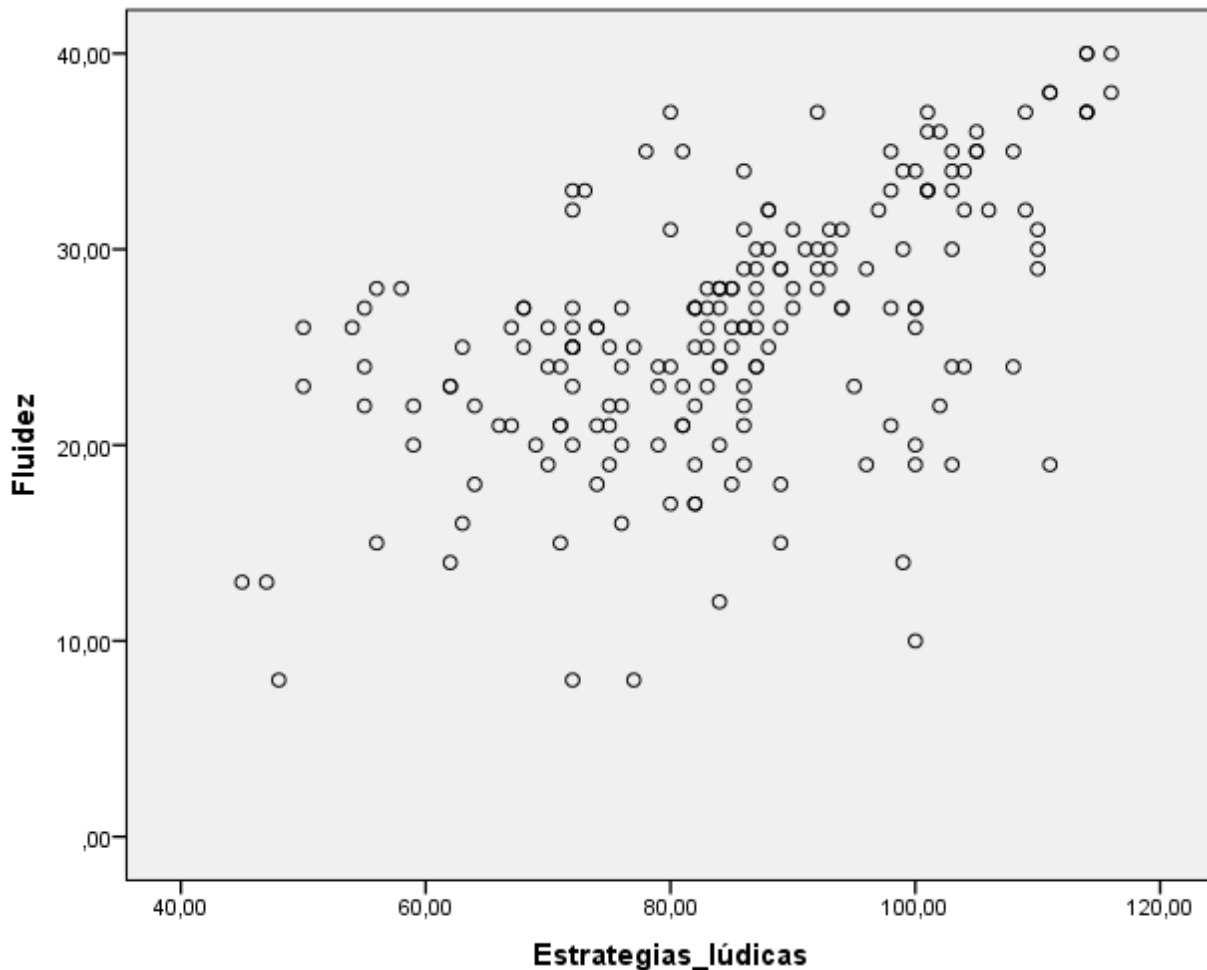


Figura 8. Expresión entre las estrategias lúdicas y fluidez

#### Paso 4

Formular la regla de decisión

Una regla de decisión es un enunciado de las condiciones según las que se acepta o se rechaza la hipótesis nula, para lo cual es imprescindible determinar el valor crítico, que es un número que divide la región de aceptación y la región de rechazo.

Regla de decisión

Si  $\alpha$  (Sig) > 0,05; Se acepta  $H_0$  y se rechaza  $H_1$

Si  $\alpha$  (Sig) < 0,05; Se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$

**Paso 5**

Toma de decisión

Como el valor de significancia del estadístico es menor que 0,05, entonces podemos asegurar que el coeficiente de correlación es significativo ( $p < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la Hipótesis Nula y se acepta la Hipótesis Alternativa.

Dado el valor ( $r = 0,56$ ) y el valor de significancia es 0,000, entonces ( $p < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Esto quiere decir que existe relación directa, moderada y significativa entre las estrategias lúdicas y la fluidez.

## 4.2.5. Expresión de la Hipótesis Específica Nº 2

**Paso 1.**

Plantear la hipótesis nula ( $H_0$ ) y la hipótesis alternativa ( $H_1$ ):

Hipótesis nula ( $H_0$ ):

No Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.

Expresión formal de la hipótesis.  $H_0: O_1 = O_2$

Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ):

Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.

Expresión formal de la hipótesis.  $H_1: O_1 \neq O_2$

**Paso 2**

Seleccionar el nivel de significancia



El nivel de significancia es la probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando es verdadera, a esto se le denomina error de tipo I, algunos autores consideran que es más conveniente utilizar el término nivel de riesgo, en lugar de nivel de significancia. A este nivel de riesgo se le denota mediante la letra griega alfa ( $\alpha$ ).

Para efectos de la presente investigación se ha determinado que:

$$\alpha = 0,05$$

### Paso 3.

Escoger el valor estadístico de la prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación ( $r$ )

COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON ( $r$ )

Así tenemos:

**Tabla 22.**

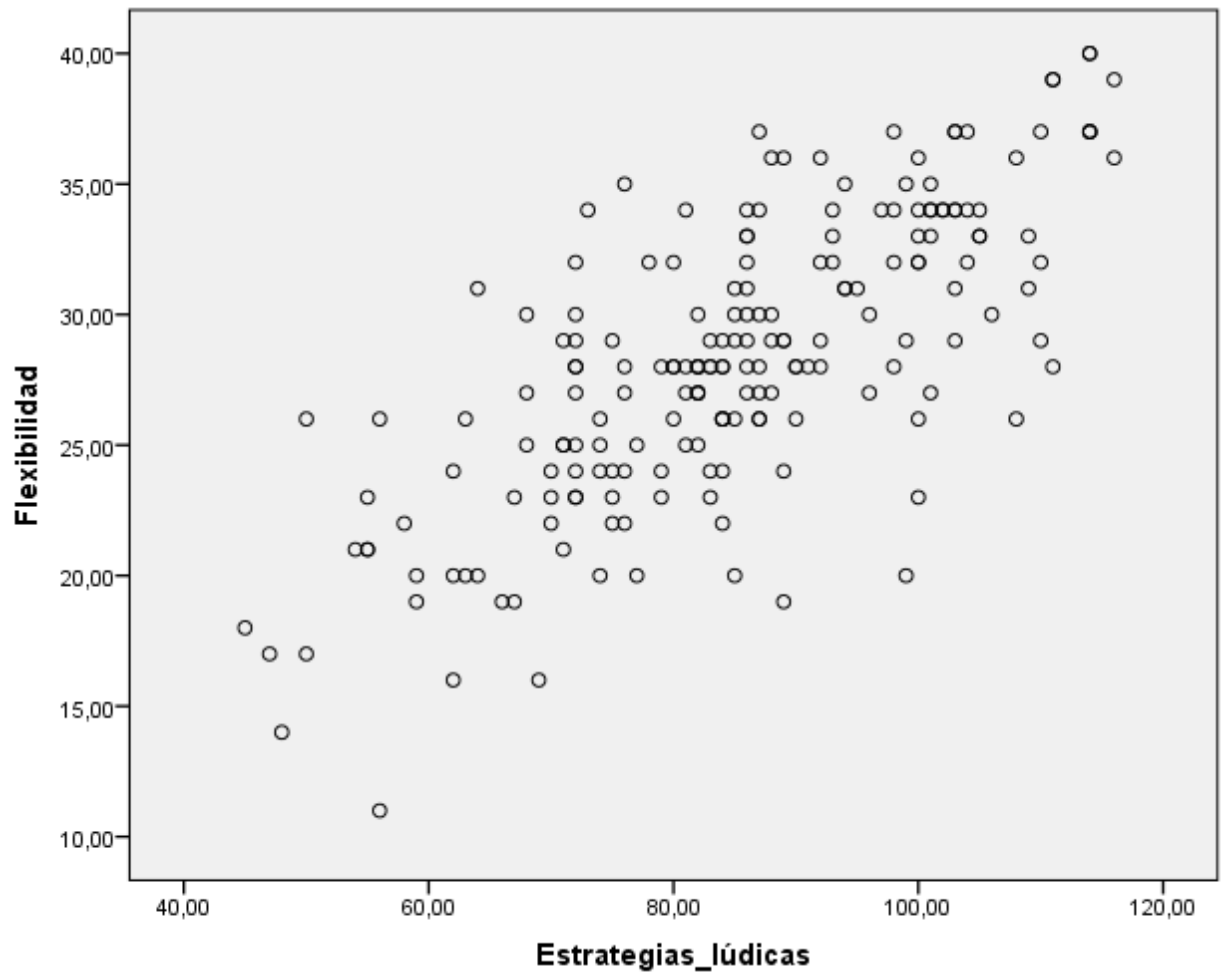
*Resumen estrategias lúdicas y flexibilidad*

	Estrategias lúdicas	Flexibilidad
Correlación de Pearson		0,74
Significancia		0,000
n		193

\* Resumen:  $p < 0,05$

Según los resultados estadístico del p-valor menor que 0,05, entonces es plausible decir rechazo de hipótesis nula, por lo tanto, a nivel estadístico se encuentra una relación estadística y significativa.

Figura 8. Expresión estrategias lúdicas y flexibilidad



#### Paso 4

Formular la regla de decisión

Una regla de decisión es un enunciado de las condiciones según las que se acepta o se rechaza la hipótesis nula, para lo cual es imprescindible determinar el valor crítico, que es un número que divide la región de aceptación y la región de rechazo.

Regla de decisión

Si  $\alpha$  (Sig) > 0,05; Se acepta  $H_0$  y se rechaza  $H_1$

Si  $\alpha$  (Sig) < 0,05; Se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$

**Paso 5**

Toma de decisión

Como el valor de significancia del estadístico es menor que 0,05, entonces podemos asegurar que el coeficiente de correlación es significativo ( $p < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la Hipótesis Nula y se acepta la Hipótesis Alternativa.

Dado el valor ( $r= 0,74$ ) y el valor de significancia es 0,000, entonces ( $p < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Esto quiere decir que existe relación directa, alta y significativa entre las estrategias lúdicas y la flexibilidad.

#### 4.2.6. Expresión de la Hipótesis Específica N° 3

**Paso 1.**

Plantear la hipótesis nula ( $H_0$ ) y la hipótesis alternativa ( $H_1$ ):

Hipótesis nula ( $H_0$ ):

No Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la originalidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.

Expresión formal de la hipótesis.  $H_0: O_1 = O_2$

Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ):

Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la originalidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.

Expresión formal de la hipótesis.  $H_1: O_1 \neq O_2$

**Paso 2**

Seleccionar el nivel de significancia

El nivel de significancia es la probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando es verdadera, a esto se le denomina error de tipo I, algunos autores consideran que es más conveniente utilizar el término nivel de riesgo, en lugar de nivel de significancia. A este nivel de riesgo se le denota mediante la letra griega alfa ( $\alpha$ ).

Para efectos de la presente investigación se ha determinado que:

$$\alpha = 0,05$$

### **Paso 3.**

Escoger el valor estadístico de la prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación ( $r$ )

### COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON ( $r$ )

**Tabla 23.**

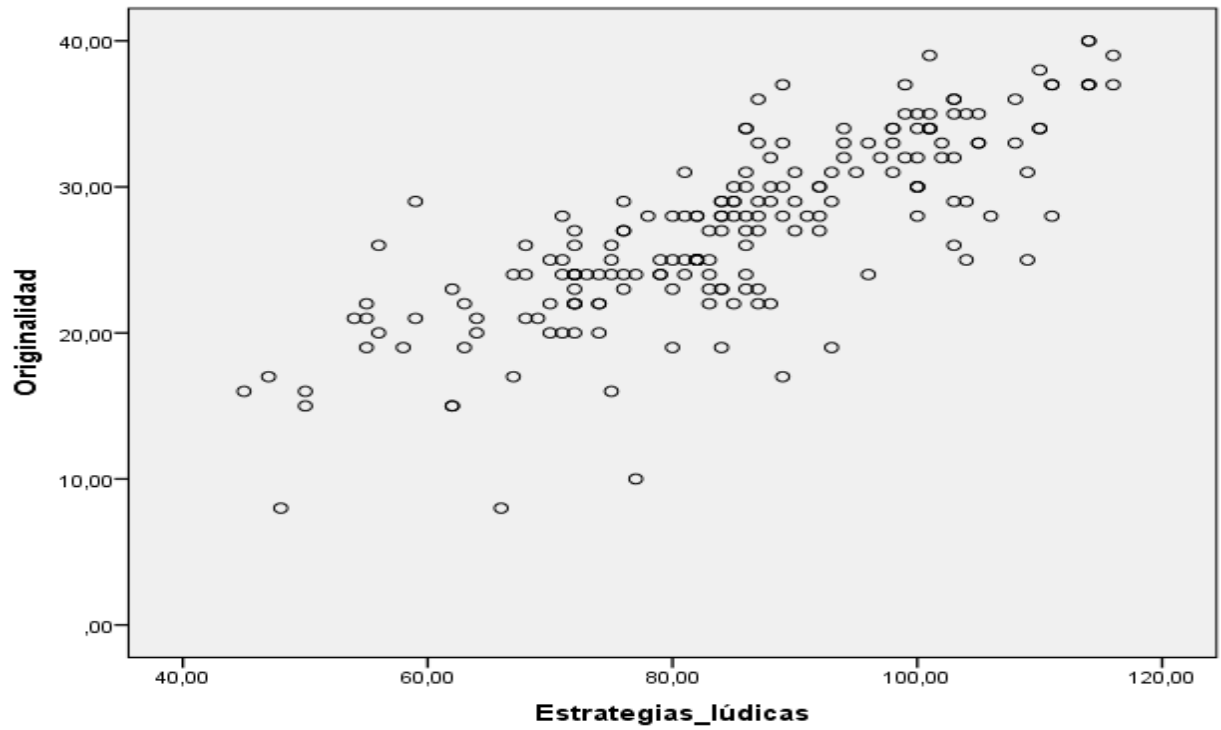
*Resumen estrategias lúdicas y originalidad*

	Estrategias lúdicas	Originalidad
Correlación de Pearson		0,79
Significancia		0,000
n		193

\* Resumen:  $p < 0,05$

Según los resultados estadístico del p-valor menor que 0,05, entonces es plausible decir rechazo de hipótesis nula, por lo tanto, a nivel estadístico se encuentra una relación estadística y significativa.

Figura 8. Resumen grafico estrategias lúdicas y originalidad



#### PASO 4

Formular la regla de decisión

Una regla de decisión es un enunciado de las condiciones según las que se acepta o se rechaza la hipótesis nula, para lo cual es imprescindible determinar el valor crítico, que es un número que divide la región de aceptación y la región de rechazo.

Regla de decisión

Si  $\alpha$  (Sig) > 0,05; Se acepta  $H_0$  y se rechaza  $H_1$

Si  $\alpha$  (Sig) < 0,05; Se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$

#### PASO 5

Toma de decisión

Como el valor de significancia del estadístico es menor que 0,05, entonces podemos asegurar que el coeficiente de correlación es significativo ( $p < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la Hipótesis Nula y se acepta la Hipótesis Alternativa.

Dado el valor ( $r= 0, 534$ ) y el valor de significancia 0,000, entonces ( $p<0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Esto quiere decir que existe relación directa, moderada y significativa entre las estrategias lúdicas y la originalidad

#### 4.2.6. Expresión de la Hipótesis Específica N° 4

##### **Paso 1.**

Plantear la hipótesis nula ( $H_0$ ) y la hipótesis alternativa ( $H_1$ ):

Hipótesis nula ( $H_0$ ):

No Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la elaboración en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.

Expresión formal de la hipótesis.  $H_0: O_1 = O_2$

Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ):

Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la elaboración en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.

Expresión formal de la hipótesis.  $H_1: O_1 \neq O_2$

##### **Paso 2**

Seleccionar el nivel de significancia

El nivel de significancia es la probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando es verdadera, a esto se le denomina error de tipo I, algunos autores consideran que es más conveniente utilizar el término nivel de riesgo, en lugar de nivel de significancia. A este nivel de riesgo se le denota mediante la letra griega alfa ( $\alpha$ ).

Para efectos de la presente investigación se ha determinado que:

$$\alpha = 0,05$$

### **Paso 3.**

Escoger el valor estadístico de la prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación ( $r$ )

**Tabla 23.**

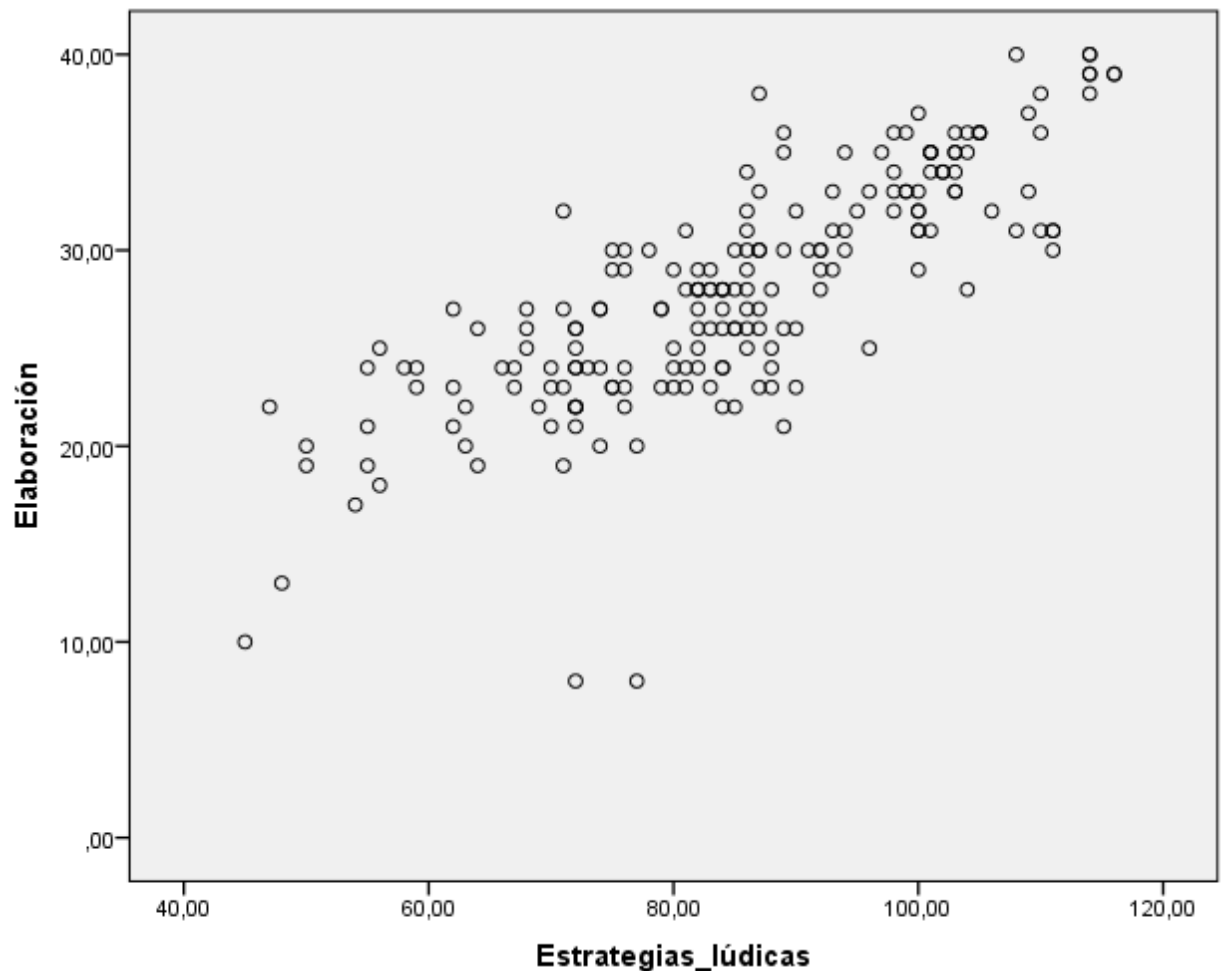
*Resumen estrategias lúdicas y elaboración*

	Estrategias lúdicas	elaboración
Correlación de Pearson		0,80
Significancia		0,000
n		193

\* Resumen:  $p < 0,05$

Según los resultados estadístico del p-valor menor que 0,05, entonces es plausible decir rechazo de hipótesis nula, por lo tanto, a nivel estadístico se encuentra una relación estadística y significativa.

Figura 8. Resumen gráfico estrategias lúdicas y elaboración



#### PASO 4

Formular la regla de decisión

Una regla de decisión es un enunciado de las condiciones según las que se acepta o se rechaza la hipótesis nula, para lo cual es imprescindible determinar el valor crítico, que es un número que divide la región de aceptación y la región de rechazo.

Regla de decisión

Si  $\alpha$  (Sig) > 0,05; Se acepta  $H_0$  y se rechaza  $H_1$

Si  $\alpha$  (Sig) < 0,05; Se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$



## PASO 5

### Toma de decisión

Como el valor de significancia del estadístico es menor que 0,05, entonces podemos asegurar que el coeficiente de correlación es significativo ( $p < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la Hipótesis Nula y se acepta la Hipótesis Alternativa.

Dado el valor ( $r = 0,80$ ) y el valor de significancia 0,000, entonces ( $p < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Esto quiere decir que existe relación directa, alta y significativa entre las estrategias lúdicas y la elaboración.

### 4.3. Discusión de resultados

En el trabajo de campo se ha verificado, de manera precisa, los objetivos planteados en nuestra investigación, cuyo propósito fue conocer la estrategias lúdicas y la creatividad, estableciendo la relación entre dichas variables.

De esta manera, en el presente estudio nuestro objetivo general consistió en Determinar la relación existente entre las estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú. Asimismo, de acuerdo con los resultados obtenidos mediante el uso de la prueba producto momento de Pearson, se encontró que la variable estrategias lúdicas se encuentra relacionada con la variable creatividad ( $r = 0,82$ ), siendo el valor de significancia igual a 0,000 ( $p < 0,005$ ), resultado que nos indica que existe relación directa, alta y significativa entre las variables estudiadas, así mismo se observa que las estrategias lúdicas se percibe en un nivel medio o regular en un 56,7% y la creatividad en un 53,8% se percibe también en el nivel medio o regular.

Estos resultados coinciden con la investigación realizada por: Villegas (2008). En su investigación titulada “Estrategias docentes en el desarrollo de la creatividad escolar”. Los resultados obtenidos permiten evidenciar que existe una baja implementación de estrategias docentes que estimulen el desarrollo de la creatividad de los alumnos: Se pudo observar una práctica docente recargada de estrategias tradicionales y poco innovadoras como la copia, el dictado, uso excesivo del pizarrón, memorización, aprendizaje descontextualizado, proyectos de aprendizaje que no integran los contenidos curriculares. Dichos resultados permiten inferir que el docente está dando poca importancia al empleo de estrategias de estimulación creativa en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que repercute en forma negativa en el desarrollo de las capacidades productivas e innovadoras del alumno; conduce a frenar los procesos de ideación, la expresividad espontánea, la originalidad, la solución de problemas, y el pensamiento divergente.

De esta manera en cuanto al primer objetivo específico se plantea Establecer la relación existente entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la fluidez en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú. Asimismo, de acuerdo con los resultados obtenidos mediante el uso de la prueba producto momento de Pearson, se encontró que las estrategias lúdicas se encuentra relacionada con la el desarrollo de la fluidez ( $r = 0,56$ ), siendo el valor de significancia igual a 0,000 ( $p < 0,005$ ), resultado que nos indica que existe relación significativa entre las variables estudiadas.

Estos resultados coinciden con la investigación realizada por: Berrocal (2013) en su tesis titulada efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, encontrando que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo del pensamiento creativo.

Asimismo recomienda que se hace necesario el desarrollo e implementación de estrategias lúdicas que favorezcan la creación de un contexto lúdico afirmando de esta manera el interés de los estudiantes para asumir su responsabilidad respecto al proceso de aprendizaje de una manera asertiva, flexible y creativa.

Respecto al segundo objetivo específico consiste en Identificar la relación existente entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes de educación física. Resultados que expresan que el uso de la prueba producto momento de Pearson, señalando que las estrategias lúdicas están asociadas estadísticamente a la flexibilidad ( $r = 0,74$ ), siendo el valor de significancia igual a 0,00 ( $p < 0,005$ ), por lo que se da validez a la hipótesis alternativa.

Resultados que son compatibles con las conclusiones de: Barbachan (2005). En su tesis titulada “Niveles de creatividad y rendimiento académico en los alumnos del área de Metal Mecánica”. Quien mediante el trabajo investigativo desarrollado ha logrado demostrar la pertinencia estadística y relacional entre la inteligencia creativa con el rendimiento académico, aspecto de importancia dado el conjunto de recomendaciones que realiza sobre el resultado encontrado.

De acuerdo al tercer objetivo específico consiste en analizar la relación existente entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la originalidad en los estudiantes de educación física. Resultados que expresan que el uso de la prueba producto momento de Pearson, señalando que las estrategias lúdicas están asociadas estadísticamente a la originalidad ( $r = 0,79$ ), siendo el valor de significancia igual a 0,00 ( $p < 0,005$ ), por lo que se da validez a la hipótesis alternativa.

Del mismo modo: Berrocal (2013) en su tesis titulada efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento

creativo, encontrando que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo del pensamiento creativo. Asimismo recomienda que se hace necesario el desarrollo e implementación de estrategias lúdicas que favorezcan la creación de un contexto lúdico afirmando de esta manera el interés de los estudiantes para asumir su responsabilidad respecto al proceso de aprendizaje de una manera asertiva, flexible y creativa.

En relación al cuarto objetivo específico consiste en evaluar la relación existente entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la elaboración en los estudiantes de educación física. Resultados que expresan que el uso de la prueba producto momento de Pearson, señalando que las estrategias lúdicas están asociadas estadísticamente a la elaboración ( $r = 0,80$ ), siendo el valor de significancia igual a  $0,00$  ( $p < 0,005$ ), por lo que se da validez a la hipótesis alternativa.

De acuerdo con lo expuesto por Villegas (2008). En su investigación titulada "Estrategias docentes en el desarrollo de la creatividad escolar". Los docentes en la investigación que se ha trabajado muestran un rango de puntuación que los ubica en el rango bajo, lo cual tiene implicancias respecto a cómo desarrolla sus actividades de enseñanza reflejando estilos de otra época donde imperaba un trabajo de pizarra, libresco, lejos de realidad por lo que se justifica los resultados encontrados.

## **CONCLUSIONES**

- 1) Existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.
- 2) Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la fluidez en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.
- 3) Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.
- 4) Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la originalidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.
- 5) Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la elaboración en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.

## RECOMENDACIONES

- 1) Se sugiere capacitar a los profesores en el empleo de estrategias lúdicas debido que ello permitirá generar un ambiente de confianza y libertad para que los estudiantes puedan expresarse con seguridad y confianza.
- 2) Propiciar que los docentes comprendan que el componente lúdico implica desarrollar e implementar las estrategias de activación, estrategias de regulación emocional y las estrategias de socialización, lo cual permitirá mayor nivel de desarrollo de la creatividad en los estudiantes.
- 3) Desarrollar estrategias activas que permitan desarrollar en los estudiantes situaciones para aprender que requiera el empleo de la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.
- 4) Se recomienda comunicar a los estudiantes las dificultades y logros en materia académica, aspecto que permitirá mejorar la imagen de la Facultad y de la universidad en los estudiantes.
- 5) Sensibilizar a los estudiantes de la importancia de la creatividad en los procesos de aprendizaje, lo cual debe permitirles que sean más receptivos ante los cambios y modificaciones que introducen los docentes en el desarrollo de las situaciones de aprendizaje.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alarcón, N. (2016) Programa de técnicas gráfico plásticas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de la IEI N° 598 “los amautas” de Socotá, Cutervo-2016. Tesis para optar el grado académico de Doctora en educación. Universidad Cesar Vallejo.
- Barroso, F. (2011) Importancia y aplicaciones de los conceptos de la creatividad en empresas constructoras Ingeniería, vol. 16, núm. 2, mayo-agosto, 2012, pp. 141-149. Universidad Autónoma de Yucatán Mérida, México.
- Berrocal, C. (2013). Efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas la en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de comunicación de la institución educativa 1256. Alfonso Ugarte del distrito de Santa Anita-2011. Tesis para optar el grado académico de doctor en ciencias de la educación. Universidad Nacional de educación. Enrique Guzmán y Valle.
- Blázquez, A. (2009) la importancia de ser creativo. En Revista innovación y experiencias educativas. N° 45 -6° A 18005. Granada.
- Caicedo, Oidor y Correa, (2016) estrategias lúdicas de aprendizaje para mejorar el uso y la aplicación de la ortografía en los estudiantes del grado quinto (5°) de básica primaria de la institución educativa golondrinas. Trabajo de grado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica Fundación Universitaria los Libertadores.
- Carrasco, R. (2016) Creatividad y marketing. Revisión de teorías, tipos e importancia de la creatividad en el campo del Marketing. Universidad de Palermo.
- Contreras, E. (2013). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica Pensamiento y Gestión, núm. 35, julio-

diciembre, 2013, pp. 152-181 Universidad del Norte Barranquilla, Colombia.

David, J.; Blasco, M.; Machado, L. y Conde, L. (2006). Abriendo el juego. Argentina. Grupo Editorial Lumen.

Davis, G y Scott, J. (1975). Estrategias para la Creatividad. (1ra. ed). España: Paidós

Díaz, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. Mc Graw Hill. México.

Durand (2014) las estrategias lúdico-didácticas y la lectoescritura durante el proceso docente educativo de los estudiantes de segundo y tercer años de educación general básica de la escuela "trinidad Camacho", parroquia guanujo, cantón Guaranda, provincia bolívar, ecuador, durante el segundo quimestre del año lectivo 2012-2013. Tesis para optar el grado de magister en gerencia educativa. Universidad estatal de bolívar. Ecuador.

Domínguez, R. (2015) la lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada. México, Universidad autónoma de Juárez.

Gómez y Otros (2015) la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil

Guerrero, R. (2014) Estrategias lúdicas: Herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. Universidad Privada Beloso, Chacín.



- Klimenco, O. (2017) Bases neuroatómicas de la creatividad. En Revista Katarsis. N° 24. julio-diciembre 2017, pp.207-238
- Menchen, F. (2012) atrévete a ser creativo. Pasos para ser creativo. En revista iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación.
- Muñoz, J. (2009) La importancia de la socialización en la educación actual. En Revista educación y experiencias educativas. N° 6. 18005. Granada.
- Pérez, O. y Calleja, N. (2016) Regulación emocional: definición, red nomológica y medición. Disponible en: <http://www.medigraphic.com/pdfs/revmexinvpsi/mip-2016/mip161g.pdf>. Recuperado el 08/10/2017.
- Real, G. (2013) estrategias de activación. Disponible en: <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2013/06/Trabajo-cooperativo-Estrategias-de-activacion.pdf>. Recuperado el 08/10/2017.
- Romera, Ortega y Monks (2008) Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social. Universidad de Córdoba España.
- Piguave (2014) Importancia del desarrollo de la creatividad para los estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial desde el proceso de enseñanza-aprendizaje. Educación Vol. XXIII, N° 44, marzo-agosto 2014, pp. 29-47
- Rendón (2009) Creatividad y cerebro. Bases neurológicas de la creatividad. Universidad de Antioquía. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Rodríguez, M. (1998). Manual de Creatividad. Los Procesos Psíquicos y el Desarrollo. (5ta. ed). México: Trillas.

Romero, P. (2012) estrategias pedagógicas en el campo educativo. Disponible en: <http://www.mutisschool.com/portal/Formatos%20y%20Documentos%20Capacitacion%20Docentes/ESTRATEGIAPEDCorr.pdf>.

Recuperado el 08/10/2017.

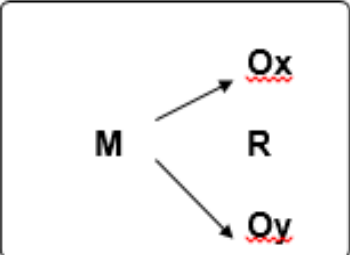
Valqui, R. (2009) la creatividad, conceptos, métodos y aplicaciones. Disponible en. <file:///C:/Users/juan/Downloads/2751Vidal.pdf>. Recuperado por

Velásquez, B., Remolina, N. y Calle, M. (2010) la creatividad como practica para el desarrollo total. Tabula Rasa. Bogotá - Colombia, No.13: 321-338, julio-diciembre 2010.

## **Apéndice**

Estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una universidad pública, Lima-Perú.

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECIFICOS:</b> ¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la fluidez en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú?</p> <p>¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú?</p> <p>¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la originalidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú?</p> <p>¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la elaboración en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar la relación existente entre las estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECIFICOS:</b> Establecer la relación existente entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la fluidez en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.</p> <p>Identificar la relación existente entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.</p> <p>Analizar la relación existente entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la originalidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.</p> <p>Evaluar la relación existente entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la elaboración en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.</p>	<p><b>HIPOTESIS GENERAL</b> Existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.</p> <p><b>HIPOTESIS ESPECIFICAS:</b> Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la fluidez en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.</p> <p>Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.</p> <p>Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la originalidad en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.</p> <p>Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la elaboración en los estudiantes de educación física de una Universidad pública Lima-Perú.</p>

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE			METODOLOGÍA
VARIABLE	DIMENSION	INDICADOR	
Variable I  ESTRATEGIAS LÚDICAS	<input type="checkbox"/> Estrategias de activación	<input type="checkbox"/> Actividades de introducción <input type="checkbox"/> Actividades de calentamiento <input type="checkbox"/> Expresión corporal	<b>TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN :</b> Cuantitativa, no experimental, descriptivo, de corte <u>transversal con diseño (correlacional)</u> .   <p>Donde :</p> <p>M = Muestra de estudio            Ox = Variable I            Oy = Variable II            R = Relación</p>
	<input type="checkbox"/> Estrategias de regulación	<input type="checkbox"/> Equilibrio y flexibilidad <input type="checkbox"/> Relajación y liberación <input type="checkbox"/> Espontaneidad	
	<input type="checkbox"/> Estrategias de socialización	<input type="checkbox"/> Comunicación e inclusión <input type="checkbox"/> Colaboración y participación	
Variable II  CREATIVIDAD	<input type="checkbox"/> Fluidez	<input type="checkbox"/> Generación de ideas <input type="checkbox"/> Rapidez de respuestas <input type="checkbox"/> Multiplicación de alternativas	
	<input type="checkbox"/> Flexibilidad	<input type="checkbox"/> Organización de hechos <input type="checkbox"/> Apertura y confrontación <input type="checkbox"/> Capacidad de adaptación	
	<input type="checkbox"/> Originalidad	<input type="checkbox"/> Producción de respuestas ingeniosas <input type="checkbox"/> Capacidad de innovación <input type="checkbox"/> Novedad e imaginación	
	<input type="checkbox"/> Elaboración	<input type="checkbox"/> Desarrollo de ideas <input type="checkbox"/> Complejidad de las ideas <input type="checkbox"/> Voluntad y resolución	

**POBLACIÓN:**

Todos los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, durante el año académico, 2016.

**MUESTRA :**

La muestra fue determinada mediante el muestreo probabilístico, estratificado, Mediante la siguiente fórmula.

$$n = \frac{Z^2 \times p \times q \times N}{E^2 (N-1) + Z^2 \times p \times q}$$



<b>ESTRATEGIAS DE SOCIALIZACIÓN</b>						
17	Existe un clima afectivo que permite fortalecer el compañerismo y relación entre los estudiantes	1	2	3	4	5
18	Existe cooperación entre sus compañeros de clase	1	2	3	4	5
19	Existe conflicto o enemistad entre los estudiantes	1	2	3	4	5
20	Existe predisposición entre los estudiantes para trabajar en equipo, compartiendo responsabilidades y experiencias para mejorar sus desempeños	1	2	3	4	5
21	Participa activamente en la resolución de problemas	1	2	3	4	5
22	Comparte sus ideas con los demás de su aula de clase	1	2	3	4	5
23	Participa en debates académicos con sus compañeros	1	2	3	4	5
24	Propone ideas nuevas a su grupo de trabajo	1	2	3	4	5

## CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES SOBRE LA CREATIVIDAD

### INSTRUCCIONES:

A continuación, se presentan un conjunto de oraciones que debes leer atentamente, dado que cada una de ellas expresa una oración que debes calificar con una respuesta que se encuentra en un rango del uno al cinco, según tu opción de elección.

- 1) NUNCA                      2) CASI NUNCA                      3) A VECES  
4) CASI SIEMPRE                      5) SIEMPRE

<b>FLUIDEZ</b>						
1	Utilizas a menudo técnicas creativas para generar algo de tu interés	1	2	3	4	5
2	Te atrae la idea de hacer cosas nuevas	1	2	3	4	5
3	Tratas de resolver creativamente tus problemas	1	2	3	4	5
4	Siempre tratas de tener ideas nuevas sobre hechos conocidos	1	2	3	4	5
5	Tratas de cambiar la intención de las cosas cuando estas no funcionan	1	2	3	4	5
6	Siempre te levantas con mucha energía	1	2	3	4	5
7	Sientes que actúas emocionalmente frente a las cosas	1	2	3	4	5
8	Conoces bien cuáles son tus límites	1	2	3	4	5

<b>FLEXIBILIDAD</b>						
9	Al tomar decisiones combinas la razón con la intuición	1	2	3	4	5
10	Disfrutas con tu trabajando haciendo lo que haces	1	2	3	4	5
11	Te emocionas fácilmente	1	2	3	4	5
12	Tienes facilidad para detectar problemas de tu entorno	1	2	3	4	5
13	Te deleitas dando vuelta a las cosas	1	2	3	4	5
14	Cuando viajas te gusta observar las costumbres de otras personas	1	2	3	4	5
15	Eres consciente de tus puntos fuertes y tus puntos débiles	1	2	3	4	5
16	Eres claro en tus emociones	1	2	3	4	5

<b>ELABORACIÓN</b>						
17	Eres un ávido lector	1	2	3	4	5
18	Eres impaciente por llegar al final del trabajo					



		1	2	3	4	5
19	Te gusta hacer realidad tus ideas	1	2	3	4	5
20	Te gusta resolver los problemas de manera sencilla	1	2	3	4	5
21	Tienes claro tus objetivos personales	1	2	3	4	5
22	Te gusta compartir tus ideas con los demás	1	2	3	4	5
23	Te agrada analizar los problema para entenderlos mejor	1	2	3	4	5
24	Trabajas tus ideas con tus compañeros de grupo	1	2	3	4	5

<b>ORIGINALIDAD</b>						
25	Resuelves problemas ingeniosamente	1	2	3	4	5
26	Eres creativo en tus ideas y forma de pensar	1	2	3	4	5
27	Encuentras relación entre ideas que aparentemente no tiene conexión	1	2	3	4	5
28	Has realizado alguna innovación en tu campo personal o laboral	1	2	3	4	5
29	Te gusta ser novedoso con tus ideas	1	2	3	4	5
30	Te gusta buscar caminos alternativos a los que ya conocer	1	2	3	4	5
31	Te gusta arriesgar en ideas nuevas	1	2	3	4	5
32	Acostumbras a aventurarte a hacer cosas que no has hecho jamás anteriormente	1	2	3	4	5