



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

Programa basado en los juegos lúdicos para el pensamiento creativo
en estudiantes de educación secundaria, Cajamarca

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Campos Tafur, Edith (orcid.org/0000-0002-1272-2153)

ASESORES:

Dra. Fernández Otoya, Fiorela Anaí (orcid.org/0000-0003-0971-335X)

Dr. Callao Alarcón, Marcelino (orcid.org/0000-0001-7295-2375)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

CHICLAYO - PERÚ

2023

Dedicatoria

A nuestro creador Yavhé, por brindarme la valentía necesaria para vencer todos los obstáculos y hacer realidad la culminación de este trabajo.

A mi familia, que son el motor de mi vida y dan fuerzas para lograr mis metas propuestas.

Edith

Agradecimiento

A la Universidad César Vallejo, por brindarme el apoyo con los materiales y docentes para poder realizarme profesionalmente.

A mis asesores de tesis: Dra. Fiorela Anaí Fernández Otoyá y Dr. Marcelino Callao Alarcón quienes orientaron y aportaron sugerencias para el desarrollo y culminación de esta investigación.

A todos los participantes que brindaron su valioso apoyo para el desarrollo de esta investigación; personal directivo, docentes y estudiantes.

Edith



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, FERNANDEZ OTOYA FIORELA ANAI, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Programa basado en los juegos lúdicos para el pensamiento creativo en estudiantes de educación secundaria, Cajamarca", cuyo autor es CAMPOS TAFUR EDITH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

CHICLAYO, 31 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
FERNANDEZ OTOYA FIORELA ANAI DNI: 16806272 ORCID: 0000-0003-0971-335X	Firmado electrónicamente por: FOTOYAF el 03-08- 2023 09:55:49

Código documento Trilce: TRI - 0630337



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CAMPOS TAFUR EDITH estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Programa basado en los juegos lúdicos para el pensamiento creativo en estudiantes de educación secundaria, Cajamarca", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
CAMPOS TAFUR EDITH DNI: 27717775 ORCID: 0000-0002-1272-2153	Firmado electrónicamente por: ECAMPOS16 el 22-08-2023 21:38:55

Código documento Trilce: INV - 1284380



Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor	iv
Declaratoria de originalidad del autor	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras.....	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	17
3.1. Tipo y diseño de investigación	17
3.2. Variables y operacionalización.....	18
3.3. Población, muestra y muestreo.....	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	22
3.6. Métodos de análisis de datos.....	22
3.7. Aspectos éticos.....	22
IV. RESULTADOS	24
V. DISCUSIÓN.....	31
VI. CONCLUSIONES	39
VII. RECOMENDACIONES.....	40
VIII. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	41
REFERENCIAS	48
ANEXOS.....	56

Índice de tablas

Tabla 1. Caracterización de la fluidez en el pensamiento creativo, según indicadores	24
Tabla 2. Nivel de pensamiento creativo: Dimensión fluidez	25
Tabla 3. Caracterización de la flexivbilidad espontánea en el pensamiento creativo, según indicadores	26
Tabla 4. Nivel de pensamiento creativo: Dimensión flexibilidad espontánea	27
Tabla 5. Nivel de pensamiento creativo: Dimensión flexibilidad adaptativa	28
Tabla 6. Nivel de pensamiento creativo: Dimensión originalidad	29
Tabla 7. Nivel de pensamiento creativo	30

Índice de figuras

Figura 1. Esquema gráfico de la propuesta

47

Resumen

La investigación denominada “Programa basado en los juegos lúdicos para el pensamiento creativo en estudiantes de educación secundaria, Cajamarca”, estuvo guiada por el objetivo de proponer un programa basado en los juegos lúdicos para contribuir con la mejora del pensamiento creativo en los estudiantes seleccionados, dando respuesta a la pregunta de investigación: ¿Cómo contribuir con la mejora del pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de una I. E. de Jaén? El abordaje metodológico correspondió a una investigación básica con enfoque cuantitativo y diseño descriptivo no empírico; se recolectó información de 56 estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa seleccionada, a quienes se les dirigió la técnica encuesta y un cuestionario con 20 ítems referidos al pensamiento creativo. Los datos recogidos fueron procesados mediante la estadística descriptiva. El principal hallazgo sobre el pensamiento creativo indica la predominancia del nivel bajo en la mayoría de estudiantes (60,7%) evidenciando dificultades para pensar creativamente. Se concluye que, al necesitar los estudiantes intervención pedagógica, amerita la implementación de la propuesta del programa basado en juegos lúdicos para superar el problema diagnosticado.

Palabras clave: programa, juegos lúdicos, pensamiento creativo, estudiantes.

Abstract

The research titled “Program based on ludic games for creative thinking in secondary school students, Cajamarca” had as a goal to propose a program based on ludic games to contribute with the improvement of creative thinking in the selected students, responding to the research question: How to contribute in improving creative thinking in the students of the first grade of secondary education of a Educational Institution of Jaén? The methodology used corresponds to basic research with a quantitative approach and a non-empirical descriptive design; the information was collected from 56 first-grade high school students of the selected educational institution, who were asked to complete a survey technique and a questionnaire with 20 items related to creative thinking. The collected data were processed using descriptive statistics. The main finding on creative thinking indicates the predominance of the low level in the majority of students (60.7%) which evidences difficulties to think creatively. It is concluded that, since the students need pedagogical intervention, the implementation of the program proposal based on ludic games to overcome the diagnosed problem is justified.

Keywords: program, ludic games, creative thinking, students.