



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN**

Estrategia lúdica psicomotriz y la creatividad en aulas
multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial
“Julia Valenzuela I” Ugel 05

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Educación

AUTORA:

Br. Lurita Nieto, Nancy Natividad (ORCID: 0000-0002-7763-0903)

ASESORA:

Mg. Huallpa Cáceres, Alicia (ORCID: 0000-0002-1319-9464)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógica

LIMA - PERÚ

2020

Dedicatoria

A mi hija, a mi familia por su paciencia, cariño y su tiempo, pude lograr desarrollar mi tesis y en especial a mi madre que desde el cielo me da esa fortaleza para seguir adelante y ser una gran profesional.

Agradecimiento

Agradezco a Dios, a mi madre, a mi padre y hermana que desde el cielo me guían e iluminan mi camino, a mi hija y esposo que me brindan su apoyo, y a un gran amigo que me brindo sus conocimientos y su amistad durante mi vida profesional y el desarrollo de mi tesis.

Índice

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas... ..	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	21
3.1. Tipo y diseño de investigación	21
3.2. Variable y operacionalización.....	21
3.3. Población, muestra y muestreo.....	22
3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos.....	22
3.5. Procedimiento.....	24
3.6. Método de análisis de datos.....	24
3.7. Aspecto ético	25
IV. RESULTADOS	26
V. DISCUSIÓN	40
VI. CONCLUSIONES	44
VII. RECOMENDACIONES	45
REFERENCIAS	46
ANEXOS	52

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: Valoración alfa de Cronbach	25
Tabla 2: Estadístico de fiabilidad	26
Tabla 3: Estadístico de fiabilidad	26
Tabla 4: Estrategia lúdica psicomotriz	27
Tabla 5: Desarrollo de la creatividad	28
Tabla 6: Estrategia lúdica psicomotriz y creatividad	29
Tabla 7: Juegos tradicionales	30
Tabla 8: Juego libre	31
Tabla 9: Originalidad	32
Tabla 10: Elaboración	33
Tabla 11: Fluidez	34
Tabla 12: Flexibilidad	35
Tabla 13: Prueba no paramétrica	36
Tabla 14: Test chi cuadrado – hipótesis general	37
Tabla 15: Test chi cuadrado – hipótesis específica 1	38
Tabla 16: Test chi cuadrado – hipótesis específica 2	39

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1: Estrategia lúdica psicomotriz.....	27
Figura 2: Desarrollo de la creatividad.....	28
Figura 3: Estrategia lúdica psicomotriz y creatividad	29
Figura 4: Juegos tradicionales	30
Figura 5: Juego libre	31
Figura 6: Originalidad.....	32
Figura 7: Elaboración	33
Figura 8: Fluidez	34
Figura 9: Flexibilidad	35

Resumen

El objetivo principal fue establecer la relación de la estrategia lúdica psicomotriz en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años en la Institución educativa inicial “Julio Valenzuela I”, San Juan de Lurigancho.

La investigación fue de un diseño descriptivo correlacional, del tipo cuantitativo, no experimental, aplicándose una lista de cotejo con respuestas dicotómicas, empleándose la prueba del chi cuadrado, estadística descriptiva, estadística inferencial y prueba no paramétrica. En los resultados las hipótesis presentaron una relación de lo planteado; concluyéndose que el objetivo e hipótesis fueron comprobados tanto en la aplicación de la lista de cotejo como en el aspecto estadístico, encontrándose correlación entre las variables. La principal recomendación fue aplicar estrategias lúdicas por parte de los docentes en las aulas de cuatro y cinco años para estimular y desarrollar la creatividad de los niños del nivel de inicial.

Palabras clave: *Estrategia Lúdica, Psicomotriz, Creatividad, Descriptiva.*

Abstract

The main objective was to establish the relationship of the psychomotor play strategy in the development of creativity in multi-age classrooms of 4 and 5 years in the initial educational institution "Julio Valenzuela I", San Juan de Lurigancho.

The research was of a correlational descriptive design, of the quantitative, non-experimental type, applying a checklist with dichotomous responses, using the chi-square test, descriptive statistics, inferential statistics and non-parametric tests. In the results, the hypotheses presented a relationship of what was raised; concluding that the objective and hypotheses were verified both in the application of the checklist and in the statistical aspect, finding correlation between the variables. The main recommendation was to apply playful strategies by teachers in four and five year old classrooms to stimulate and develop the creativity of pre-school children.

Keywords: Strategy Play full, Psychomotor, Creativity, Descriptive

I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial se ha observado que las estrategias lúdicas psicomotrices mejoran en los niños y niñas en el nivel inicial el aprendizaje, que según la UNESCO (1980), el juego infantil es un medio natural por el cual se expresa libremente.

En nuestro país, según el Ministerio de Educación, la educación inicial es de carácter obligatorio a partir de los 3 hasta los 5, enfatizando en el juego y el desarrollo de la motricidad que le permite lograr mejores habilidades motrices, tener mejor autoestima y capaz de desenvolverse en cualquier actividad.

El currículo Nacional (2017), nos plantea que todas las personas desde su nacimiento procedemos a interactuar con el contexto mediante nuestro cuerpo y nos sirve para movilizarnos, tener experiencias, relacionarnos y aprender según las habilidades, necesidades, el estado anímico y otros aspectos más. De esto se encarga el campo de la psicomotricidad del ser humano; es decir hay un vínculo estrechamente ligado entre las emociones o sentimientos, los aprendizajes y el cuerpo.

Respecto a la competencia de psicomotricidad del ciclo II, que corresponde las edades de 4 y 5 años que los estudiantes deben lograr el CNEB nos dice que, mediante situaciones del juego, se puede demostrar diversas sensaciones, emociones y sentimientos.

En este sentido se considera la estrategia lúdica del juego como una variable que puede influenciar grandemente en el desarrollo de la creatividad debido que hace posible el manejo y comprensión de su cuerpo y lo manifiesta mediante la expresión corporal del mismo. Muchas veces observamos que en el aprendizaje de la psicomotricidad los niños y niñas de 4 y 5 años han limitado la realización de acciones o movimientos básicos como el correr, saltar, trepar, rodar, que servirían para expresar sus emociones o sentimientos.

La realidad problemática de esta investigación señala que la Institución Educativa "JULIA VALENZUELA I" UGEL 05, no es ajena a esta realidad y se observa los niños una gran dificultad al trabajar en las actividades lúdicas psicomotrices, por ende, solo realizan juegos dirigidos por la maestra ya que, en la IEI desarrollan en su práctica pedagógica contenidos dejando de lado las

aplicaciones los juegos motrices básicos como: correr, saltar, reptar, desplazarse de un lugar a otro libremente, etc. logrando así su desarrollo integral. Nuestros niños y niñas deben hacer mediante el juego diversas actividades lúdicas psicomotrices ya que todo ello lo hará convertirse en estudiantes que logren desarrollar su creatividad y a su vez mejorar sus aprendizajes significativos todo ello lo ayudará a ser niños y niñas con capacidad de autonomía para la solución de problemas que se le presenten en la vida diaria.

Asimismo, en la IEI se ha reemplazado todo esto con ver videos o películas que lo mantienen en estado de reposo por largos espacios de tiempo; de la misma forma, han sido cambiadas por papeles impresos o copias que ya están estructuradas, en un afán de facilitar el trabajo; el solo hecho que el estudiante desenrosque su botella o pele una fruta causa tal vez desorden, y a fin de evitar esto, recurrimos a la solución más fácil lo realiza el docente.

En relación con la realidad problemática se plantea como problema general: Pg. ¿Cuál es la relación del uso de estrategias lúdicas psicomotrices en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución educativa Inicial “Julia Valenzuela I”? Y como problemas específicos P1: ¿De qué manera el uso de los juegos tradicionales se relaciona en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución educativa Inicial “Julia Valenzuela I”? P2: ¿De qué manera el uso del juego libre se relaciona en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución educativa Inicial “Julia Valenzuela I”?

La justificación teórica está referida a las estrategias lúdicas psicomotrices basadas en las teorías de la psicomotricidad y la creatividad dado que nos facilita la mejor comprensión de estos constructos teóricos. La justificación práctica se da porque se beneficiarán los estudiantes de las escuelas públicas cuyo propósito es mejorar el servicio educativo y debido a esta investigación se pueden sugerir actividades en mejora de ellas. La justificación metodológica se estableció debido a la relación entre los juegos lúdicos psicomotrices y el desarrollo de la creatividad, se elaboró un instrumento para cada variable fue sometido a la validez y confiabilidad cuyo proceso se cuantifico a datos estadísticos.

Es por ello es que se ha planteado el objetivo general: OG “Establecer la relación de las estrategias lúdicas psicomotriz en el desarrollo de la creatividad en las aulas Multiedades de 4 y 5 años de la institución educativa inicial “Julia Valenzuela I””; y como objetivos específicos: OE1 “Determinar la relación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la creatividad en las aulas Multiedades de 4 y 5 años de la institución educativa inicial “Julia Valenzuela I”” OE2: “Determinar la relación del juego libre en el desarrollo de la creatividad en las Aulas Multiedades de 4 y 5 años de la institución educativa inicial “Julia Valenzuela I””.

HG La aplicación de la estrategia lúdica psicomotriz se relaciona positivamente en el desarrollo la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “Julia Valenzuela I” **HE1** La aplicación los juegos tradicionales se relaciona positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la institución educativa inicial “Julia Valenzuela I” **HE2** La aplicación del juego libre se relaciona influye positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “Julia Valenzuela I”

II. MARCO TEÓRICO

Las investigaciones que anteceden al presente trabajo de investigación son muy interesantes para lo cual se han tenido en cuenta para desarrollar esta investigación, la tesis de Abad (2019) "*Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. I N.º 407 de La Isilla – Paita - Piura, 2019*". El objetivo propuesto fue determinar el nivel de creatividad en los niños y niñas del nivel inicial cuyas conclusiones fueron que la creatividad está proceso aún y por consiguiente las docentes deben seguir aplicando las estrategias que ayuden a mejorar el aprendizaje basado en la creatividad.

Así también Rojas, (2017) en su tesis titulada "Creatividad de 105 niños de 5 años de la I.E.I. N°351 -Castrovirreyna y la I.E.I. N°074 - Ica", el objetivo de la investigación fue realizar una comparación del nivel de creatividad de los niños y niñas del nivel inicial para estimular las habilidades del pensamiento crítico. En lo metodológico fue con el método descriptivo y el uso del instrumento denominado Test de Torrance, para comparar el nivel de creatividad, y se propone llevar a cabo diversas estrategias que ayuden a favorecer en la estimulación de habilidades pensamiento crítico, asumiendo como conclusiones que todo ello contribuirá a progresar favorablemente en la significatividad del aprendizaje y por ende el desarrollo de la creatividad dándoles la posibilidad de desarrollar sus propios conocimientos y sean significativos para su vida futura.

Dávila (2017) en su tesis titulada "*El desarrollo de la creatividad en infantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 104 Mi Pequeño Gran Mundo Ugel de Ventanilla, 2017*", siendo el objetivo principal determinar el nivel de desarrollo de la creatividad y el diseño de investigación fue no experimental, teniendo como técnica utilizada la observación mediante una ficha de observación que le ayudo a recoger la recolección de datos y para determinar la confiabilidad fue con el Alfa de Cronbach y por ende como resultados haber conseguido un nivel alto en el desarrollo de la creatividad, coincidiendo con mi tesis ya que si se utilizan diversas estrategias y aplicándolas con los estudiantes se puede lograr desarrollar la creatividad.

Lapo (2019) en su tesis titulada "*Estrategias lúdicas basada en el enfoque psicomotriz mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I. E. I. 205 Sol*

Radiante de Aguas Verdes. Tumbes 2019”, tuvo como objetivo conocer acerca de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa, el diseño de investigación fue pre experimental teniendo como resultados de la aplicación del post test teniendo como conclusión que todo ello nos hará reflexionar sobre la no practica de dichas estrategias a pesar de conocerlas y la importancia que significa en el desarrollo del niño, es por ello que se deben plantear diversas estrategias y así mejorar cada día como profesionales.

Lupuche y Kimberli (2017) en su tesis *“Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra-2017”*, el objetivo fue determinar la relación que existía entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa, siendo el estudio descriptivo con un nivel correlacional, diseño no experimental, teniendo como conclusión que se debe reforzar y trabajar la relación positiva de las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa, en la cual coincide con la variable de mi tesis que sustenta que se debe lograr aplicar diversas estrategias lúdicas en la psicomotricidad con ello ayudaría en el desarrollo integral del niño a identificarse y a la vez a tomar sus propias decisiones al momento de jugar.

Cortés(2015): en su tesis *“La lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la institución educativa San Francisco. Ibagué”*, plantea como objetivo reconocer la importancia lúdica como estrategia en el fortalecimiento para la formación psicomotriz; se llegó a aplicar la técnica de la observación, como instrumentos entrevistas, diarios de campo, tomando como conclusión proponer alternativas pedagógicas ya que mediante ello nos va a permitir distinguir la importancia de poner en práctica el aplicar la psicomotricidad en los niños y niñas, con la ayuda de los padres de familia en el compromiso que deben de asumir ambos escuela-familia.

Núñez y Mera (2018) en su tesis *“Estrategias lúdicas para el desarrollo de la expresión corporal en niños de educación inicial de la unidad educativa Guayaquil”*, como objetivo principal fue determinar la existencia de una correlación directa de las actividades lúdicas, el juego y el desarrollo de la expresión corporal, para ello coincide con mi investigación ya que se ha observado una insuficiente utilización de estrategias lúdicas que van a ayudar en el desarrollo de los niños, convirtiendo

sus sesiones de aprendizajes monótonas, lejanas de aplicarlas de acuerdo a su contexto y no considerando las necesidades e intereses de los niños ya que todo ello los ayudara a desarrollar su creatividad se toma como conclusión que como maestros debemos seguir impulsando nuestra autoformación profesional en temas importantes como la investigación, modernización y aplicación de dichas estrategias y así mejorar nuestro sistema educativo.

Casanova (2017) en su tesis *“Técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la creatividad en los niños/as de educación inicial de la Unidad Educativa “Joaquín arias”, Pelileo – Tungurahua, período 2016”* el objetivo fue demostrar que las técnicas grafo plásticas contribuían con el desarrollo de la creatividad, por consiguiente aplicaron la técnica de observación y el instrumento fue la ficha de observación la cual sirvió para recoger toda la información necesaria de los niños y niñas y plantear las siguientes conclusiones quien plantea aplicar una guía de actividades que ayudaran al docente a desarrollar la creatividad en los niños y niñas ya que hoy en día no aplicamos diversas estrategias que ayuden justamente a desarrollar todo tipo de procesos cognitivos que necesitan nuestros estudiantes para enfrentar retos que se le presenten a diario.

Losada y Amán (2018) en su tesis *“La dactilopintura y el desarrollo de la creatividad de los niños de 3 – 4 años”* en la Universidad Técnica de Ambato tuvo como objetivo proponer un sistema de acciones basadas en la dactilopintura para contribuir al desarrollo de la creatividad; teniendo como metodología al tipo cuasi experimental, cabe decir que es muy importante tener en cuenta que para el desarrollo del niño debemos darle una adecuada alimentación y salud; para así poder lograr su desarrollo integral, y a la vez tener una vida escolar adecuada. Obteniendo como conclusión que el desarrollo de la creatividad en los niños puede lograr su autonomía en diversas actividades que le permitan tomar sus propias decisiones como: ¿Qué dibujar?, ¿Qué jugar?, ¿Qué materiales utilizar? ¿Qué colores usar?, etc.; todo ello se logrará si le brindamos una adecuada estimulación.

Rodríguez y Garrido (2016) en *“El desarrollo de la creatividad en Educación Primaria”* teniendo como objetivo desarrollar un programa de potenciación de la creatividad; en la cual plantea que la creatividad es una capacidad que vamos a ir desarrollando a través de una adecuada aplicación de estrategias que van a ayudar

al niño en su propio desenvolvimiento, a lograr obtener resultados idóneos que puedan ser significativos en la vida de los niños y niñas.

Farfán (2018) en su tesis "*Estrategia didáctica basada en juegostradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata - Arequipa 2018*". Cabe mencionar que su objetivo fue determinar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa y concluyeron que los juegos tradicionales ayudan a desarrollar la motricidad gruesa y a la vez te ayudan a alcanzar niveles inesperados en los niños y niñas.

MINEDU (2016), plantea que desde nuestro nacimiento todo ser humano actuamos y nos relacionamos con el mundo que nos rodea usando nuestro cuerpo, el enfoque que sustenta a la psicomotricidad es la corporeidad, esto implica que el niño y niña vea su cuerpo más allá de lo biológico, ya que ello lo hará ser pensar, comunicarse, saber, sentir, hacer y querer todo ello lo hará lograr habilidades no solamente físicas sino también el autoestima, identidad, pensamiento crítico, creativo toma de decisiones y pueda resolver problemas todo ello le ayudará en el desarrollo de su bienestar y el de su entorno.

Tomando como base teórica a la psicomotricidad según Bernard Aucouturier, planteo que la práctica educativa del juego libre y espontaneidad de los niños y niñas permitía expresar y descubrir el mundo que los rodea el espacio, los objetos y las personas, a la vez esta es una estrategia de trabajo donde se integra cuerpo y mente, esto facilitara en los niños y niñas el desarrollo de su totalidad para comunicarse, expresarse ,crear y pensar por medio de la función simbólica, que se manifestara en las actividades lúdicas.

Según MINEDU (2016), el sustento metodológico y teórico de la psicomotricidad es la Corporeidad, este enfoque plantea al cuerpo como una realidad biológica que va ayudar a pensar, hacer, sentir, saber, comunicarse, y querer. Esto implica que el cuerpo está en constante desarrollo de su ser que se va a lograr en toda su vida. La psicomotricidad plantea lograr no solamente el desarrollo del cuerpo sino tener una identidad, pensamiento reflexivo y creativo, autoestima, para la toma de decisiones y solución de problemas en el juego y en diversos contextos.

Según Berruezo (2000), La estrategia lúdica psicomotriz, es un método que

desarrolla lo lúdico infantil y a su vez ayudara en una forma armoniosa a lograr las capacidades intelectuales, comunicativas, cognitivas y afectivas de todo ser humano.

Según Ortega (2000) los juegos tradicionales son acciones importantes de toda persona que ayudan a desenvolverse en su contexto, es un encuentro con el mundo, con otros y con el mismo.

Según Aucouturier (2015) define el juego libre como la manera de expresarse el infante en el mundo que le rodea, jugar es imaginar y existir en el mundo.

En su estudio Vygotsky (1981), nos define a la creatividad como una capacidad innata del ser humano que le va a permitir inventar, confeccionar diversos productos y ponerlo en práctica para así dar respuestas y resolver diversas situaciones que se le presenten en la vida diaria.

Según Menchen, Dadania y Martínez (1984), define la originalidad como algo distinto, único que tiene un proceso y que va a lograr un producto. Además, plantea que la elaboración es el desarrollo y la complejidad del pensamiento creativo.

Según Menchen, Dadania y Martínez (1984), define a la fluidez como la facilidad de crear ideas sobre un asunto determinado. Así mismo, plantea que la flexibilidad es la característica mediante el cual se realizan cambios para solucionar los problemas presentados en la vida diaria.

Smart E, Edwards B, Kingsnorth S, et al. (2018) en el artículo "*Creating an inclusive leisure space: strategies used to engage children with and without disabilities in the arts-mediated program Spiral Garden*"; el análisis produjo ocho estrategias organizadas en tres categorías más amplias que los proveedores de servicios percibieron como esenciales para crear un espacio de ocio inclusivo: (1) involucrar a los niños en experiencias colectivas; (2) alentar las interacciones y amistades entre pares; y (3) facilitar experiencias colaborativas dirigidas por los niños. Como resultados expresaron que los proveedores de servicios que trabajan en diferentes entornos inclusivos pueden usar los hallazgos de este estudio para contribuir al diseño e implementación del programa. Las estrategias presentadas

permiten a los niños experimentar oportunidades de juego libre espontáneo, apoyo estructurado individualizado y participación social significativa. En general, se alienta a los proveedores de servicios a mejorar las relaciones de apoyo para niños y proveedores de servicios y las relaciones recíprocas de niños y medio ambiente en programas grupales. Implicaciones para la rehabilitación Explorar y facilitar las relaciones recíprocas entre los niños y su entorno es esencial para crear espacios de ocio inclusivos. Transformar las intenciones del programa de participación social significativa en práctica requiere aprender y afectar el cambio en los contextos sociales individuales de los niños. Los proveedores de servicios pueden participar como participantes plenos en espacios de ocio inclusivos a través de negociaciones lúdicas, reflexiones internas y expresiones artísticas.

Edwards BM, Cameron D, King G, McPherson AC. (2019) en el paper “*Contextual strategies to support social inclusion for children with and without disabilities in recreation*”; El propósito de la investigación era asumir que la integración de niños con y sin discapacidades en los programas de recreación promueve la inclusión. Sin embargo, no se conoce por completo cómo se facilita la inclusión social en entornos de recreación. Este estudio tuvo como objetivo explorar cómo se apoya la inclusión social en un programa de recreación. Se reclutaron 17 niños con y sin discapacidades registrados para el mismo programa. Esta muestra incluyó a ocho niños con discapacidades y nueve niños con desarrollo típico entre las edades de ocho y 17. Implicaciones para la rehabilitación La participación en programas de recreación que implementan estrategias inclusivas podría mitigar el aislamiento social y la soledad de los niños con discapacidades. Los niños con y sin discapacidades pueden experimentar un mayor sentido de inclusión cuando los programas de recreación adoptan un enfoque orientado al proceso y dirigido por los niños. El personal desempeña un papel fundamental en la implementación de estrategias inclusivas, como el establecimiento de la competencia de comunicación grupal entre niños con y sin discapacidad, que podría ser respaldada por la capacitación del personal.

Willis C, Girdler S, Thompson M, Rosenberg M, Reid S, Elliott C. (2017) en el artículo “*Elements contributing to meaningful participation for children and youth with disabilities: a scoping review*”; el objetivo fue sintetizar literatura en base a

investigaciones que describan los elementos de actividades recreativas y de ocio de la comunidad, las cuales generen experiencias de participación significativas para niños y jóvenes con discapacidades. En la metodología realizaron búsquedas en bases de datos de Embase, Medline, ERIC, Psycinfo, SportDiscus, Scopus, CINAHL, y Web of Science: incluyendo estudios descriptivos de la experiencia de participar en un programa o actividad comunitaria desde la perspectiva de niños y jóvenes con discapacidad de 0 a 21 años o sus padres. Los autores utilizaron la meta etnografía para sintetizar datos cualitativos, y los temas resultantes se conceptualizaron en la versión de la Clasificación Internacional de Funcionamiento, Discapacidad y Salud- Niños y Jóvenes. Como resultados identificaron 9544 artículos, de los cuales 20 incluyeron para su revisión; de los cuales identificaron y organizaron diez elementos que contribuyeron a experiencias de participación significativas basados en la persona (n = 5; divertirse, experimentar éxito, pertenecer, experimentar libertad, desarrollar una identidad); elementos centrados en el entorno (n = 4; amistades auténticas, la oportunidad de participar, modelos a seguir, apoyo familiar) y elementos relacionados con la actividad (n = 1; aprendizaje). Los autores concluyeron que los elementos que contribuyen a una participación significativa en el tiempo libre están interrelacionados. La revisión reveló la contribución sustancial que las interacciones y relaciones significativas tienen en la creación y facilitación de experiencias positivas y atractivas. Con los resultados de esta revisión pueden ayudar a los profesionales en el diseño de intervenciones específicas para facilitar la participación en el tiempo libre; y además tener implicaciones para los elementos de rehabilitación identificados que pueden funcionar como componentes centrales de las intervenciones con el objetivo de optimizar los resultados de participación en actividades de ocio basadas en la comunidad.

Hajjar DJ, McCarthy JW, Benigno JP, Montgomery J, Chabot J, Boster J. (2019) en "*Weaving participation, interaction, and technology across recreational experiences: perspectives from volunteers, caregivers, and people with complex communication needs*", investigaron respecto de las actividades recreativas y de ocio ofrecen muchas oportunidades significativas y motivadoras para la comunicación y la mejora de la calidad de vida. Los voluntarios en actividades recreativas tienen roles importantes como facilitadores de participación y comunicación, al tiempo que crean oportunidades para el aprendizaje y la

interacción social. Para el estudio, se asignaron cinco voluntarios a cinco personas con necesidades complejas de comunicación. Cada día tomó fotos y videos durante una serie de tres lecciones de kayak. Un análisis temático, basado en los datos de las sesiones de retroalimentación voluntarias, reveló cinco temas principales: componentes del programa, modificaciones, barreras, apoyos y beneficios. Los resultados revelaron que los voluntarios apoyaron a las personas con necesidades complejas de comunicación que participaron en el estudio para recolectar fotos y videos mientras aprendían a usar cámaras y comunicar sus preferencias para la captura.

Kaljača S, Dučić B, Cvijetić M. (2019) "*Participation of children and youth with neurodevelopmental disorders in after-school activities*" el objetivo de este estudio fue comparar el nivel de participación en actividades sociales, recreativas y recreativas en un grupo con discapacidad intelectual, un grupo con trastornos del espectro autista y un grupo en desarrollo típico. No hubo diferencias estadísticamente significativas en la frecuencia de participación en actividades observadas entre los tres grupos de participantes. Los participantes con discapacidad intelectual eran más independientes que los participantes con trastornos del espectro autista en actividades sociales y de ocio, y necesitaban menos apoyo de los padres en las actividades de ocio. La influencia del género se detectó en ciertas actividades en los tres grupos de participantes. Las actividades en las que participan son principalmente estereotipadas, altamente estructuradas y tienen lugar en presencia de los padres. Recomendaron formar una red más rica de servicios de apoyo que se orientaría a organizar actividades sociales, recreativas y recreativas de personas con discapacidad en la comunidad.

Kupers E., Lehmann A., McPherson G. y Van P. (2018) "*Children's Creativity: A Theoretical Framework and Systematic Review*", los autores describen que, dentro de la educación, la importancia de la creatividad se reconoce como habilidad esencial del siglo XXI. En base a esta premisa, el primer objetivo de este artículo es proporcionar una integración teórica a través del desarrollo de un marco basado en los principios de la teoría de sistemas dinámicos complejos, que describe y explica la creatividad de los niños. Este modelo se utiliza para explicar diferentes puntos de vista sobre el papel de la educación en el desarrollo de la

creatividad de los niños. Nuestro segundo objetivo es la integración empírica. Sobre la base de una taxonomía tridimensional, realizamos una revisión sistemática de la literatura reciente (2006–2017, 184 estudios) sobre la creatividad de los estudiantes de primaria. Nuestros resultados muestran que la creatividad se mide con mayor frecuencia como una construcción estática, agregada. En línea con nuestro modelo teórico, sugerimos formas en que la investigación futura puede elaborar sobre las interacciones momento a momento que forman la base del desarrollo creativo a largo plazo, así como sobre los mecanismos que conectan los diferentes niveles de creatividad.

Gajda, A., Beghetto, R. A., & Karwowski, M. (2017) “*Exploring creative learning in the classroom: A multi-method approach*”; el artículo aborda la pregunta ¿Cómo podrían los investigadores comprender mejor las variaciones en el aprendizaje creativo en y a través de las aulas?; para ello los autores efectúan un enfoque de métodos múltiples usando para explorar las características más dinámicas del aprendizaje creativo en diez aulas de primaria. Las diez aulas fueron clasificadas primero en uno de tres grupos (positivo, negativo y nulo), según la relación entre la creatividad medida de los estudiantes (N = 204) y el rendimiento académico (promedio positivo $r = 0.52$; promedio negativo $r = -0.23$; y nulo promedio $r = 0.02$). Analizaron los comportamientos observados de docentes y alumnos en cada aula, encontrando diferentes patrones de comportamiento basados en clasificaciones en el aula, como por ejemplo los maestros en las aulas con una asociación positiva entre la creatividad y el rendimiento académico tenían a demostrar comportamientos más afectuosos hacia los estudiantes y a proporcionar más apoyo emocional a los estudiantes. A su vez descubrieron que los comportamientos de los maestros asociados con el fomento de la creatividad en el aula se asociaron con el compromiso positivo, la autoexpresión y la ideación de los alumnos (independientemente del tipo de aula). Finalmente, utilizaron un análisis de interacción a nivel micro para ilustrar visualmente los patrones de interacciones entre maestros y alumnos en tres clasificaciones de aula diferentes, encontrando interacciones más extensas y exploratorias en el aula de asociación positiva, mientras que el aula de asociación negativa se caracterizó por patrones de interacción más directos y de cierre más rápido y el aula de asociación nula tendió a tener patrones de interacción que dejaron las ideas de los estudiantes

suspendidas y sin exploración, desarrollo o refinamiento de ideas. Los autores recomiendan que el uso de metodologías combinadas como la del artículo, pueden ser mejoradas y desarrollar investigaciones posteriores para explorar y comprender las características más dinámicas del pensamiento creativo y la acción en el aula.

Lun W. y Ling Y. (2016) "*The developmental trends of different creative potentials in relation to children's reasoning abilities: From a cognitive theoretical perspective*", señalaban que los estudios anteriores que demostraron el conocido fenómeno de depresión de cuarto grado adoptaron principalmente el tipo de pensamiento divergente de las medidas de creatividad. De acuerdo con la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y la explicación de doble proceso de la teoría de la creatividad, se presume que la creatividad abierta depende principalmente del procesamiento intuitivo y asociativo de Tipo 1 y podría ser interrumpida por el desarrollo de operaciones formales. La creatividad cerrada, por otro lado, implica procesamiento analítico y evaluativo de Tipo 1 y Tipo 2, y podría beneficiarse del desarrollo de habilidades de razonamiento. Los índices de creatividad abierta exhibieron tendencias descendentes a lo largo de la edad, mientras que las medidas de creatividad cerrada y las habilidades de razonamiento mostraron ascendente tendencias.

Muhonen S. (2016) "*Students' experiences of collaborative creation through songcrafting in primary school: Supporting creative agency in 'school music' programmes*", el estudio investigó las experiencias de 41 estudiantes basado en la composición de sus canciones en la escuela primaria, y examinar el potencial para apoyar la creatividad dentro de los programas de educación musical de la escuela. El Songcrafting se refiere a una práctica de composición colaborativa en la que todos se consideran creadores capaces de melodías y letras, y donde la negociación, la colaboración y la apertura a la situación son esenciales. A través de entrevistas individuales semiestructuradas con estudiantes que habían experimentado la composición de canciones en el pasado, analizadas con métodos cualitativos, se descubrió que la narración de la composición de canciones de los estudiantes incluía significados relacionados con la agencia general, la agencia creativa, la participación musical dentro de la comunidad del aula y documentada y

compartió productos musicales colaborativos. Los resultados resaltan el potencial para enriquecer prácticas pedagógicas y de enseñanza significativas a través del examen de las experiencias de los estudiantes y explorando los potenciales en la narración de historias musicales. Estos hallazgos sugieren que las prácticas de educación musical podrían beneficiarse de la inclusión de una gama más amplia de oportunidades para que los estudiantes creen su propia música, y la facilitación sensible de los procesos colaborativos de creación musical.

Grammenos D. y Antona M. (2017) “*Future designers: Introducing creativity, design thinking & design to children*”, Future Designers es un curso intensivo interactivo y participativo que tiene como objetivo presentar a los niños los conceptos y la práctica de la creatividad, el diseño y el pensamiento de diseño. Los resultados derivados de todos los pilotos son muy prometedores e indican que los «futuros diseñadores» es una experiencia atractiva y divertida para personas de diversas edades, que puede involucrar fructíferamente a los niños en actividades creativas y puede generar ideas de diseño interesantes.

Kupers E., Van M. y Lehmann A. (2018) “*Creativity in the Here and Now: A Generic, Micro-Developmental Measure of Creativity*”, los autores sostienen que la creatividad es un concepto relevante y difícil de alcanzar y, en consecuencia, existe una amplia gama de métodos para evaluar la creatividad en muchos contextos diferentes. En términos generales, podemos diferenciar entre las medidas de creatividad en el nivel de la persona, el nivel del producto creativo y el nivel del proceso creativo. En la literatura r sobre la creatividad de los niños, el 80% de los estudios emplearon medidas en la persona o en el nivel del producto. Sin embargo, para los padres, maestros y empleadores que desean estimular la creatividad, se necesita una comprensión del proceso creativo. Este paso del nivel de evaluación interindividual al intraindividual está, además, en línea con la investigación en muchos otros ámbitos de la psicología. En este artículo, presentamos un marco de codificación recientemente desarrollado como una medida de creatividad sistemática, genérica y de micro nivel. El primer paso es determinar la unidad de análisis, es decir, el nivel de detalle en el que se evalúa el proceso creativo. Por último, demostramos las posibilidades para analizar este tipo de densas mediciones intraindividuales de creatividad y discutimos la investigación futura que se necesita para validar completamente el instrumento.

Puente R. (2016) "*Creative Self-Efficacy: An Exploration of Its Antecedents, Consequences, and Applied Implications*", señala que la creatividad y la innovación son el núcleo de resultados importantes como el crecimiento económico y de ventas, la producción de artículos y el aprendizaje de los estudiantes. Dada la importancia de comprender la creatividad y la innovación, revisamos la literatura empírica que examina los antecedentes y las consecuencias de la autoeficacia creativa en el dominio del trabajo. Un hallazgo importante fue que la autoeficacia creativa ha hecho una contribución significativa como una variable de proceso que explica cómo varios factores organizacionales y personales influyen en los resultados creativos a través de su influencia en la autoeficacia creativa.

Weinberger A. Iyer H. y Green A. (2016) "*Conscious Augmentation of Creative State Enhances Real Creativity in Open-Ended Analogical Reasoning*" señalan que los humanos tienen una capacidad impresionante para aumentar su estado creativo. Aunque este fenómeno del "límite de pensamiento" se experimenta comúnmente, la investigación de creatividad no ha explorado completamente el alcance de su potencial, que a menudo se ha centrado en la creatividad como un rasgo. Aunque la creatividad artística también es de gran interés, es un razonamiento creativo que con frecuencia conduce a avances innovadores en la ciencia y la industria. Aquí, estudiamos la creatividad estatal en el razonamiento analógico, una forma de razonamiento relacional que abarca la división conceptual entre inteligencia y creatividad y es un mecanismo central para la innovación creativa. Una señal explícita de creatividad provocó la formación de conexiones analógicas sustancialmente más creativas. Críticamente, el aumento en la formación de analogías creativas no se debió a un criterio generalmente más liberal para la formación de analogías. El uso de una muestra en línea proporcionó evidencia de que el aumento de la creatividad del estado se puede obtener con éxito mediante el tratamiento remoto en un entorno en línea.

Heilman K. (2016) "*Possible Brain Mechanisms of Creativity*", la preparación exitosa requiere un nivel básico de inteligencia general y conocimiento y habilidades específicas del dominio y las personas altamente creativas pueden tener

alteraciones anatómicas de regiones neocorticales específicas. El innovar requiere el desconectarse y el pensamiento divergente es por redes frontales; pero a su vez requiere de un pensamiento asociativo y convergente, estas actividades dependen de la integración de redes altamente distribuidas. Las personas naturalmente son más creativas cuando están en estados mentales que se asocian con niveles reducidos de noradrenalina cerebral, las cuales pueden mejorar la comunicación entre redes distribuidas.

Jauk E, Neubauer AC, Dunst B, Fink A, Benedek M. (2015) "*Gray matter correlates of creative potential: a latent variable voxel-based morphometry study*", los autores señalan que existe un creciente interés por la investigación en el cerebro estructural y funcional que correlaciona el potencial creativo subyacente. Investigaciones recientes encontraron que las diferencias interindividuales en el potencial creativo se relacionan con las diferencias volumétricas en las regiones del cerebro que pertenecen a la red en modo predeterminado, como el precuneus. Mediante el modelado de variables latentes y la consideración de los avances psicométricos recientes en la investigación de la creatividad, buscamos desenredar los efectos de la originalidad y la fluidez de la idea como dos indicadores independientes del potencial creativo. Los resultados indican que la capacidad de producir ideas originales está vinculada al modo por defecto, así como a las estructuras dopaminérgicas. Estos correlatos estructurales del cerebro de la originalidad de la idea fueron evidentes en todo el rango de la capacidad intelectual y, por lo tanto, no fueron moderados por la inteligencia.

Ivancovsky T, Kleinmintz O, Lee J, Kurman J, Shamay-Tsoory SG. (2018) "*The neural underpinnings of cross-cultural differences in creativity*", mientras que las culturas individualistas occidentales enfatizan la unicidad, las culturas colectivistas de Asia oriental lo desalientan. Aquí examinamos si las diferencias transculturales en la creatividad medidas por una tarea de pensamiento divergente (DT) se explican por una mayor actividad en las regiones del cerebro que median el control inhibitorio (por ejemplo, el giro frontal inferior izquierdo [L-IFG]). Por lo tanto, predijimos que el L-IFG sería "hiperactivo" entre los individuos de las culturas de Asia oriental en comparación con los occidentales. En el Estudio 1, los participantes israelíes y surcoreanos se compararon en una tarea clásica de DT

(AUT; "Usos alternativos: Manual de instrucciones e interpretación"). Los israelíes generaron ideas más originales en comparación con los surcoreanos. En el Estudio 2, los participantes israelíes y los participantes de Corea del Sur que actualmente viven en Israel fueron escaneados mientras realizaban el AUT. En línea con estudios previos, los resultados indican que la generación de ideas originales en todas las culturas está asociada con la activación de la corteza cingulada posterior (PCC), que forma parte de la red de modo predeterminado (DMN). Según la hipótesis, los surcoreanos mostraron una mayor activación de la L-IFG en comparación con los israelíes. Esta activación mejorada se asoció con puntuaciones de originalidad más bajas. La dimensión cultural del tradicionalismo, siendo más alta en la muestra de Corea del Sur que en la muestra de Israel, se relacionó para mejorar la actividad de L-IFG, respaldando aún más nuestra hipótesis con respecto a las influencias culturales en el control inhibitorio. Además, el análisis de conectividad funcional indicó que la activación del L-IFG se acopló positivamente con la actividad de PCC entre los israelíes y con la actividad prisma entre los surcoreanos. Los resultados sugieren que las diferencias transculturales en la creatividad podrían explicarse por variaciones en el control inhibitorio.

Marsh J., Plowman L., Yamada D., Bishop J., Lahmar J. y Scott F. (2018) "*Play and creativity in young children's use of apps*", el estudio es el primero en investigar sistemáticamente hasta qué punto las aplicaciones para niños de 0 a 5 años fomentan el juego y la creatividad. Existe una creciente evidencia del uso de tabletas por parte de los niños, pero el conocimiento limitado del uso de aplicaciones por parte de niños de esta edad. Este estudio financiado por el ESRC realizó una investigación que identificó cómo los niños del Reino Unido de 0 a 5 años usan aplicaciones, y hasta qué punto el uso de las aplicaciones promueve el juego y la creatividad, dada la importancia de estas para el aprendizaje y el desarrollo. Se realizó una encuesta con 2000 padres de menores de 5 años en el Reino Unido, utilizando una muestra aleatoria, estratificada, y se realizaron estudios de casos etnográficos de niños en seis familias. Se analizaron más de 17 horas de videos de niños usando aplicaciones. Los resultados establecieron que los niños de cinco años utilizan una variedad de aplicaciones, algunas de las cuales no están dirigidas a su rango de edad. Las características de diseño de tales aplicaciones pueden conducir al apoyo o la inhibición del juego y la creatividad. El

estudio hace una contribución original al campo, ya que ofrece una descripción de cómo las aplicaciones contribuyen al juego y la creatividad de los niños de cinco años o menos.

La Teoría de la estrategia lúdica psicomotriz se basa en conceptos de una visión cultural, donde los juegos lúdicos siempre han sido fundamentales en la formación integral de los infantes, adoptándose conceptos de juego como el espacio de construcción del ser humano. Las investigaciones referentes a los juegos lúdicos en la formación integral del desarrollo del niño fueron efectuadas por Cézanne (1925) quien sostenía que el juego es una actividad que es utilizada para disfrutar, pero a su vez es una herramienta educativa, por lo cual sostenía que el juego es una actividad social, porque en ello permite desarrollar la cooperación entre infantes, el logro de papeles o roles que son el complemento propio. Ello conlleva que diversos autores conciben que el desarrollo del juego es una actividad social en que permite la interacción de los infantes o con adultos, desarrollando la necesidad del conocimiento y dominio del mundo que le rodea, esto genera que el niño más adelante se integre en una sociedad y sea parte de esta como un ente generador. En el desarrollo de los juegos existen claves que son desarrolladas por símbolos, existiendo en todos los juegos una regla interna para su desarrollo.

Cézanne (1925) sostenía que los juegos generan zonas para el desarrollo de la potencialidad, pero los juegos tradicionales van de generación en generación con la misión de generar el conocimiento del propio cuerpo del niño y del medio en que se desenvuelven, significando un movimiento constante, con lo cual se acerca al mundo. Los juegos tradicionales infantiles están involucrados con la motricidad gruesa y a través de la aplicación de los mismos se consigue el estímulo y potenciar habilidades y destrezas relacionadas a las actividades motoras.

Bustos (2011) sostiene que los juegos tradicionales tienen inmerso aspectos culturales como el comportamiento y aprendizaje de los valores, normas, tareas cotidianas y hábitos; y los juegos son de suma importancia la práctica en cada generación sobre todo con las generaciones que se ven involucradas con la tecnología volviendo pasivos a los niños, y para evitar que se incrementen enfermedades cardiovasculares y de sobrepeso en altos índices en la población, siendo su práctica en el aspecto físico como el control postural, lateralidad, los

desplazamiento de movimientos de un lugar a otro, favoreciendo a las habilidades básicas, nociones espaciales, además del desarrollo de los músculos y capacidades motrices.

Las diversas actividades en la infancia permiten socializar e integrar, siendo que los juegos tradicionales se jueguen en grupos generando reglas sencillas; diversos autores establecen diferentes clasificaciones en cuanto a los juegos tradicionales, referenciándose a los que ayudan en la educación inicial, debido que implica el movimiento en acciones de juegos al aire libre. Al contarse con estas condiciones permite la interacción de los protagonistas, aceptando la interacción en diversos juegos como yoyo, las partes del cuerpo, saltar la cuerda, trompo, canicas, cometa, etc.

En el desarrollo de los juegos tradicionales infantiles están referidos con la expresión verbal en cuanto al desarrollo del lenguaje, esto es el casi del juego de Los Países, en que los infantes se quedan quietos y el niño tiene que saltar tres pasos hacia el niño que se encuentre más cerca y tiene que lanzarle la pelota; y el a su vez declara la guerra a otro país, esto ayuda en los infantes a conseguir diversas habilidades como lanzar y agarrar la pelota.

El juego el Ratón; es formado mediante una cadena entre los niños quienes efectúan movimientos generales interviniendo todas las partes del cuerpo, realizando movimientos de los miembros superiores y el desarrollo de habilidades y destrezas de correr.

Teoría de la creatividad; sostenida por Donolo (2003), que afirma la existencia de influencia entre las teorías actuales de la creatividad basada en paradigmas y diversos métodos integradores; es por ello que mediante un enfoque epistemológico la creatividad es multidisciplinaria y sistémica, siendo flexible, original, libre e intuitivo con el fin de conducir a un razonamiento lógico, generando ideas que buscan no caer en errores teóricos o prácticos. Según Solar, Molina, Pierre y Sáenz (1995), las teorías más importantes en el proceso creativo de los niños es la teoría factorial, propuesta por Guilford y Torrance, quienes estudiaron el comportamiento creador mediante métodos experimentales y teóricos. Para estos autores, la capacidad creativa se desarrolla basada en el acceso a pensamientos, generando el desarrollo de la habilidad permitiendo el funcionamiento del proceso

creativo. Normalmente se ha asociado la creatividad con el pensamiento, pero hoy en día los autores en su mayoría sostienen que la creatividad se inicia cuando se integran ambas modalidades.

Guilford y Torrance citado por Martínez (2008), identifican las características creadoras como la originalidad, curiosidad, pensamiento divergente, flexibilidad en el acto creativo divergente y libertad que interactúan en el acto creativo, a su vez Medina (2017), Martínez (2008) , Mitjans (2013) , Chacón (2001) , Boteron (2016), entre otros señalan que la creatividad es la capacidad del ser humano que permite la creación, elaboración de productos y la puesta en práctica de soluciones a problemas de la realidad. Por lo tanto, la creatividad es un atributo humano, potencial biológico que estimula y provoca la actividad y capacidad creativa, relacionándose con la formación de la personalidad.

III. METODOLOGÍA

3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Tipo

Según Hernández (2010) nos dice que el diseño de investigación es descriptivo y este estudio busca señalar las características y perfiles de grupos individuos u objetos que son sometidos a un análisis.

Diseño

Hernández (2010) las variables no se manipulan, es decir en estos estudios se observa los fenómenos tal como suceden en el contexto. El diseño fue no experimental.

3.2 Variables y operacionalización

La investigación fue cuantitativa se trabajó como variable independiente a estrategia lúdica psicomotriz, y como variable dependiente la creatividad.

Definición conceptual: Para el estudio realizado se utilizaron 2 variables; la variable independiente Estrategia lúdica psicomotriz y Según Berruezo (2000), la estrategia lúdica psicomotriz, es un método que desarrolla lo lúdico infantil y a su vez ayudara en una forma armoniosa a lograr las capacidades intelectuales, comunicativas, cognitivas y afectivas de todo ser humano; y como variable dependiente la creatividad en su estudio Vygotsky(1981), nos define a la creatividad como una capacidad innata del ser humano que le va a permitir inventar, confeccionar diversos productos y ponerlo en práctica para así dar respuestas y resolver diversos problemas de la vida diaria.

Definición operacional: para medir la variable estrategia lúdica psicomotriz se utilizó las dimensiones juegos tradicionales y juego libre, en la variable dependiente la creatividad se utilizó originalidad, elaboración, fluidez y flexibilidad.

3.3 Población, muestra y muestreo

Población

Hernández (2010), la población es un grupo al cual se realizan diversas determinaciones, la cual estuvo constituida por 25 estudiantes del II ciclo de la IEI Julia Valenzuela I – UGEL 05.

Muestra

La muestra fue igual a la población de estudio.

Muestreo

El muestreo fue no probabilístico, siendo una población censal al ser una población reducida y que guarda las mismas características, por lo tanto, se aplicó a la población de estudio.

3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada fue la observación, fue directa porque se detalló los hechos que se buscaban investigar; el Instrumento que se aplicó fue la lista de cotejo para cada variable de estudio que estuvo compuesto por 33 ítems en escala dicotómica es decir Sí y No.

El instrumento para evaluar la aplicación de la estrategia lúdica psicomotriz, fue elaborado en 15 preguntas, compuesto en dos dimensiones: Juegos tradicionales y juegos libres. Para la primera dimensión (juegos tradicionales) se utilizó 07 preguntas del cuestionario elaborado por Carol Valdez Cruz (2019), en que los indicadores fueron aplicados mediante una lista de cotejos fueron los juegos: escondiditas, los gatos y ratones, stop.

En la dimensión juegos libres se emplearon 8 preguntas de la investigación de Gina Mará Anchirayco Chango (2017), donde los indicadores en la aplicación de la lista de cotejos fueron los juegos: El Rey Dice, Cometa simónDice, Yoyo y Los países.

Con ello se busca que el alumno realice juegos de saltar soga, lanzar pelota, columpio con sus compañeros, bajo la supervisión de la maestra en las instalaciones de la institución educativa; a su vez juegos de rompecabezas y

adivanzas; lo cual ha sido desarrollado por el Ministerio de Educación (2009) en el texto “La hora del juego libre en los sectores”.

El instrumento fue adaptado por la investigadora y validado por tres docentes de la Universidad César Vallejo.

La evaluación del desarrollo de la creatividad fue aplicada con el instrumento validado de las autoras Yleana Palacios Gutiérrez y Ruth Ruiz Pingo (2019), cuya lista de cotejo fue de 18 ítems, donde cinco ítems correspondieron para la dimensión elaboración y originalidad y cuatro para la dimensión fluidez y flexibilidad. La valoración es dicotómica es decir Sí y No.

La dimensión fluidez contaba con los siguientes indicadores:

Producción de respuestas; lo cual fue evaluado con el reactivo de produce un número elevado de respuestas lógicas para responder a una pregunta.

Expresión de ideas por iniciativas; evaluándose con el reactivo la expresión de sus iniciativas sus ideas frente al rol que asume.

Emite soluciones; mediante el reactivo se evaluó la emisión de soluciones posibles frente a un hecho.

Demuestra seguridad propia; mediante el reactivo se evaluó la demostración de seguridad al plasmar sus ideas en sus producciones.

La dimensión flexibilidad contaba con los siguientes indicadores los cuales fueron evaluados con reactivos:

Crea soluciones; emplea nuevas formas para resolver problemas.

Escucha a los demás; escucha a otros para llegar a acuerdos.

Elije la mejor solución; es la selección de la mejor idea adecuada a solucionar su problema.

Reflexiona sobre los diferentes modos de solución; visualizando el objeto o situación desde diversos ángulos.

La dimensión originalidad cuenta con los siguientes indicadores evaluados mediante reactivos:

Expresa diversidad de ideas; expresa ideas diversas en momentos de dialogo.

Combina recursos; combina los materiales en sus producciones.

Modifica las narraciones; cambia partes de una narración o historia.

Creatividad en producciones; sus trabajos son llamativos y coloridos.

Expresión de ideas claras; su idea a transmitir en sus producciones es clara.

La dimensión elaboración cuenta con los siguientes indicadores evaluados mediante reactivos:

Describe hechos o sucesos diarios; describe detalladamente situaciones de convivencia.

Expresión oral en sus trabajos; su expresión oral lo refleja en sus trabajos.

Interpretación de trabajos; es capaz de interpretar sus producciones.

Añade detalles; añade detalles a las actividades de participación en el trabajo grupo.

3.5 Procedimiento

El procedimiento fue la realización de sesiones de aprendizajes en donde se fomentó la creatividad, donde los niños y niñas realizaron diversas actividades.

3.6 Método de análisis de datos

Luego de recoger la información, se utilizó para el proceso de información el programa Excel y el software SPSS versión 25, para efectuar el análisis estadístico de los datos, que por los instrumentos se efectuó la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach para las variables de estudio, luego se efectuó la prueba del Chi cuadrado de Pearson por ser variables dicotómicas con la finalidad de medir la correlación de las hipótesis planteadas, así mismo se efectuó la estadística descriptiva de las variables y dimensiones planteadas.

Tabla 1

Valoración para el Alfa de Cronbach

Coeficiente	Relación
0.00 a +/- 0.20	Despreciable
-0.20 a 0.40	Baja o ligera
0.40 a 0.60	Moderada
0.60 a 0.80	Marcada
0.80 a 1.00	Muy alta

3.7 Aspectos éticos

Los datos que fueron procesados y los resultados obtenidos fueron verídicos, cuidándose el respeto de la propiedad intelectual de los autores que fueron referidos; y el respeto por la confiabilidad de la identidad de los alumnos que permitieron la ejecución del estudio.

IV. RESULTADOS

Alfa de Cronbach

Tabla 2
Estadísticos de fiabilidad

Aplicación de la estrategia lúdica	
Alfa de Cronbach	N.º de elementos
.871	15

Tabla 3
Estadísticos de fiabilidad

Desarrollo de la creatividad	
Alfa de Cronbach	N.º de elementos
.862	18

Interpretación: El coeficiente estadístico alfa de Cronbach es una media ponderada de las correlaciones entre las variables de estudio, obteniéndose el valor de 0.871 para la variable Aplicación de la estrategia lúdica y 0.862 Desarrollo de la creatividad, siendo una correlación muy alta que garantiza la fiabilidad de los datos obtenidos en las variables planteadas.

4.1 Estadística descriptiva

La estadística descriptiva fue en base a los 25 alumnos del II ciclo de educación básica regular del centro I.E.I. "Julia Valenzuela I" de San Juan de Lurigancho. El resultado fue el siguiente:

Variable independiente: Estrategia lúdica psicomotriz

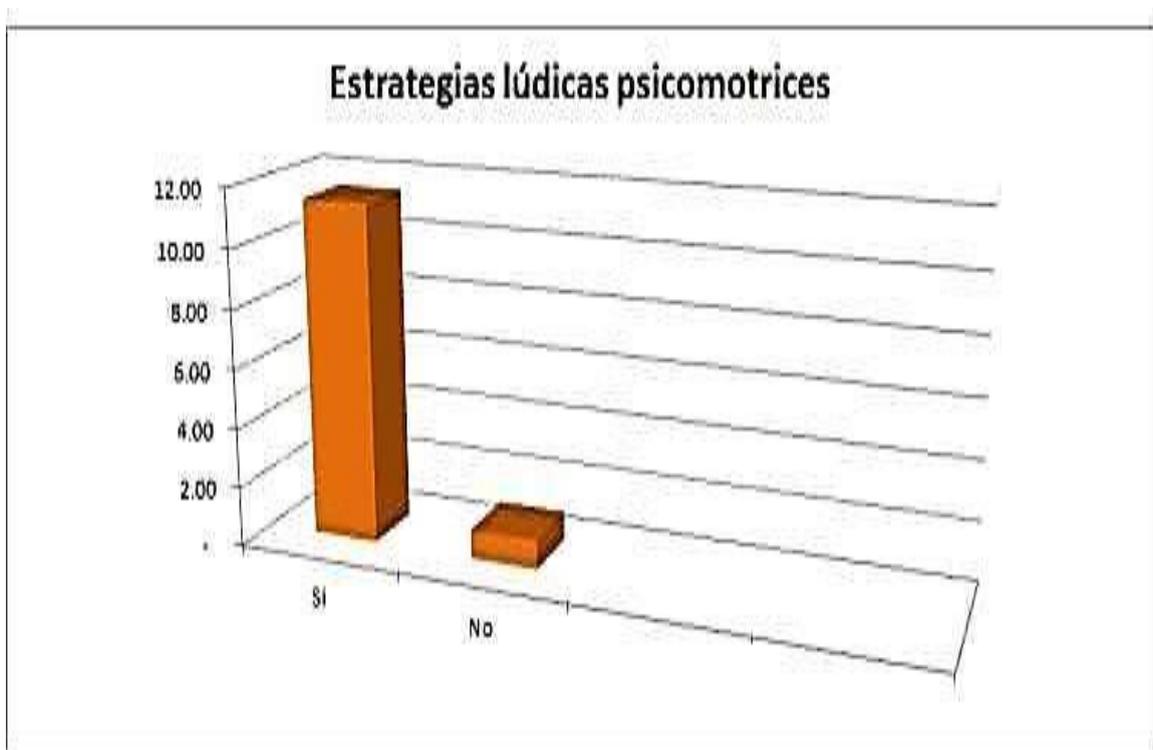
Tabla 4

Variable: Estrategia lúdica psicomotriz

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Validos	Si	23	92,00	92,00	92,00
	No	2	8,00	8,00	100,00
	Total	25	100,0	100,0	

Figura N.º 01:

Variable: Estrategia lúdica psicomotriz



Interpretación:

De acuerdo con la tabla N.º 4, los alumnos encuestados respondieron en relación a las preguntas de la variable "Estrategia lúdica psicomotriz", de la siguiente manera: Si 92% y el 8.00% No.

Variable dependiente: Desarrollo de la creatividad

Tabla 5

Variable: Desarrollo de la creatividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Validos	Si	22	88.00	88.00	88.00
	No	3	12,00	12,00	100,00
	Total	25	100,0	100,0	

Figura N.º 02:

Variable: Desarrollo de la creatividad



Interpretación:

Conforme con lo obtenido en la tabla N.º 5 los alumnos encuestados respondieron a las preguntas de la variable "la creatividad": Si 88% y el 12.00% No.

Análisis descriptivo de ambas variables

Tabla 6

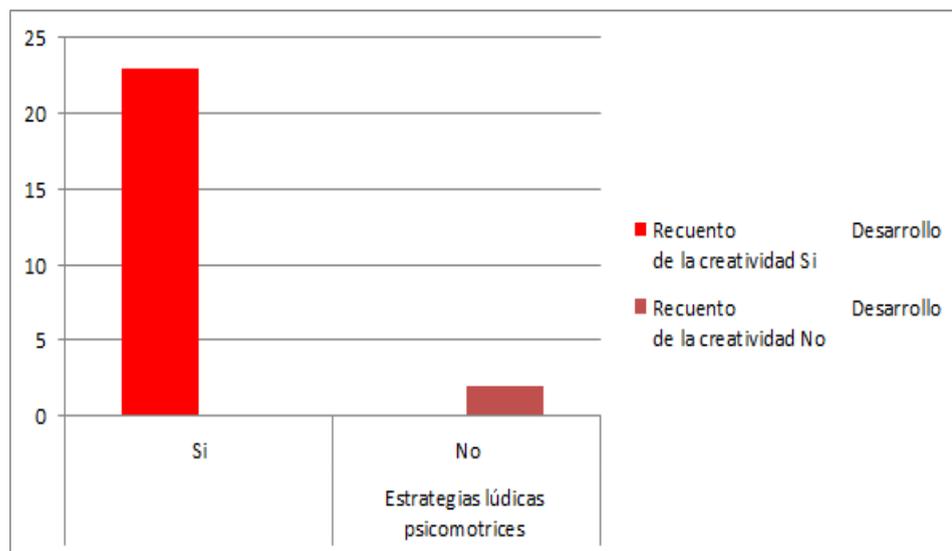
Variables: Estrategia lúdica psicomotriz y la creatividad

Recuento

	Desarrollo de la Si	Creatividad No	Total
Estrategias Lúdicas psicomotrices	23	2	23
	23	2	23
Total			

Figura N.º 03:

Variables: Estrategia lúdica psicomotriz y la creatividad



Interpretación:

En la tabla N.º 06, los resultados de la encuesta a los alumnos del II ciclo de educación básica regular del centro I.E.I. "Julia Valenzuela I" de San Juan de Lurigancho; respondieron por ambas variables Estrategia lúdica psicomotriz y la creatividad de la siguiente manera: 2 alumnos respondieron No y 23 afirmativamente.

Análisis descriptivo de las dimensiones de variables

Tabla 7

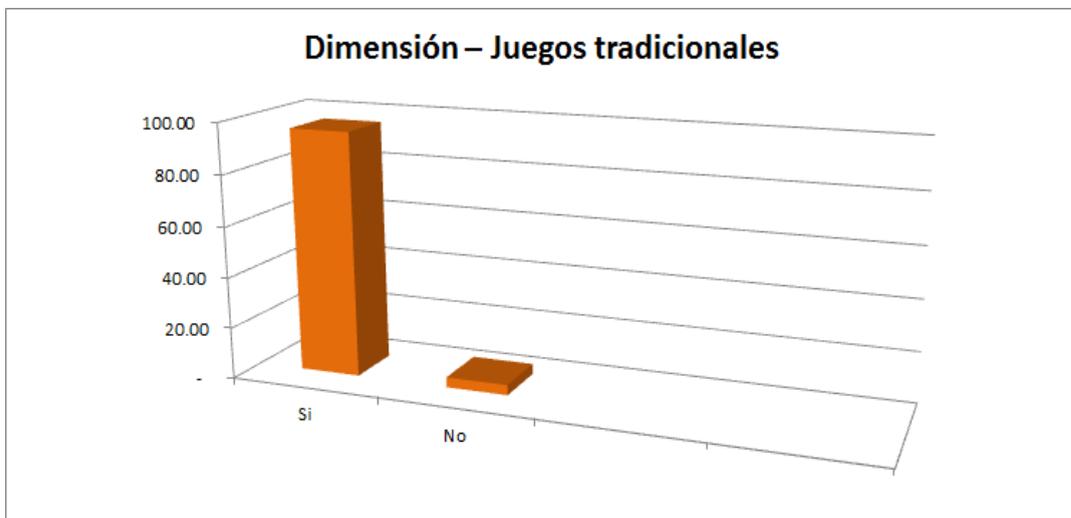
Dimensión de la variable independiente (Estrategia lúdica): Juegos tradicionales

Dimensión: Juegos tradicionales (agrupado)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
	SI	24	96,00	96,00	96,00
Validos	NO	1	4,00	4,00	100,00
	Total	25			100.00

Figura N.º 04:

Dimensión – Juegos tradicionales



Interpretación:

Los resultados de la Tabla N.º 07, se observa que los alumnos del II ciclo de educación básica regular del I.E.I. “Julia Valenzuela I” de San Juan de Lurigancho; respondieron a las preguntas de la dimensión “Juegos tradicionales”: 96.00% Si y 4.00% No.

Tabla 8

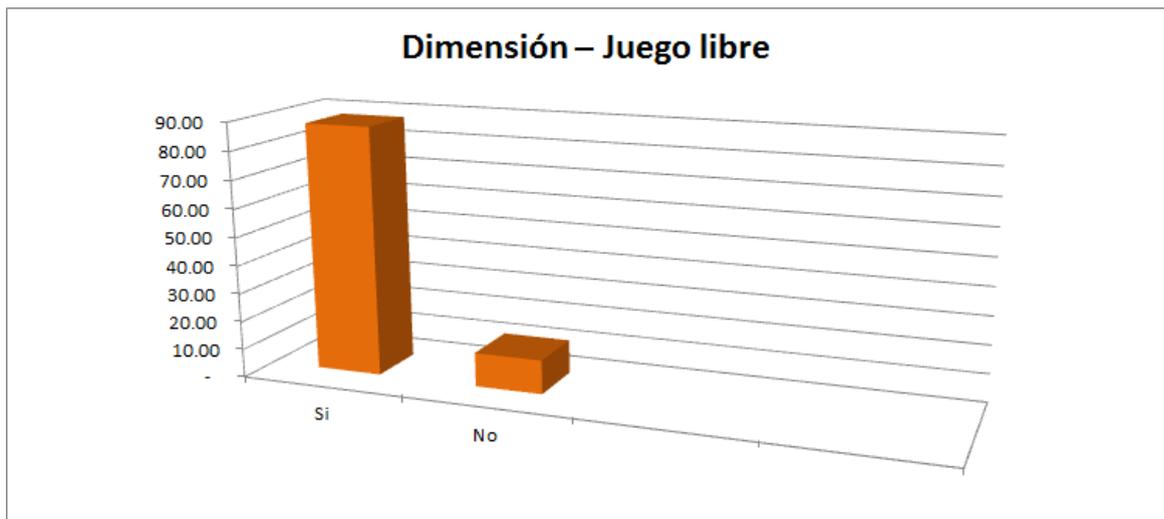
Dimensión de la variable independiente (Estrategia lúdica): Juego libre

Dimensión: Juego libre (agrupado)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Validos	Si	22	88.00	88.00	88.00
	No	3	12,00	12,00	100,00
	Total	25	100,0	100,0	

Figura N.º 05:

Dimensión – Juego libre



Interpretación:

Los resultados de la Figura N.º 05, se observa que alumnos del II ciclo de educación básica regular del centro I.E.I. “Julia Valenzuela I” de San Juan de Lurigancho; respondieron a las preguntas de la dimensión “Juego libre”, de la siguiente manera: 88.00% Si y 12.00% No.

Tabla 9

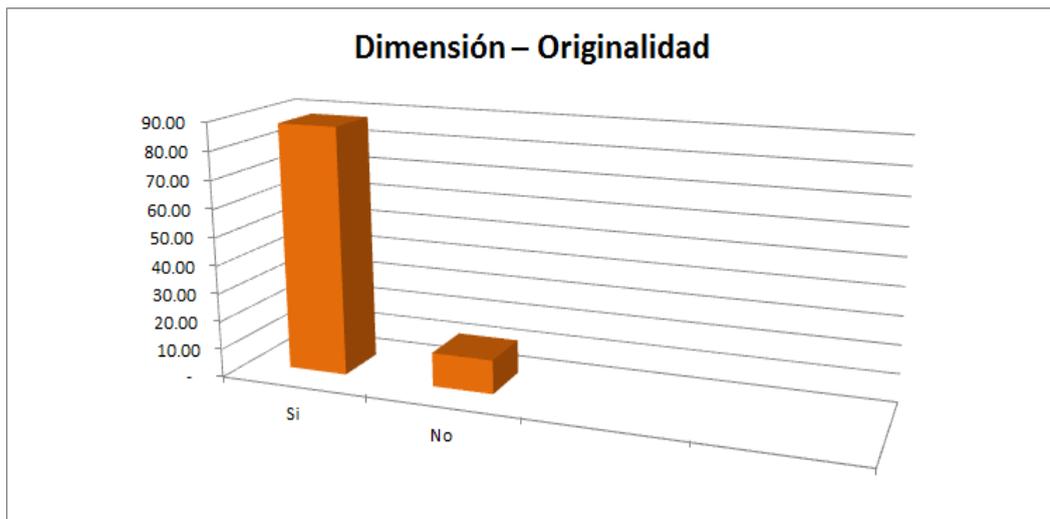
***Dimensión de la variable dependiente (Desarrollo de la creatividad):
Originalidad***

Dimensión: Originalidad (agrupado)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Validos	Si	22	88.00	88.00	88.00
	No	3	12,00	12,00	100,00
	Total	25	100,0	100,0	

Figura N.º 06:

Dimensión – Originalidad



Interpretación:

Los resultados de la Figura N.º 06, se observa que alumnos del II ciclo de educación básica regular del centro I.E.I. “Julia Valenzuela I” de San Juan de Lurigancho; respondieron a las preguntas de la dimensión “Originalidad”, de la siguiente manera: 88.00% Si y 12.00% No.

Tabla 10

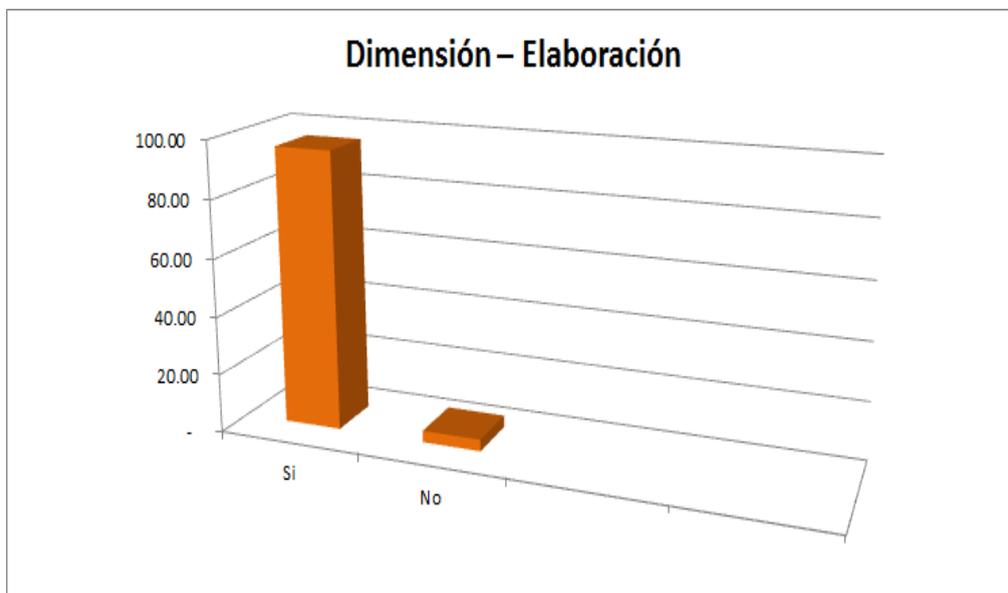
Dimensión de la variable dependiente (la creatividad): Elaboración

Dimensión: Originalidad (agrupado)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Validos	Si	24	96.00	96.00	96.00
	No	1	4,00	4,00	100,00
	Total	25	100,0	100,0	

Figura N.º 07:

Dimensión – Elaboración



Interpretación:

Los resultados de la Figura N.º 07, se observa que alumnos del II ciclo de educación básica regular del centro I.E.I. “Julia Valenzuela I” de San Juan de Lurigancho; respondieron a las preguntas de la dimensión “Elaboración”, de la siguiente manera: 96.00% Si y 4.00% No.

Tabla 11

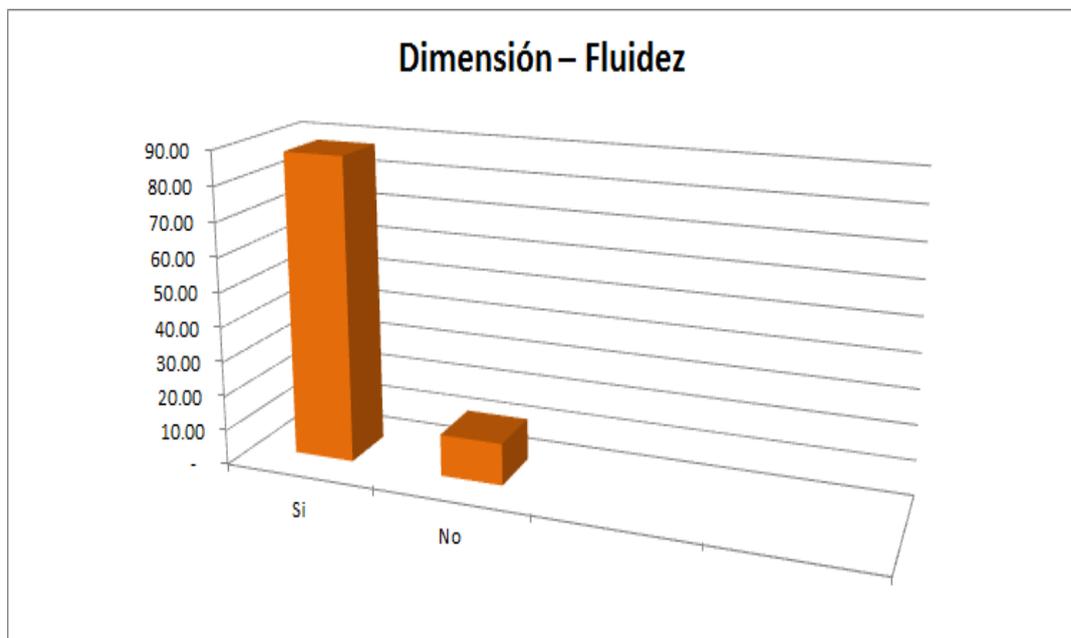
Dimensión de la variable dependiente (la creatividad): Fluidez

Dimensión: Fluidez (agrupado)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Validos	Si	22	88,00	88,00	88,00
	No	3	12,00	12,00	100,00
	Total	25	100,0	100,0	

Figura N.º 08:

Dimensión – Fluidez



Interpretación:

Los resultados de la Figura N.º 08, se observa que alumnos del II ciclo de educación básica regular del centro I.E.I. “Julia Valenzuela I” de San Juan de Lurigancho; respondieron a las preguntas de la dimensión “Fluidez”, de la siguiente manera: 88.00% Si y 12.00% No.

Tabla 12

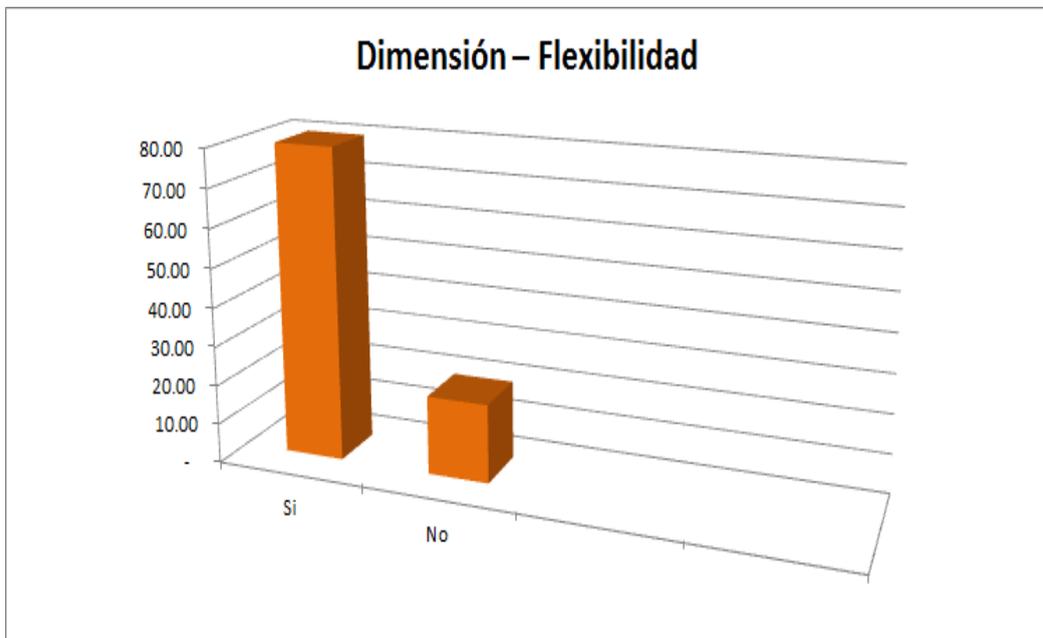
Dimensión de la variable dependiente (la creatividad): Flexibilidad

Dimensión: Flexibilidad (agrupado)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Validos	Si	20	80.00	80.00	80.00
	No	5	20,00	20,00	100,00
	Total	25	100,0	100,0	

Figura N.º 09:

Dimensión – Flexibilidad



Interpretación:

Los resultados de la Figura N.º 09, se observa que alumnos del II ciclo de educación básica regular del centro I.E.I. “Julia Valenzuela I” de San Juan de Lurigancho; respondieron a las preguntas de la dimensión “Flexibilidad”, de la siguiente manera: 80.00% Si y 20.00% No.

4.2 Prueba no paramétrica

Tabla 13

Prueba no paramétrica

Resultados de la correlación no paramétricas entre las variables estrategias lúdicas psicomotrices y desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “Julia Valenzuela I” de San Juan de Lurigancho.

Análisis de la prueba de normalidad

	Komogorov- Smirnov			Shapiro - Wilk		
	Estadístico	gl.	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Estrategias lúdicas psicomotrices	,768	1	,000	,768	1	,000
Desarrollo de la creatividad	781	1	, 000 ,	781	1 ,	000

La tabla N°13 presenta la prueba de normalidad para cotejar la hipótesis general donde se reflejan las variables de estudio, por lo cual se realizó la prueba de Kolmorov –Smirnov y la prueba de Shapiro Wilk; las cuales reflejaron resultados positivos como el indicador de 0.768 para la variable Estrategias lúdicas psicomotrices y 0.781 para la variable Desarrollo de la Creatividad, con un nivel de significancia de 0.000 siendo aceptada la hipótesis planteada.

4.3 Estadística inferencial

Prueba de hipótesis

Hipótesis general.

La aplicación de la estrategia lúdica psicomotriz se relaciona positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “Julia Valenzuela I”

Ho: La aplicación de la estrategia lúdica psicomotriz no se relaciona positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “Julia Valenzuela I”

H1: La aplicación de la estrategia lúdica psicomotriz se relaciona positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “Julia Valenzuela I”.

Tabla 14

Prueba de chi cuadrado de Pearson - hipótesis general

	Sig. asintótica		
	Valor	Gl.	(bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	12,894a	4	,000
Razón de verosimilitudes	14,973	4	,000
Asociación lineal por lineal	,019	1	,000
N.º de casos validos	25		

Fuente SPSS 25.

Significación: 5%

Decisión: De acuerdo con la prueba del chi cuadrado se aprecia en la Tabla N° 14 que $p = 0.019 < 0.05$ rechazando la hipótesis nula y aceptándose la hipótesis general.

Hipótesis Específicas.

Hipótesis específica 1

La aplicación los juegos tradicionales se relaciona positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la institución educativa inicial “Julia Valenzuela I”

Tabla 15

Prueba chi cuadrado – hipótesis específica 1

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9,782a	4	,000
Razón de verosimilitudes	4,991	4	,000
Asociación lineal por lineal	,0187	1	,000
N.º de casos válidos	25		

Ho: La aplicación los juegos tradicionales no se relaciona positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la institución educativa inicial “Julia Valenzuela I”.

Ha: La aplicación los juegos tradicionales se relaciona positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la institución educativa inicial “Julia Valenzuela I”.

Significación: 5%

Decisión: De acuerdo con la prueba del chi cuadrado los resultados se presentan en la Tabla N° 15, $p = 0.019 < 0.05$ por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis plantada relacionándose la dimensión Aplicación de los juegos tradicionales y Desarrollo de la creatividad.

Hipótesis específica 2

La aplicación del juego libre se relaciona positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “Julia Valenzuela I”

Tabla 16

Prueba de chi cuadrado de Pearson – hipótesis específica 2

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi- cuadrado de Pearson	7,054 ^a	4	,017
Razón de verosimilitudes	2,240	4	,692
Asociación lineal por lineal	0,023	1	,267
N.º de casos válidos	25		

Ho: La aplicación del juego libre no se relaciona positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “Julia Valenzuela I”

Ha: La aplicación del juego libre se relaciona positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa inicial “Julia Valenzuela I”.

Significación: 5%

Decisión: De acuerdo al Chi cuadrado de Pearson en la Tabla N° 16, $p=0.023$ menor a 0.05 rechazándose la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, existiendo una relación entre la dimensión aplicación del juego libre y la variable Desarrollo de la de la creatividad.

V . DISCUSIÓN

La hipótesis general *“La aplicación de las estrategias lúdicas psicomotrices se relaciona positivamente en el desarrollo la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “Julia Valenzuela I”;* el instrumento fue validado mediante juicio de expertos siendo la confiabilidad del instrumento utilizando la técnica de alfa de Cronbach con un valor de 0.871 para la variable aplicación de estrategias lúdicas psicomotrices y de 0.862 para desarrollo de la creatividad. Conforme con la hipótesis general planteada, el resultado obtenido mediante la prueba del chi – cuadrado con un nivel de confianza de 95% y con 4 grados de libertad, y un error estadístico al 5%, el valor del chi cuadrado fue 12.894, aceptándose la hipótesis del investigador y se rechazándose la hipótesis nula.

Los resultados de la prueba del chi cuadrado permite corroborar lo sustentado por Dávila (2017), donde su estudio se basó en el desarrollo de la creatividad en infantes de 5 años, el objetivo principal fue determinar el nivel de desarrollo de la creatividad cuyos resultados fueron demostrar que si existe un nivel alto del desarrollo de la creatividad; coincidiendo con este estudio ya que si se utilizan diversas estrategias y aplicándolas con los estudiantes se puede lograr desarrollar la creatividad, los resultados se alinean con lo investigado por Smart E, Edwards B, Kingsnorth S, et al. (2018), donde su análisis produjo ocho estrategias organizadas en tres categorías amplias en que los proveedores de servicios percibieron como esenciales para crear un espacio de ocio inclusivo: (1) involucrar a los niños en experiencias colectivas; (2) alentar las interacciones y amistades entre pares; y (3) facilitar experiencias colaborativas dirigidas por los niños. Como resultados expresaron que los proveedores de servicios que trabajan en diferentes entornos inclusivos pueden usar los hallazgos de este estudio para contribuir al diseño e implementación del programa. Las estrategias presentadas permiten a los niños experimentar oportunidades de juego libre espontáneo, apoyo estructurado individualizado y participación social significativa. En general, se alienta a los proveedores de servicios a mejorar las relaciones de apoyo para niños y proveedores de servicios y las relaciones recíprocas de niños y medio ambiente en programas grupales. Implicaciones

para la rehabilitación Explorar y facilitar las relaciones recíprocas entre los niños y su entorno es esencial para crear espacios de ocio inclusivos. Transformar las intenciones del programa de participación social significativa en práctica requiere aprender y afectar el cambio en los contextos sociales individuales de los niños. Los proveedores de servicios pueden participar como participantes plenos en espacios de ocio inclusivos a través de negociaciones lúdicas, reflexiones internas y expresiones artísticas, es la participación social que se involucre en el desarrollo de los niños en las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad; por los resultados se confirma que las variables de estudio planteadas se relacionan en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la IEI “Julia Valenzuela I”.

En la investigación la primera hipótesis específica *“la aplicación de los juegos tradicionales se relaciona positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la IEI “Julia Valenzuela I”*; esta hipótesis fue aceptada mediante la prueba del chi cuadrado con un nivel de confianza de 95% y 4 grados de libertad, se obtuvo el coeficiente de 9.782, rechazándose la hipótesis nula y aceptándose la hipótesis del investigador.

El resultado se asemeja con Núñez y Mera (2018) que al realizar su estudio sobre “estrategias lúdicas para el desarrollo de la expresión corporal en niños de educación inicial de la unidad educativa Guayaquil”, cuyo objetivo principal fue determinar que existía una correlación directa entre las actividades lúdicas, el juego y el desarrollo de la expresión corporal, para ello coincidió con los resultados dado que se ha observado con mi investigación se ha observado una insuficiente utilización de estrategias lúdicas que van a ayudar en el desarrollo de los niños y niñas, convirtiendo sus sesiones de aprendizajes monótonas, lejanas de aplicarlas de acuerdo a su contexto y no considerando las necesidades e intereses de los niños ya que todo ello los ayudara a desarrollar su creatividad, pero los resultados resultan contrario a la investigación de Edwards BM, Cameron D, King G, McPherson AC. (2019); siendo su propósito integrar a los niños con y sin discapacidades en los programas de recreación promueve la inclusión. Sin embargo, no se conoce por completo cómo se facilita la inclusión social en entornos de recreación. Este estudio tuvo como objetivo

explorar cómo se apoya la inclusión social en un programa de recreación. Se reclutaron 17 niños con y sin discapacidades registrados para el mismo programa. Esta muestra incluyó a ocho niños con discapacidades y nueve niños con desarrollo típico entre las edades de ocho y 17. Implicaciones para la rehabilitación La participación en programas de recreación que implementan estrategias inclusivas podría mitigar el aislamiento social y la soledad de los niños con discapacidades. Los niños con y sin discapacidades pueden experimentar un mayor sentido de inclusión cuando los programas de recreación adoptan un enfoque orientado al proceso y dirigido por los niños. El personal desempeña un papel fundamental en la implementación de estrategias inclusivas, como el establecimiento de la competencia de comunicación grupal entre niños con y sin discapacidad, que podría ser respaldada por la capacitación del personal; esta investigación conlleva a la integración de los niños con y sin discapacidad para el desarrollo de los juegos tradicionales para el desarrollo de la creatividad que por los resultados se confirma que la hipótesis específica planteada influye positivamente en los alumnos de las aulas multiedades de 4 y 5 años de la IEI “Julia Valenzuela I”

En la investigación para la segunda hipótesis específica *“La aplicación del juego libre se relaciona positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “Julia Valenzuela I”,* fue confirmada mediante la prueba del chi cuadrado con un nivel de confianza del 95%, un error estadístico del 5% y a cuatro grados de libertad el coeficiente del chi cuadrado fue 7.054, aceptándose la hipótesis del investigador y rechazándose la hipótesis nula. Estos resultados confirman lo planteado por Lupuche y Kimberli (2017) cuyo objetivo determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa, el tipo de estudio fue descriptivo nivel correlacional, diseño no experimental, concluyendo que se debe reforzar y trabajar la relación positiva de las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa, en la cual coincide con la variable de mi tesis que sustenta que se debe lograr aplicar diversas estrategias lúdicas en la psicomotricidad con ello ayudaría en el desarrollo integral del niño a identificarse

y a la vez a tomar sus propias decisiones al momento de jugar, lo cual también se sostiene en Kupers E., Lehmann A., McPherson G. y Van P. (2018), quienes describen que, dentro de la educación, la importancia de la creatividad se reconoce como una habilidad esencial del siglo XXI. En base a ello, el objetivo de la investigación era proporcionar una integración teórica a través del desarrollo de un marco basado en los principios de la teoría de sistemas dinámicos complejos, que describe y explica la creatividad de los niños. Este modelo fue utilizado para explicar diferentes puntos de vista sobre el papel de la educación en el desarrollo de la creatividad de los niños. El segundo objetivo fue la integración empírica. Sobre la base de una taxonomía tridimensional, realizamos una revisión sistemática de la literatura reciente (2006–2017, 184 estudios) sobre la creatividad de los estudiantes de primaria. Los resultados muestran que la creatividad se mide con mayor frecuencia como una construcción estática, agregada. En línea con el modelo teórico, sugiriendo formas en que la investigación futura puede elaborar sobre las interacciones momento a momento que forman la base del desarrollo creativo a largo plazo, así como sobre los mecanismos que conectan los diferentes niveles de creatividad; los resultados confirman que las hipótesis específicas planteadas se relacionan en los alumnos en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la IEI “Julia Valenzuela I”.

VI . CONCLUSIONES

1.- La hipótesis general *“La aplicación de la estrategia lúdicas psicomotriz se relaciona positivamente en el desarrollo la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “Julia Valenzuela I del distrito de San Juan de Lurigancho”*, se aplicó el test del chi cuadrado con una validez estadística de $p= 0.019 < 0.05$, lo cual guarda relación con el objetivo principal de la investigación donde se consideró el establecer la relación entre las dos variables, lo cual si se cumple con el objetivo propuesto.

2.- La hipótesis específica 1 *“La aplicación de los juegos tradicionales se relaciona positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la institución educativa inicial “Julia Valenzuela I del distrito de San Juan de Lurigancho”*, fue aprobada mediante el chi cuadrado de Pearson con el resultado de 9.782 presentando una relación de la dimensión Aplicación de juegos tradicionales y la variable Desarrollo de la creatividad.

3.- La hipótesis específica 2 *“La aplicación del juego libre se relaciona positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “Julia Valenzuela I”*; aplicándose la prueba del chi cuadrado alcanzando un valor de 7.054 presentando una relación de la dimensión Aplicación de juego libre y la variable desarrollo de la creatividad, siendo la hipótesis planteada aceptada.

VII . RECOMENDACIONES

- 1.- Aplicar estrategias lúdicas por parte de los docentes en las aulas de cuatro y cinco años con la finalidad de estimular y desarrollar la creatividad de los niños del nivel de inicial.

- 2.- Seguir incentivando el uso de diversas estrategias lúdicas psicomotrices en los docentes de la IEI Julia Valenzuela I.

- 3.- Realizar proyectos de innovación con el fin de desarrollar la creatividad en los niños y niñas de la IEI “Julia Valenzuela I” ya que ello lograra que sean niños creativos, reflexivos, espontáneos y críticos.

- 4.- La institución educativa debe realizar en los trabajos colegiados talleres sobre cómo desarrollar la creatividad y como aplicar estrategias lúdicas psicomotrices en los niños y niñas.

REFERENCIAS

Abad M. (2008). *Arteterapia - Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*. Vol. 3/ 2008 págs. 167-188

Abad, M., y Farfán, M. (2019). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. / N.º 407 de La Islilla – Paita - Piura, 2019*. Tesis de grado Universidad Pedro

Ruiz Gallo

<http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/5436>

Armas G. Hernán. (2018) *Importancia del juego en el desarrollo integral infantil. Revista digital.*

<http://revistasdigitales.upec.edu.ec/index.php/sathiri/article/view/247>

Botero (2017) *Fomento de la capacidad creativa desde las prácticas de enseñanza en una institución universitaria*, Universidad estatal Lomonosov, Moscú; Magister en Ciencias Sociales, Universidad de Antioquia; Doctora en psicopedagogía, Universidad Católica de Argentina. Grupo PAYS

Casanova Z., T, Naranjo O. P. (2016) *Técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la creatividad en los niños/as de educación inicial de la Unidad Educativa "Joaquín arias", Pelileo – Tungurahua*, Tesis de maestría Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3566>

Chacón Araya, Y. (2005) *Una revisión crítica del concepto de creatividad* *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*. Universidad San Pedro de Montes de Oca. Costa Rica. vol. 5, núm.1
<https://www.redalyc.org/pdf/447/44750106>

Cortés R. Jessenia. (2015). *La lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la institución educativa San Francisco*. Ibagué: Universidad del Tolima. Tesis de grado. <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1411>>

Dávila. C. F. M. (2017). *El desarrollo de la creatividad en infantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 104 Mi Pequeño Gran Mundo Ugel de Ventanilla*, 2017. Tesis de grado Universidad Cesar Vallejo <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/3833>

Edwards BM, Cameron D, King G, McPherson AC. (2019) *Contextual strategies to supportsocial inclusion for children with and without disabilities in recreation*. Disabil Rehabil.

Farfan J. (2019). *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata - Arequipa* 2018. Tesis de maestría. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. URI: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/8501>

Franco López, J. P., y González Cruz, M. J. (2018). La Práctica Psicomotriz a nivel educativo, preventivo y terapéutico. *RELADEI. Revista Latinoamericana De Educación Infantil*, 4(2), <https://revistas.usc.es/index.php/reladei/article/view/4890>.

Grammenos D. y Antona M. (2017). *Future designers: Introducing creativity, design thinking & design to children*.

Hajjar DJ, McCarthy JW, Benigno JP, Montgomery J, Chabot J, Boster J. (2019) *Weaving participation, interaction, and technology across recreational experiences: perspectives from volunteers, caregivers, and people with complex communication needs*. Augment Altern Commun.

doi:10.1080/07434618.2019.1597161

Heilman K. (2016). *Possible Brain Mechanisms of Creativity*. Archivos de Neuropsicología Clínica, Volumen 31, Número 4, <https://doi.org/10.1093/arclin/acw009>

Ivancovsky T, Kleinmintz O, Lee J, Kurman J, Shamay-Tsoory SG. (2018) *The neural underpinnings of cross-cultural differences in creativity*. Hum Brain Mapp. 4493-4508. doi:10.1002/hbm.24288

Jauk E, Neubauer AC, Dunst B, Fink A, Benedek M. (2015). *Gray matter correlates of creative potential: a latent variable voxel-based morphometry study*. Neuroimage.2015;111:312-320.

Kaljača S, Dučić B, Cvijetić M. (2019) *Participation of children and youth with neurodevelopmental disorders in after-school activities*. Disabil Rehabil. 10.1080/09638288.2018.1457092

Kupers E., Van M. y Lehmann A. (2018). *Creativity in the Here and Now: A Generic, Micro-Developmental Measure of Creativity*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02095>

Kupers E., Lehmann A., McPherson G. y Van P. (2018). *Children's Creativity: A Theoretical Framework and Systematic Review*. <https://doi.org/10.3102/0034654318815707>

Lapo C., Mayra. (2019). *Estrategias lúdicas basada en el enfoque psicomotriz mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I. E. I. 205 Sol Radiante de Aguas Verdes*. Tesis de grado. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Facultad de Educación y Humanidades. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/15343>

- López F., J. P., y González M. (2018). La Práctica Psicomotriz a nivel educativo, preventivo y terapéutico. *RELDEI. Revista Latinoamericana De Educación Infantil*, 4(2), Recuperado a partir de <https://revistas.usc.es/index.php/reladei/article/view/4890>
- Losada H. José Omar (2018). *La dactilopintura y el desarrollo de la creatividad de los niños de 3 – 4 años*. Universidad Técnica de Ambato. Tesis de grado. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27650>
- Lun W. y Ling Y. (2016). *The developmental trends of different creative potentials in relation to children's reasoning abilities: From a cognitive theoretical perspective*.
- Lupuche Paiva, Kimberli Elizabeth (2017). *Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra-2017*. Tesis de grado Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/1763>
- Marsh J., Plowman L., Yamada D., Bishop J., Lahmar J.y Scott F. (2018). *Play and creativity in young children's use of apps. Vol 4* <https://doi.org/10.1111/bjet.12622>
- Martínez E; Franco C (2008) *The influence of a programme of psychomotor intervention on creative drive in early years pupils* Universidad de Almería. Dialnet-InfluenciaDeUnProgramaDeIntervencionPsicomotrizSob-2717068.
- Medina S., Nancy; Velázquez T.; Míriam E.; Alhuay Q., Joel; Aguirre Ch., Felipe (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. Universidad autónoma de Madrid. *REICE. Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación* <http://hdl.handle.net/10486/677706>
- MINEDU (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*.

MINEDU (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

Mitjás A. (2013) *Aprendizaje creativo: desafíos para la práctica pedagógica*
Universidad de Brasilia amitjans@terra.com.br. Editorial Unijui

Muhonen S. (2016). *Students' experiences of collaborative creation through songcrafting in primary school: Supporting creative agency in 'school music' programmes*. British Journal of Music Education.

Núñez T. Giovanna, Mera R. Nancy. (2018). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la expresión corporal en niños de educación inicial de la Unidad Educativa Guayaquil*. Maestría en educación Universidad Indoamérica.
<http://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/977>

Puente R. (2016). Creative Self-Efficacy: An Exploration of Its Antecedents, Consequences, and Applied Implications. *Revista Psicopedagógica Underdisciplined y applicator*. Vol. 150
<https://doi.org/10.1080/00223980.2015.1051498>

Rodríguez R. Rosa I. y Garrido C. Cristina (2016). *El desarrollo de la creatividad en Educación Primaria*. Universidad de las Islas Baleares. Tesis de grado.
<http://hdl.handle.net/11201/145770>

Rojas D. L. (2017). *Creatividad de 105 niños de 5 años de la I.E.I. N°351 - Castrovirreyna y la I.E.I. N°074 - Ica*. Tesis de grado [Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1174>

Smart E, Edwards B, Kingsnorth S, et al. (2018) *Creating an inclusive leisure space: strategies used to engage children with and without disabilities in the arts-mediated program Spiral Garden*. Disabil Rehabil. 199-207.
doi:10.1080/09638288.2016.1250122

Unesco (1980). *El niño y el juego*. Organización de la Naciones Unidas para la Educación. Francia. Edición francesa 92-3-201658-3. place de Fontenoy, 75700 Impreso en los talleres de la Unesco 6 Unesco 1980

Weinberger A. Iyer H. y Green A. (2016). Conscious Augmentation of Creative State Enhances "Real" Creativity in Open-Ended Analogical Reasoning. *Plos uno*
DOI: 10.1371/journal.pone.0150773

Willis C, Girdler S, Thompson M, Rosenberg M, Reid S, Elliott C. (2017) *Elements contributing*. 10.1080/09638288.2016.1207716

ANEXOS

Anexo 1

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES					
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y Rangos para las dimensiones	Niveles y Rangos para las variables
<p>¿Cuál es la relación del uso de estrategias lúdicas psicomotrices en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial "Julia Valenzuela I"?</p> <p>Problemas específicos P.E.1: ¿De qué manera el uso de los juegos tradicionales se relaciona en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial "Julia Valenzuela I"?</p>	<p>Establecer la relación de las estrategias lúdicas psicomotriz en el desarrollo de la creatividad en las aulas Multiedades de 4 y 5 años de la institución educativa inicial "Julia Valenzuela I"</p> <p>Objetivos específicos O.E.1: Determinar la relación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la creatividad en las aulas Multiedades de 4 y 5 años de la institución educativa inicial "Julia Valenzuela I"</p>	<p>La aplicación de las estrategias lúdicas psicomotrices se relaciona positivamente en el desarrollo la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial "Julia Valenzuela I".</p> <p>Hipótesis específicas H.E.1: La aplicación los juegos tradicionales se relaciona positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la institución educativa inicial "Julia Valenzuela I"</p>	<p>Juegos tradicionales</p>	<p>Escondiditas Los gatos y ratones Stop</p>	<p>1,2 3,4 5,6,7</p>	<p>Si</p>	<p>Si, No Si, No Si, No</p>	<p>Si</p>
			<p>Juegos libres</p>	<p>El Rey dice Cometa Simón dice Yoyo Países</p>	<p>8,9 10,11 12,13 14,15</p>	<p>No</p>	<p>Si, No Si, No Si, No Si, No</p>	<p>No</p>

VARIABLE 2: Desarrollo de la Creatividad								
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y Rangos para las dimensiones	Niveles y Rangos para las variables			
<p>P.E.1: ¿De qué manera el uso del juego libre se relaciona en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución educativa Inicial "Julia Valenzuela I"?</p>	<p>O.E.2: Determinar la relación del juego libre en el desarrollo de la creatividad en las Aulas Multiedades de 4 y 5 años de la institución educativa inicial "Julia Valenzuela I"</p>	<p>H.E.2: La aplicación del juego libre se relaciona influye positivamente en el desarrollo de la creatividad en las aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial "Julia Valenzuela I"</p>	Si					
						Originalidad	-Expresa diversidad de ideas	1
							-Combina recursos	2
							-Modifica las narraciones	3
							-creatividad en producciones	4
			-Expresión de ideas claras	5				
			Elaboración	-Descubre hechos o sucesos diarios	6			
				-Expresión oral en sus trabajos	7			
				-Interpretación de trabajos	8			
				-Añade detalles	9,10			
			Fluidez	-Producción de respuestas	11			
				-Expresión de ideas por iniciativas	12			
				-Emite soluciones	13			
			Flexibilidad	-Demuestra seguridad propia	14			
				-Crea soluciones	15			
				-Escucha a los demás	16			
				-Elige la mejor solución	17			
				-Reflexiona sobre los diferentes modos de solución	18			

ANEXO 2

MATRIZ DE OPERALIZACIÓN DE VARIABLES

TIPO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	MÉTODO DE ANÁLISIS
<p>Tipo Según Hernández (2010) nos dice que el diseño de investigación es descriptivo y este estudio busca señalar las características y perfiles de grupos individuos u objetos que son sometidos a un análisis.</p> <p>Diseño Hernández (2010) las variables no se manipulan, es decir en estos estudios se observa los fenómenos tal como suceden en el contexto. El diseño fue no experimental.</p>	<p>Población Hernández (2010), la población es un grupo al cual se realizan diversas determinaciones, la cual estuvo constituida por 25 estudiantes del II ciclo de la IEI Julia Valenzuela I – UGEL 05.</p> <p>Muestra La muestra fue igual a la población de estudio.</p>	<p>Técnica La técnica utilizada fue la observación, fue directa porque se detalló los hechos que se buscaban investigar; el Instrumento que se aplicó fue la lista de cotejo para cada variable de estudio que estuvo compuesto por 33 ítems en escala dicotómica es decir Sí y No.</p> <p>Instrumento: El instrumento para evaluar la aplicación de la estrategia lúdica psicomotriz, fue de 15 preguntas, compuesto en dos dimensiones: Juegos tradicionales y juegos libres. Para la primera dimensión (juegos tradicionales) se utilizó 07 preguntas del cuestionario elaborado por Carol Valdez Cruz (2019), en que los indicadores fueron aplicados mediante una lista de cotejos fueron los juegos: escondiditas, los gatos y ratones, stop. En la dimensión juegos libres se emplearon 8 preguntas de la investigación de Gina Mará Anchirayco Chango (2017), donde los indicadores en la aplicación de la lista de cotejos fueron los juegos: El Rey Dice, Cometa simón Dice, Yoyo y Los países. El instrumento fue adaptado por la investigadora y validado por tres docentes de la Universidad César Vallejo. La evaluación del desarrollo de la creatividad fue aplicada con el instrumento validado de las autoras Yleana Palacios Gutiérrez y Ruth Ruiz Pingo (2019), cuya lista de cotejo fue de 18 ítems, donde cinco ítems correspondieron para la dimensión elaboración y originalidad y cuatro para la dimensión fluidez y flexibilidad. La valoración es dicotómica es decir Sí y No.</p>	<p>Luego de recoger la información, se utilizó para el proceso de información el programa Excel y el software SPSS versión 25, para efectuar el análisis estadístico de los datos, que por los instrumentos se efectuó la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach para las variables de estudio, luego se efectuó la prueba del Chi cuadrado de Pearson por ser variables dicotómicas con la finalidad de medir la correlación de las hipótesis planteadas, así mismo se efectuó la estadística descriptiva de las variables y dimensiones planteadas.</p>

ANEXO 3

Validación juicio de experto 1



Certificado de validez de contenido del instrumento que mide estrategia lúdica psicomotriz

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Juegos Tradicionales								
1	Realiza ejercicios de motricidad gruesa siguiendo instrucciones en actividades lúdicas.	X		X		X		
2	Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo jugando al "Tejo".	X		X		X		
3	salta coordinadamente esquivando objetos jugando al "Tejo".	X		X		X		
4	Manifiesta agrado al cubrir su rostro jugando a la "gallinita ciega".	X		X		X		
5	Desarrolla movimientos corporales en las situaciones de juego "Que pase el rey"	X		X		X		
6	Desarrollan coordinaciones óculo-manuales y el controlar la postura para que pasen jugando a la "Mata gente"	X		X		X		
7	Identifican y usan la parte de su figura corporal para manifestarse de manera artística con el juego "El baile de las Estatuas".	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Juego Libre		Si	No	Si	No	Si	No	
8	Se relaciona con los compañeros de juego demostrando seguridad.	X		X		X		
9	Comparte los juguetes, con sus compañeros	X		X		X		
10	Respeto las reglas del juego establecidos por todos	X		X		X		
11	Respeto las normas de convivencia básicas.	X		X		X		
12	Utiliza objetos y los transforma.	X		X		X		
13	Coordina brazos y piernas al marchar, correr, saltar, etc. Libremente.	X		X		X		
14	Se desenvuelve libremente mientras juega.	X		X		X		
15	Explora y manipula diversos objetos demostrando destreza.	X		X		X		



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Observaciones: SUFICIENTE PARA MEDIR LAS DIMENSIONES

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [SI] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Mg: Huallpa Cáceres, Alicia DNI: 09201805

Especialidad del validador: Docente Metodóloga

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lima, 27 de junio del 2020

Firma del Experto Informante.

Especialidad

Validación juicio de experto 2



Certificado de validez de contenido del instrumento que mide estrategia lúdica psicomotriz

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Juegos Tradicionales	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Realiza ejercicios de motricidad gruesa siguiendo instrucciones en actividades lúdicas.	X		X		X		
2	Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo jugando al "Tejo".	X		X		X		
3	Salta coordinadamente esquivando objetos jugando al "Tejo".	X		X		X		
4	Manifiesta agrado al cubrir su rostro jugando a la "gallinita ciega".	X		X		X		
5	Desarrolla movimientos corporales en las situaciones de juego "Que pase el rey"	X		X		X		
6	Desarrollan coordinaciones óculo-manuales y el controlar la postura para que pasen jugando a la "Mata gente"	X		X		X		
7	Identifican y usan la parte de su figura corporal para manifestarse de manera artística con el juego "El baile de las Estatuas".	X		X		X		
	DIMENSION 2: Juego Libre	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Se relaciona con los compañeros de juego demostrando seguridad.	X		X		X		
9	Comparte los juguetes, con sus compañeros	X		X		X		
10	Respetar las reglas del juego establecidos por todos	X		X		X		
11	Respetar las normas de convivencia básicas.	X		X		X		
12	Utiliza objetos y los transforma.	X		X		X		
13	Coordina brazos y piernas al marchar, correr, saltar, etc. Libremente.	X		X		X		
14	Se desenvuelve libremente mientras juega.	X		X		X		
15	Explora y manipula diversos objetos demostrando destreza.	X		X		X		

Observaciones: Puede iniciar su aplicación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Gardenia Bustamante Romani

DNI: 09329599

Especialidad del validador: Educación Inicial y Administración educativa

S.J.L. 15 de Julio del 2020

Mg. Gardenia Bustamante Romani
Administración Educativa

1 Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. **4 Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
4 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Validación juicio de experto 3



Certificado de validez de contenido del instrumento que mide La Creatividad

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Originalidad							
1	Expresa sus ideas en momentos de diálogo.	X		X		X		
2	Combina los materiales en sus producciones.	X		X		X		
3	Cambia partes de su narración o historia.	X		X		X		
4	Sus trabajos son llamativos y coloridos.	X		X		X		
5	Su idea a transmitir en sus producciones es clara	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Elaboración	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Describe detalladamente situaciones de convivencia.	X		X		X		
7	Su expresión oral lo refleja en sus trabajos.	X		X		X		
8	Es capaz de interpretar sus producciones	X		X		X		
9	Es capaz de interpretar sus producciones	X		X		X		
10	Añade detalles a las actividades de participación en el trabajo grupo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Fluidez	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Produce un número elevado de respuestas lógicas para responder a una pregunta	X		X		X		
12	Expresa por iniciativa sus ideas frente al rol que asume.	X		X		X		
13	Emite soluciones posibles frente a un hecho o un problema dado.	X		X		X		
14	Demuestra seguridad al plasmar sus ideas en sus producciones.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Flexibilidad	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Emplea nuevas formas para resolver problemas	X		X		X		
16	Escucha a otros para llegar a acuerdos	X		X		X		
17	Selecciona la mejor idea que se adecue a solucionar su problema.	X		X		X		
18	Visualiza el objeto o situación desde varios ángulos	X		X		X		

Observaciones: Puede iniciar su aplicación.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Mg: Yuli Giovanna Fernández Reyes

DNI: 16652204

Especialidad del validador: Psicología Educativa

30 de Junio del 2020

- ¹ **Perlinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Mg: Yuli Giovanna Fernández Reyes
Psicología Educativa

ANEXO 4
INSTRUMENTO

LISTA DE COTEJO

Objetivo: Evaluar las estrategias lúdicas psicomotrices.

Instructivo: Marcar con una x según corresponda a la actividad correcta e incorrecta.

Nombre del niño: _____

DIMENSIÓN	ÍTEMS	SI	NO
Juegos tradicionales	1.- Realiza ejercicios de motricidad gruesa siguiendo instrucciones en actividades lúdicas.		
	2.- Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo jugando al "Tejo".		
	3.- salta coordinadamente esquivando objetos jugando al "Tejo".		
	4.-Manifiesta agrado al cubrir su rostro jugando a la "gallinita ciega".		
	5.- Desarrolla movimientos corporales en las situaciones de juego "Que pase el rey"		
	6.- Desarrollan coordinaciones óculo-manuales y el controlar la postura para que pasen jugando a la "Mata gente"		
	7.-Identifican y usan la parte de su figura corporal para manifestarse de manera artística con el juego "El baile de las Estatuas".		
Juego libre	1.-Se relaciona con los compañeros de juego demostrando seguridad.		
	2.-Comparte los juguetes, con sus compañeros.		
	3.-Respeto las reglas del juego establecidos por todos.		
	4.-Respeto las normas de convivencia básicas.		
	5.-Utiliza objetos y los transforma.		

	6.-Coordina brazos y piernas al marchar, correr, saltar, etc. Libremente.		
	7.-Se desenvuelve libremente mientras juega.		
	8.-Explora y manipula diversos objetos demostrando destreza.		

AUTORA: Carol Jaqueline Valdez Cruz (2019) – Juegos Tradicionales
AUTORA: Gina Mará Anchirayco Chango (2017)
–Juego Libre ADAPTADO POR: Nancy Natividad Lurita Nieto

LISTA DE COTEJO

Nombre del niño: _____

Objetivo: Identificar cual es el nivel de desarrollo de la creatividad de los niños y niñas.

INSTRUCCIONES:

Observa con atención a los niños y responde marcando con un aspa (x) en la categoría pertinente.

Para el registro de la información de ninguna manera la observadora brindará espacios de aprendizaje para su evaluación, el registro responde a las actitudes espontáneas de los niños. Para el registro la observadora aplicará la siguiente respuesta dicotómica:

SI: si se observa la actitud

No: si no se observa

DIMENSIÓN	ÍTEMS	SI	NO
ORIGINALIDAD	1.-Expresa sus ideas en momentos de dialogo		
	2.- Combina los materiales en sus producciones.		
	3.- Cambia partes de su narración o historia.		
	4.- sus trabajos son llamativos y coloridos.		
	5.- Su idea a transmitir en sus producciones es clara.		
ELABORACIÓN	6.-Describe detalladamente situaciones de convivencia		
	7.-Su expresión oral lo refleja en sus trabajos.		
	8.-Es capaz de interpretar sus producciones.		
	9.-Corrige sus ideas al realizar sus producciones		
	10.-Añade detalles a las actividades de participación en el trabajo grupo.		
FLUIDEZ	11.-Produce un número elevado de respuestas lógicas para responder a una pregunta.		
	12.-Expresa por iniciativa sus ideas frente al rol que asume.		
	13.- Emite soluciones posibles frente a un hecho o un problema dado.		
	14.- Demuestra seguridad al plasmar sus ideas en sus producciones.		
FLEXIBILIDAD	15.-Emplea nuevas formas para resolver problemas.		
	16.-Escucha a otros para llegar a acuerdos		

	17.- Selecciona la mejor idea que se adecue a solucionar su problema.		
	18.- Visualiza el objeto o situación desde varios ángulos		

AUTORAS: Yleana Coral, PALACIOS GUTIERREZ
Ruth Mercedes, RUIZ PINGO

No se realizó ninguna adaptación, por lo tanto, el instrumento se utilizará tal como está por que ya fue validado.

ANEXO 5
CARTA DE PRESENTACIÓN



Escuela de Posgrado

“Año de la universalización de la salud”

Lima, 27 de MAYO DEL 2020

Carta P.039 – 2020 EPG – UCV LE

SEÑOR(A)

Lic. Nancy Natividad Lurita Nieto
DIRECTORA JULIA VALENZUELA I

Asunto: Carta de Presentación del estudiante LURITA NIETO NANCY NATIVIDAD.

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a LURITA NIETO NANCY NATIVIDAD, identificado(a) con DNI N.º 22300072 y código de matrícula N° 7000438091; estudiante del Programa de MAESTRIA EN EDUCACIÓN quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

ESTRATEGIA LÚDICA PSICOMOTRIZ Y LA CREATIVIDAD EN LAS AULAS MULTIEDADES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “JULIA VALENZUELA I” UGEL 05

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

Con este motivo, le saluda atentamente.



Dr. Raúl Delgado Arenas
JEFE DE UNIDAD DE POSGRADO
FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA ESTE

ANEXO 6 BASE DE DATOS DE AMBAS VARIABLES YPOR DIMENSIONES

LUDICA PSICOMOTRICES Y
DESARROLLO DE LA CREATIVI-
DAD, I.E.I. "JULIA VALENZUELA
I" (25 ALUMNOS)

Cuestionario	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	p = % co- rrect	q=% inco- rrect	p*q
	Rpta																											
INSTRUMENTO LUDICAS PSICOMO- TRICES																												
Dimensión: Juegos tradicionales																												
1 Realiza ejercicios de motricidad gruesa siguiendo instrucciones en actividades lúdicas.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	-	-
2 Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo jugando al "Tejo".	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0.92	0.08	0.07
3 salta coordinadamente esquivando objetos jugando al "Tejo".	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.88	0.12	0.11
4 Manifiesta agrado al cubrir su rostro jugando a la "gallinita ciega".	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.92	0.08	0.07
5 Desarrolla movimientos corporales en las situaciones de juego "Que pase el rey"	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0.88	0.12	0.11
6 Desarrollan coordinaciones óculo-manuales y el controlar la postura para que pasen jugando a la "Mata gente"	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.88	0.12	0.11
7 Identifican y usan la parte de su figura corporal para manifestarse de manera artística con el juego "El baile de las Estatuas".	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0.92	0.08	0.07
Dimensión: Juego libre																												
8 Se relaciona con los compañeros de juego demostrando seguridad.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.96	0.04	0.04
9 Comparte los juguetes, con sus compañeros.	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.92	0.08	0.07
10 Respeta las reglas del juego estableció por todos.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	-	-
11 Respeta las normas de convivencia básicas.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	-	-
12 Utiliza objetos y los transforma.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0.92	0.08	0.07

13	Coordina brazos y piernas al marchar, correr, saltar, etc. Libremente.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0.96	0.04	0.04	X	X			
14	Se desenvuelve libremente mientras juega.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0.92	0.08	0.07	33	1089			
15	Explora y manipula diversos objetos demostrando destreza.	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.88	0.12	0.11	27	729				
	INSTRUMENTO DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD																								-	-	-	27	729				
	Dimensión: Originalidad																								-	-	-	33	1089				
1	Expresa sus ideas en momentos de diálogo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0.96	0.04	0.04	28	784				
2	Combina los materiales en sus producciones.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0.92	0.08	0.07	28	784				
3	Cambia partes de su narración o historia.	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.88	0.12	0.11	29	841				
4	sus trabajos son llamativos y coloridos.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0.88	0.12	0.11	27	729				
5	Su idea a transmitir en sus producciones es clara.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0.96	0.04	0.04	30	900				
	Dimensión: Elaboración																								-	1.00	-	32	1024				
6	Describe detalladamente situaciones de convivencia	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.92	0.08	0.07	29	841				
7	Su expresión oral lo refleja en sus trabajos.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.96	0.04	0.04	31	961				
8	Es capaz de interpretar sus producciones.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0.96	0.04	0.04	30	900				
9	Corrige sus ideas al realizar sus producciones	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0.92	0.08	0.07	31	961				
10	Añade detalles a las actividades de participación en el trabajo grupo.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0.96	0.04	0.04	32	1024				
	Dimensión: Fluidez																								-	-	-	31	961				
11	Produce un número elevado de respuestas lógicas para responder a una pregunta.	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.88	0.12	0.11	30	900				
12	Expresa por iniciativa sus ideas frente al rol que asume.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0.84	0.16	0.13	27	729				
13	Emitte soluciones posibles frente a un hecho o un problema dado.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0.96	0.04	0.04	31	961				
14	Demuestra seguridad al plasmar sus ideas en sus producciones.	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.84	0.16	0.13	33	1089				
	Dimensión: Flexibilidad																								-	-	-	31	961				
15	Emplea nuevas formas para resolver problemas.	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.84	0.16	0.13	32	1024				
16	Escucha a otros para llegar a acuerdos.	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0.84	0.16	0.13	31	961				
17	Selecciona la mejor idea que se adecue a solucionar su problema.	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.84	0.16	0.13	33	1089				
18	Visualiza el objeto o situación desde varios ángulos.	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0.84	0.16	0.13	28	784				
	Puntaje de cuestionario (X)	33	27	27	33	28	28	29	27	30	32	29	31	30	31	32	31	30	27	31	33	31	32	31	33	28				2.52	suma	754	2284
																															568516		
																															30.16		
																															4.31		
		sumaSquared Suma al cuadrado de X Puntuación promedio Varianza KR20																													0.433		